



รหัสบทความ OR66130

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะในรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Improving reading-aloud and writing skills in section-by-section spelling using Game-Based Learning Management (GBL) in conjunction with a skill set in Thai language courses for 2nd graders

ศึกษา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง และการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราในวิชาภาษาไทย (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ เรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต่อกัน จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน ชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และระดับดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00 (2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำ, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Abstract

study

learning

The objective of this research were to (1) improve reading-aloud skills and write out section-by-section spelling in Thai language subjects, (2) compare students' academic achievements before and after class. It uses game-based learning management (GBL) in conjunction with a skill set, titled Section Spelling, meets Section 1. Examples include 2nd graders, Naan Public School, 1 contact house, 7 students, research tools, 4 learning management plans, reading and writing skills training kits, achievement tests. Analyze the data by mean, standard deviation, and t-test for dependent.

The results showed that (1) students had the skills to read aloud and write, handing out spelling balls in accordance with section 100; It's very good. Four students accounted for 57.00 percent and three good students accounted for 43.00 per cent (2) games-based learning (GBL) in conjunction with skill training kits. Post-school achievement is statistically significantly higher than before school at .05

ปรับ grammar ให้ถูกต้องด้วย

Keywords : Reading-aloud skills and write out section-by-section spelling, Game-based learning

¹ นักศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² นักศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

³ อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาวัดผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ควร reviewเพิ่มเติมเกี่ยวกับ GBL และชุดฝึกทักษะ

ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทย เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร และถ่ายทอดความรู้ ตลอดจนความคิด ความรู้สึกจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ถ่ายทอดวัฒนธรรมของคนไทย เป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้แสวงหาความรู้จากนานาวิทยาการ เสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้สูงขึ้น และเป็นเครื่องมือสานสัมพันธ์ให้เกิดความสามัคคีในสังคมและประเทศชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทักษะพื้นฐานสำคัญของภาษาไทยคือการอ่านและการเขียน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ในระดับสูง

จากการลงพื้นที่เพื่อสังเกตการสอนในโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านติดต๋อ ในวิชาภาษาไทย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ขาดทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ เนื่องจากครูยังมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นเนื้อหาเฉพาะในหนังสือเรียน ทำให้นักเรียนขาดการฝึกฝนด้านทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ ทำให้ขาดความมั่นใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ยังเป็นเด็ก มีความสนใจในการเล่นเกมน การใช้สื่อประกอบการสอนที่น่าสนใจ ทำกิจกรรมที่ได้ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตัวของนักเรียนเอง จะทำให้การจัดกิจกรรมมีความน่าสนใจมากกว่าการเรียนรู้เนื้อหาแบบเรียนอย่างเดียว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาไทย มาช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำในภาษาไทย เรื่อง แจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษา

1.2.1 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนแจกลูกสะกดคำในภาษาไทย เรื่อง แจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตาม มาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต๋อ

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต๋อ เรื่อง แจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะในรายวิชาภาษาไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

ควรระบุแผนแบบการวิจัย หรือกรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (วิจัยในชั้นเรียน)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ระบุจำนวน

2.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านติดต๋อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านติดต๋อ จำนวน 1 ห้อง นักเรียน 7 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) อ้างอิง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 4 แผน ระบุรายละเอียดค่าความเชื่อมั่น

3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ระบุค่า p r

3.3 แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียน ชุดฝึกทักษะ ผ่านผู้เชี่ยวชาญหรือไม่

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยการสอบถามครูและสัมภาษณ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยให้นักเรียนทราบ และอธิบายถึงบทบาทหน้าที่ของนักเรียนและผู้วิจัย



4.3 ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา เป็นแบบปรนัยจำนวน 10 ข้อ

4.4 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนเทคนิคเกมเป็นฐาน (GBL) เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะที่เตรียมไว้ และทำชุดฝึกทักษะวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน

4.5 นักเรียนทำการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบปรนัยจำนวน 10 ข้อ

5.การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ

5.2 ทดสอบเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อน และหลังจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนเทคนิคโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ โดยใช้สถิติการทดสอบที ชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent group)

ผลการวิจัย

ตาราง 1 แสดงคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ

นักเรียน	มาตราตัวสะกด แม่กง		มาตราตัวสะกด แม่กม		มาตราตัวสะกด แม่เกย		มาตราตัวสะกด แม่เกว		ทักษะ การ อ่าน (20)	ทักษะ การ เขียน (20)	รวม คะแนน (40)	ระดับคะแนน
	ทักษะ การ อ่าน (5)	ทักษะ การ เขียน (5)	ทักษะ การ อ่าน (5)	ทักษะ การ เขียน (5)	ทักษะ การ อ่าน (5)	ทักษะ การ เขียน (5)	ทักษะ การ อ่าน (5)	ทักษะ การ เขียน (5)				
นักเรียนคนที่ 1	4	4	3	5	3	4	3	5	13	17	30	ดี
นักเรียนคนที่ 2	5	4	4	5	4	5	4	5	17	19	36	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 3	4	5	3	4	4	4	3	5	14	15	29	ดี
นักเรียนคนที่ 4	4	5	4	4	5	3	4	5	17	18	35	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 5	4	5	4	5	4	5	4	5	16	20	36	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 6	4	5	4	5	3	3	3	5	14	17	31	ดี
นักเรียนคนที่ 7	4	5	4	5	3	3	4	5	15	20	35	ดีมาก

ตารางที่ 2 ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอน 1 บ้านติดต่อ

คะแนนทักษะการอ่านและการเขียน	คะแนนทักษะทางภาษาไทย	ระดับทักษะทางภาษาไทย	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
19-20	35 – 40	ดีมาก	4	57.00
17-18	29 – 34	ดี	3	43.00
15-16	23 – 28	ปานกลาง	-	
ต่ำกว่า14	ต่ำกว่า 22	ปรับปรุง	-	

จากตาราง 1 และ 2 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต่อ มีทักษะการอ่านออกเสียง และการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และระดับดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00

เลขที่ 1 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 13 คะแนน อยู่ในระดับปรับปรุง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 17 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 30 คะแนน อยู่ในระดับดี

เลขที่ 2 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 17 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะการเขียน 19 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 36 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เลขที่ 3 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 14 คะแนน อยู่ในระดับปรับปรุง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 15 คะแนน อยู่ในระดับปานกลาง ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 29 คะแนน อยู่ในระดับดี

เลขที่ 4 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 17 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะการเขียน 18 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 35 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เลขที่ 5 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 16 คะแนน อยู่ในระดับปานกลาง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 20 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 36 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

เลขที่ 6 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 14 คะแนน อยู่ในระดับปรับปรุง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 17 คะแนน อยู่ในระดับดี ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 31 คะแนน อยู่ในระดับดี

เลขที่ 7 ระดับคะแนนทักษะการอ่าน 15 คะแนน อยู่ในระดับปานกลาง ระดับคะแนนทักษะการเขียน 20 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก ระดับคะแนนทักษะทางภาษาไทย 35 คะแนน อยู่ในระดับดีมาก

ตาราง 3 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนแจกลูกสะกด คำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ

นักเรียน	การทดสอบ		D	D ²	(X ²) ₁	(X ²) ₂
	ก่อนเรียน	หลังเรียน				
นักเรียนคนที่ 1	5	9	4	16	25	81
นักเรียนคนที่ 2	7	10	3	9	49	100
นักเรียนคนที่ 3	10	9	1	1	100	81
นักเรียนคนที่ 4	7	9	2	4	49	81
นักเรียนคนที่ 5	8	9	1	1	64	81
นักเรียนคนที่ 6	9	10	1	1	81	100
นักเรียนคนที่ 7	10	10	0	0	100	100
รวม	56	66	12	144	3136	4356



ตาราง 4 เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ

การทดสอบ	N	\bar{x}	S. D.	ΣD	ΣD^2	t-test	p-value
ก่อนเรียน	7	8.00	1.90	12	144	3.29*	0.0083
หลังเรียน	7	9.43	0.53				

*p.<05

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต่อ ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ มีทักษะอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และระดับดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน และการใช้ชุดฝึกทักษะ ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการอ่านออกเสียง และการเขียนแจกลูกสะกดคำ มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา มีการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา ร่วมกับการใช้ชุดเสริมทักษะให้นักเรียนฝึกอ่านและฝึกเขียนสะกดคำภาษาไทย ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน ด้วยการตั้งคำถาม กระตุ้นให้เกิดความตื่นตัว ได้รับความสนใจด้วยเกมประกอบการสอนที่หลากหลาย ซึ่งเหมาะกับวัยของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม ฝึกการอ่านและการเขียนผ่านเกม และชุดฝึกทักษะ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการจัดการเรียนรู้ และขั้นการอธิบายและสรุปบทเรียน ประกอบกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ ร่วมกับชุดฝึกทักษะ ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากการทำแบบฝึกเสริมทักษะ จึงทำให้มีทักษะการอ่านออกเสียง และการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา ได้เป็นอย่างดี

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงตามความสนใจของผู้เรียน มีการวัดความรู้พื้นฐานของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน และจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดฝึกทักษะมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา นักเรียนเรียนรู้การสะกดคำ และเขียนแจกลูกสะกดคำ อ่านสะกดคำ ระบายสีให้สวยงามในชุดกิจกรรมที่มีกิจกรรมการทบทวนความรู้และให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา และสรุปเนื้อหาอีกครั้งร่วมกับนักเรียน จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เพิ่มอภิปราย จุดเด่นของนวัตกรรมเรา และควรอภิปรายว่าสอดคล้องกับ

แนวคิดของนักรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้วย ทั้ง 2 ข้อ

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และระดับดี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ ครูควรพิจารณาเลือกเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับช่วงเวลาและวัยของผู้เรียน
2. ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา สามารถนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนในระดับชั้นเรียนอื่นได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา เพื่อให้มีแนวปฏิบัติในการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน
2. ควรมีการหาคุณภาพของสื่อวัตกรรม เช่น ชุดฝึกทักษะ เพื่อให้งานวิจัยมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง**

การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ :กองวิจัยทางการศึกษา

พิมพ์ประภา อรัญมิตร. (2552). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต 3 โดยการวิเคราะห์หุ้ระดับ. วิทยานิพนธ์. เลย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

เรวดี อาษานาม. (2537). **พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา**. มหาสารคาม : ภาควิชา หลักสูตรและการสอน

สถาบันราชภัฏมหาสารคาม

วรรณ โสมประยูร. (2544). **การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

วรรณ แก้วแพรง. (2526). **คู่มือการสอนเขียนชั้นประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.

วิชัย เพ็ชรเรือง. (2531). **การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พูดภาษา**
ถิ่น

ระหว่างกลุ่มที่ได้ับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดเสริมกับกลุ่มที่ได้ับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดเสริม

ทั่วไป

ของโรงเรียนสุนทรวัฒนา. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำเร็จ บุญเรืองรัตน์. (2550). **สติปัญญาและความถนัดทางการเรียนของมนุษย์ ทฤษฎี วิธีวัดและการพัฒนา**.

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล.