การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้ เกมเป็นฐาน (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

อรนภา พิมพ์เสนา1 สุธิดา วังคีรี2 จุฑามาส ศรีจำนงค์3

E-mail : jutamus001@hotmail.com

โทรศัพท์: 089-6419554

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง และการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราในวิชาภาษาไทย (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ เรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต่อ 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**

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

**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

**ความเป็นมาของปัญหา**

ภาษาไทยเป็นภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทย เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร และถ่ายทอดความรู้ ตลอดถึงความคิด ความรู้สึกจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ถ่ายทอดวัฒนธรรมของคนไทย เป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้แสวงหาความรู้จากนานาวิทยาการ เสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้สูงขึ้น และเป็นเครื่องมือสานสัมพันธ์ให้เกิดความสมานฉันท์ในสังคมและประเทศชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทักษะพื้นฐานสำคัญของภาษาไทยคือการอ่านและการเขียน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ในระดับสูง

จากการลงพื้นที่เพื่อสังเกตการสอนในโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านติดต่อ ในวิชาภาษาไทย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ขาดทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ เนื่องจากครูยังมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นเนื้อหาเฉพาะในหนังสือเรียน ทำให้นักเรียนขาดการฝึกฝนด้านทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ ทำให้ขาดความมั่นใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ยังเป็นเด็ก มีความสนใจในการเล่นเกม การใช้สื่อประกอบการสอนที่น่าสนใจ ทำกิจกรรมที่ได้ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตัวของนักเรียนเอง จะทำให้การจัดกิจกรรมมีความน่าสนใจมากกว่าการเรียนเนื้อหาในแบบเรียนอย่างเดียว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ภาษาไทย มาช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำในภาษาไทย เรื่อง แจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1.2.1 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนแจกลูกสะกดคำในภาษาไทย เรื่อง แจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต่อ

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

**วิธีดำเนินการวิจัย**

1. ประเภทของการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (วิจัยในชั้นเรียน)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านติดต่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

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

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 4 แผน

3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

3.3 แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียน ชุดฝึกทักษะ

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 (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** | **มาตราตัวสะกดแม่กง** | | **มาตราตัวสะกดแม่กม** | | **มาตราตัวสะกดแม่เกย** | | **มาตราตัวสะกดแม่เกอว** | | **ทักษะการอ่าน**  **(20)** | **ทักษะการเขียน**  **(20)** | **รวม**  **คะ**  **แนน(40)** | **ระดับคะแนน** |
| **ทักษะการ**  **อ่าน**  **(5)** | **ทักษะ**  **การเขียน**  **(5)** | **ทักษะ**  **การอ่าน**  **(5)** | **ทักษะ**  **การเขียน**  **(5)** | **ทักษะ**  **การอ่าน**  **(5)** | **ทักษะ**  **การเขียน**  **(5)** | **ทักษะ**  **การอ่าน**  **(5)** | **ทักษะ**  **การเขียน**  **(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** **โรงเรียนเทศบาลนาอาน 1 บ้านติดต่อ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **คะแนนทักษะการอ่านและการเขียน** | **คะแนนทักษะ**  **ทางภาษาไทย** | **ระดับทักษะ**  **ทางภาษาไทย** | **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 การพัฒนาทักษะการการเขียนแจกลูกสะกด

คำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับชุดฝึกทักษะ

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **นักเรียน** | **การทดสอบ** | | **D** | **D2** | **(X2)1** | **(X2)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** |  |  |  |  |  | **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 4พบว่า 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 ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำ มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา มีการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา ร่วมกับใช้ชุดเสริมทักษะให้นักเรียนฝึกอ่านและฝึกเขียนสะกดคำภาษาไทย ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน ด้วยการตั้งคำถาม กระตุ้นให้เกิดความตื่นตัว เร้าความสนใจด้วยเกมประกอบการสอนที่หลากหลาย ซึ่งเหมาะกับวัยของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่มเกม ฝึกการอ่านและการเขียนผ่านเกม และชุดฝึกทักษะ โดยมีกิจกรรมการเรียนเป็นขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการจัดการเรียนรู้ และขั้นการอธิบายและสรุปบทเรียน ประกอบกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ ร่วมกับชุดฝึกทักษะ ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากการทำแบบฝึกเสริมทักษะ จึงทำให้มีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา ได้เป็นอย่างดี

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

**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. ควรมีการหาคุณภาพของสื่อนวัตกรรม 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 โดยการวิเคราะห์พหุระดับ.** วิทยานิพนธ์. เลย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

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

สถาบันราชภัฏมหาสารคาม

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

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

วิชัย เพ็ชรเรือง. (2531). **การเปรียบเทียบความสามารถในการอานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ 4 ที่พูดภาษาถิ่น**

**ระหว่างกลุมที่ไดรับการสอนโดยใช้แบบฝึกซอมเสริมกับกลุมที่ไดรับการสอนโดยใช้แบบฝึกซอมเสริมทั่วไป**

**ของโรงเรียนสุนทรวัฒนา.** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

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

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล.