ผลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

THE RESULTS OF LEARNING MANAGEMENT ON DIFFICULT SPELLING WORDS WRITING IN THAI USING SPELLING GAMES OF PRIMARY 2 STUDENTS

[1]อรญา คุณชัย และ [2]เจริญวิชญ์ สมพงษ์ธรรม

[1]Oraya Kunachai and [2]Charoenwit Somphongtam

มหาวิทยาลัยราชธานี, ประเทศไทย

Ratchathani University, Thailand

[1]oraya.kunachai@gmail.com

Received: May 20, 2023; **Revised**: July 25, 2023; **Accepted**: August 15, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถ ด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนโคกสารวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอำนาจเจริญ จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ และแบบประเมินความพึงพอใจ มีค่า IOC ระหว่าง .67-1.00 มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง .42-.76 มีค่าอำนาจ

---

[1] นักศึกษา, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี

[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.,บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี

จำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .22-.64 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .84 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพกระบวนการของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1) เท่ากับ 81.26 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ของแผนการจัดการเรียนรู้ (E2) เท่ากับ 92.98 ดังนั้น แผนการจัดการเรียนรู้จึงมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 81.26/92.98 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำยาก เกมสะกดคำประกอบการสอน

Abstract

The objectives of this research were to study the efficiency of lesson plans on spelling difficult words writing in Thai using spelling games of primary 2 students according to the criterion of 80/80, to compare the ability to spell difficult words writing before and after studying, and To study students' satisfaction with learning management. The sample consisted of 19 primaries 2 students in Chom Chon Khok San Wittaya School under the Amnatcharoen Primary Educational Service Area Office. The research tools included 10 lesson plans, an achievement test of 30 items, and a satisfaction evaluation form, with the Index of Congruency values between .67-1.00, difficulty values between .42-.76, discrimination values between .22-.64, and reliability of .84. The statistics were frequency, mean, standard deviation, and dependent sample t-test. The research findings were as follows: 1) The Process efficiency of learning management plans (E1) was 81.26, and the achievement efficiency of learning management plans (E2) was 92.98. Thus, the efficiency of learning management plans (E1/E2) was 81.26/92.98, higher than the criterion of 80/80. 2) The difficult spelling words writing ability of the primary 2 students who learned by using learning management plans on spelling difficult words writing in Thai using spelling games was after learning higher than before learning statistically at a .01 level of significance. 3) The primary 2 students' satisfaction towards learning management on spelling difficult words writing in Thai using spelling games was at the highest level.

Keyword : Spelling Difficult Words Writing Ability, Spelling Games.

บทนำ

การจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้เลือกกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นอันดับแรกจากทั้งหมด 8 กลุ่มสาระ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีทั้งหมด 5 สาระ ได้แก่ สาระการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้ภาษาไทยวรรณคดี และวรรณกรรม ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด ส่วนเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนและให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล พัฒนาการทางสติปัญญา เน้นคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดี ใช้สื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น (สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้ถูกกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ไว้ 5 สาระการเรียนรู้ และ 5 มาตรฐานการเรียนรู้ในส่วนของสาระการเขียน คือ มาตรฐาน ท 1.2 การเขียนเป็นการใช้กระบวนการเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสอนให้ผู้เรียนเกิดทักษะในทุกด้าน โดยมีความมุ่งหมายให้นักเรียนสามารถสื่อความหมายด้วยการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างมีวิจารญาณ มุ่งให้ผู้เรียนค้นพบความสามารถ ความถนัด และความสนใจด้วยตัวของผู้เรียน

ทักษะการเขียนเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการเรียนในรายวิชาภาษาไทย ซึ่งจะต้องเป็นการถ่ายทอดพัฒนาความคิด สติปัญญา และสามารถที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบันการรับ-ส่ง ข้อมูลข่าวสารมีความจำเป็นมาก เนื่องจากการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรก็เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างกว้างขวาง และสามารถที่จะนำไปเก็บเป็นหลักฐานอ้างอิงเป็นแหล่งหาความรู้ ข้อมูลต่าง ๆ ได้ การเขียนที่ไม่สมบูรณ์เพราะเขียนคำผิดหรือข้อความผิดย่อมทำให้การสื่อสารขาดประสิทธิภาพ ยังก่อให้เกิดผลเสียหายอย่างร้ายแรงได้ เช่น กรณีเขียนหนังสือสัญญาต่างๆ การเขียนจดหมายถึงผู้ใหญ่ไม่ถูกต้อง (เสงี่ยม เวียงคำ, 2550)

ในสภาพความเป็นจริงการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยของโรงเรียนชุมชนโคกสารวิทยา ปีการศึกษา 2564 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ นักเรียนมีข้อบกพร่องมากที่สุดในการเขียนสะกดคำ คิดเป็นร้อยละ 40 (โรงเรียนชุมชนโคกสารวิทยา, 2565) แสดงให้เห็นว่า ปัญหาการเขียนสะกดคำเป็นปัญหาที่สำคัญมากที่สุดสมควรจะต้องหาวิธีแก้ไข ซึ่งการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนนั้นมีสาเหตุหลายประการ เช่น ในการเรียนวิชาภาษาไทย คือ การเขียนสะกดคำยากทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนนักเรียนขาดความสนใจ ตลอดจนขาดการฝึกฝนในการเขียน เช่น คำควบกล้ำ คำที่ใช้ตัวการันต์ คำที่สะกดไม่ตรงมาตรา ฯลฯ สาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดส่วนใหญ่นักเรียนได้รับการฝึกทักษะการเขียนสะกดคำไม่เพียงพอ นักเรียนมักจะเขียนตามการออกเสียงของภาษา

ท้องถิ่น ขาดความรอบคอบในการเขียน และขาดทักษะการนำคำไปใช้อย่างถูกต้อง ดังนั้นการฝึกทักษะด้านการเขียนสะกดคำยากเป็นสิ่งที่ควรได้รับการแก้ไข เพื่อที่จะได้พัฒนาและฝึกทักษะในการเขียนที่ดีสามารถที่จะสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูควรที่จะมีวิธีการสอนที่หลากหลายส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานที่จะเรียนและมีความสุข

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพราะเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา การเล่นเกมจึงเหมาะที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ เกมยังเป็นกิจกรรมที่ท้าทายความสามารถของเด็กวัยประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่ชอบเล่นชอบการแข่งขัน ชอบทำกิจกรรมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกายอยู่ตลอด นักเรียนจะมีความพอใจและสนุกสนานที่ได้แข่งขันกัน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาที่ใช้เกมประกอบการสอนเพื่อต้องการแก้ไขปัญหาการเขียนสะกดคำผิดอันเป็นการปลูกฝังพื้นฐานการเขียนภาษาไทยที่ถูกต้องต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนโคกสารวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอำนาจเจริญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 3 ห้องเรียน คือห้อง ป.2/1 จำนวน 19 คน ห้อง ป.2/2 จำนวน 17 คน และห้อง ป.2/3 จำนวน 17 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 53 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนโคกสารวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอำนาจเจริญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง คือห้อง ป.2/1 จำนวน 19 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เนื้อหาที่นำมาใช้ในการสร้างเกมประกอบการเขียนสะกดคำยาก เป็นคำที่ผู้วิจัยรวบรวมมาจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต “ภาษาพาที” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ตามมาตรฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 2 เรื่อง การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนสื่อสาร แล้วนำมากำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 เรื่อง ดังนี้

2.1 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระเอือ
2.2 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระออ
2.3 เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราแม่กก
2.4 เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราแม่กน
2.5 เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราแม่กด
2.6 เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราแม่เกอว
2.7 เรื่อง การเขียนสะกดคำควบกล้ำแท้
2.8 เรื่อง การเขียนสะกดคำควบกล้ำไม่แท้
2.9 เรื่อง การเขียนสะกดคำอักษรนำ
2.10 เรื่อง การเขียนสะกดคำตัวการันต์

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแผนการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ จำนวน 10 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง ไม่รวมชั่วโมงที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ค่าความเชื่อมั่น (Reliablity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้สูตร t-test (Dependent Samples) หาค่าประสิทธิภาพของสื่อ E_1/E_2 ใช้ในการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ (สมนึก ภัททิยธนี, 2555)

ผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพกระบวนการของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1) เท่ากับ 81.26 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ของแผนการจัดการเรียนรู้ (E2) เท่ากับ 92.98 ดังนั้น แผนการจัดการเรียนรู้จึงมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 81.26/92.98 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพกระบวนการของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1) เท่ากับ 81.26 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ของแผนการจัดการเรียนรู้ (E2) เท่ากับ 92.98 ดังนั้น แผนการจัดการเรียนรู้จึงมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.26/92.98 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรและการทำการวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมประกอบคำสอนสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ดี โดยแผนได้ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ และจากผู้เชี่ยวชาญว่าสามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากได้สูงขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ Seely (1990) ที่กล่าวว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสะกดคำสามารถเรียนรู้และจดจำเนื้อหาและการกระทำจากการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และบรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอน สามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เกศมณี คันธภูมิ (2550) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเรียงความด้วยกลุ่มร่วมมือโดยใช้แผนผังความคิดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า การหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ เรื่องการอ่านและเขียนสะกดคำด้วยการจัดกิจกรรมกลุ่มร่วมมือที่ใช้แผนผังความคิดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีประสิทธิภาพ 85.75/85.43

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอน พบว่า มีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำยากหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก เกมสะกดคำประกอบการสอนที่นำมาใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยากนั้น ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในขั้นการ

เรียนรู้ซึ่งแต่ละเกมได้ดัดแปลงมาจากเกมทั่วไป และเกมการละเล่นของเด็กไทย มีความเหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับเนื้อหา มีการกำหนดกติกา และวิธีการเล่นที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ทั้งในลักษณะเป็นรายบุคคล เป็นคู่และเป็นทีม ตลอดจนเป็นเกมที่นักเรียนเลือกเองจึงทำให้นักเรียนมีความสนใจ และมีความกระตือรือร้นอยากเล่นเกม นอกจากนี้ นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเขียนสะกดคำ ประสมคำ และเมื่อสิ้นสุดการเล่นเกมแต่ละเกมนักเรียนจะช่วยกันสรุปและฝึกเขียนสะกดคำ จึงทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำยากได้ถูกต้องได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กาญจนา โพธิลักษณ์ (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง ผลการวิจัยพบว่า หลังจากใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น กล้าแสดงออก มีความสนใจตั้งใจเรียนรู้ มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ มีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้ ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมได้เป็นอย่างดี เต็มใจที่จะปฏิบัติตามกฎกติกาที่กำหนดไว้ได้อย่างถูกต้องจึงทำให้นักเรียนมีความรู้สึกเชิงบวกต่อการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุชภาดา ภามีจำรัส (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำยาก โดยวิธีสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาประกอบแบบฝึกทักษะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำยาก โดยวิธีสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาประกอบแบบฝึกทักษะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

จากการศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ ทำให้ทราบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอนมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำยากของหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก ดังกล่าวพบว่า นักเรียนเริ่มมีความสนใจในการเรียน มีความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ดังนั้นครูผู้สอนหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยจึงควรส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมการเขียนสะกดคำยาก

โดยใช้เกมสะกดคำประกอบการสอน เพราะเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา การเล่นเกมจึงเหมาะที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้ เกม ยังเป็นกิจกรรมที่ท้าทายความสามารถของเด็กวัยประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่ชอบเล่นชอบการแข่งขัน ชอบทำกิจกรรมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกายอยู่ตลอด นักเรียนจะมีความพอใจและสนุกสนานที่ได้แข่งขันกัน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาที่ใช้เกมประกอบการสอนเพื่อต้องการแก้ไขปัญหาการเขียนสะกดคำผิดอันเป็นการปลูกฝังพื้นฐานการเขียนภาษาไทยที่ถูกต้องต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมการเกษตรแห่งประเทศไทย.

กาญจนา โพธิลักษณ์. (2554). *การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง*. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เกศมณี คันธภูมิ. (2550). ผล*การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเรียงความด้วยกลุ่มร่วมมือโดยใช้แผนผังความคิดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.*บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

โรงเรียนชุมชนโคกสารวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอำนาจเจริญ. (2565). *รายการผลการตรวจสอบภายใน*. เอกสารอัดสำเนา.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553*. สำนักนายกรัฐมนตรี.

เสงี่ยม เวียงคำ. (2550). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม*. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

Krejcie, R.V., & D.W. Morgan. (1970). “*Determining Sample Size for Research Activities*”. Educational and Psychological Measurement, 30(3). 607-610.

Seely, J. (1990). *Teaching English to young learners*. Hope.