

การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
THE DEVELOPMENT OF WRITING SKILL IN UNCOMMON FINAL
CONSONANT WORDS USING GAMES WITH LETTER BLENDING
EXERCISES FOR GRADE 3 STUDENTS



¹เกวลิน สกุลพรรณ และ ²ญดา ธาดานัฐภักดิ์

¹Kewalin Sakulpan and ²Yada Thadanatthaphak

¹มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ประเทศไทย

¹Mahasarakham University, Thailand

อีเมล: ¹kewalin.sakulpan@gmail.com, ²thanarat.s@msu.ac.th

Received: June 2, 2024; **Revised:** June 27, 2024; **Accepted:** August 30, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียน กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด และ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

¹ นิสิต หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่าทดสอบ Wilcoxon Singed Rank Test ผลการวิจัยพบว่า 1. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่ กบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.83/89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ค่าดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการ เขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกม การศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร มีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 80.14

คำสำคัญ : เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร; ความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด; ดัชนีประสิทธิผล

Abstract

This pre-experimental research aimed to 1) Develop learning activities using games with letter blending exercises to meet the efficiency criterion 80/80, 2) Compare students' writing ability in uncommon final consonant words before and after learning through developed learning activities, and 3) Study the effectiveness index of students' writing ability in uncommon final consonant words. Target group consisted of 10 grade 3 students of Nongkrungtaobuengrueyai school, Khonkaen province, determined by purposive sampling. Research instruments were 1) Instruction plans, 2) The letter blending exercises of an uncommon final consonant sound, and 3) Test to write the uncommon final consonant words. Analytical statics were percentage, mean, standard deviation, and Wilcoxon Singed Rank Test. Results were revealed as follows: 1. The efficiency of the learning activities using games with letter blending exercises in spell the uncommon final consonant words of N, D and B protocols for grade 3 students was 82.83/89.33. 2. Ability to write and spell words that do not match the standard spelling after studying higher than before studying statistically significant at the .05 level. 3. The index of effectiveness in writing and spelling words that do not match the spelling standard of grade 3

students by organizing educational game activities together with letter blending exercises progress in learning is 80.14%.

Keywords : Educational games combined with letter combination exercises; Ability to spell words that do not match the spelling standard; Effectiveness Index

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน และกัน ทำให้เกิดความสะดวกในการสื่อสารให้มีความเข้าใจตรงกัน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุว่า ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 37) การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐานและ สาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด โดยแต่ละ สาระผู้เรียนจะได้เรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทย ศึกษาธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล และได้ฝึกฝนทักษะทางภาษาครบทุกด้าน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553 : 3)

ทักษะการเขียน เป็นทักษะหนึ่งในการสื่อสาร เป็นการสื่อความคิดหรือเรื่องราวออกมา เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้การสื่อสารระหว่างผู้สื่อสารและผู้รับสารมีความเข้าใจที่ตรงกัน จำเป็นต้องอาศัยการเขียนที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้รับสารสามารถรับสารได้ถูกต้องและเข้าใจง่าย ขึ้น ปัจจัยสำคัญในการเขียนเพื่อสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ คือการเขียนสะกดคำที่ประสม กับพยัญชนะ สระ และตัวสะกดได้ถูกต้อง ญัฐวรรณ พุเตอร (2558 : 3) กล่าวว่า “การเขียนคำ ภาษาไทยให้ถูกต้องตรงตามแบบแผนนั้น นับเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่ง การเขียนคำ ภาษาไทยได้ถูกต้อง เป็นการแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจ และให้ความสำคัญอย่างลึกซึ้งกับภาษา เนื่องจาก ภาษาไทยเป็นภาษาที่งดงามและมีความซับซ้อนมีตัวพยัญชนะถึง 44 ตัว มีสระ 32 ตัว มี มาตรการตัวสะกดทั้งหมด 8 มาตรการแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ มาตรการตัวสะกดที่ตรงมาตรา และ มาตรการตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตรา ซึ่งมาตรการตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตรานั้น ในแต่ละมาตราจะมีพยัญชนะ หลายตัวเป็นตัวสะกด เช่น มาตรการตัวสะกดแม่กน เช่น คำว่า การ(ร) กาล(ล) ภาพ(พ) กาญจนา(ญ) ทั้งหมดนี้อยู่ในมาตรการตัวสะกดแม่กนเหมือนกัน แต่สะกดต่างกันความหมายก็ต่างกัน ถ้านักเรียน

เขียนสะกดคำผิดจะทำให้ความหมายการสื่อสารที่นักเรียนต้องการสื่อ นั้นผิดเพี้ยนไป ดังนั้น การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ เข้าใจ และเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง และต้องใช้เวลาในการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่คัดลายมือการเขียนตัวหนังสือให้ถูกแบบ และการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง (สนธิ สัตโยภาส, 2545 : 142)

จากการประเมินผลการคัดกรองด้านการเขียน ปีการศึกษา 2564 - 2566 วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ ตำบลโคกสี อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น พบว่า ปีการศึกษา 2564 ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ด้านความสามารถการเขียนสะกดคำมีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 64, ปีการศึกษา 2565 มีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 45 และในปีการศึกษา 2566 มีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 24 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์หรือค่าเป้าหมายที่ทางสถานศึกษากำหนดคือร้อยละ 80 (โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่, 2566) จากข้อมูลพบว่าค่าเฉลี่ยในการเขียนสะกดคำแม่ กก ปี 64-66 ของนักเรียนอยู่ในระดับดี ซึ่งแตกต่างต่างจากแม่กน แม่กด และแม่กบ ที่พบปัญหามากที่สุดคือ นักเรียนไม่สามารถเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบได้ เนื่องจากมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ จะมีพยัญชนะหลายตัวเป็นตัวสะกด และบางคำอ่านออกเสียงเหมือนกันแต่เขียนต่างกัน ทำให้นักเรียนมีความสับสนในการใช้ตัวสะกดว่าจะใช้พยัญชนะตัวใดในการสะกด ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำผิด และส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาไทย

ผู้วิจัยตระหนักในปัญหาที่พบจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาเทคนิค กลวิธีที่จัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยที่ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถเขียนสะกดคำได้อย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเกม การศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ทั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ ให้สูงขึ้น ทำให้นักเรียนสามารถนำความสามารถด้านการเขียนไปใช้ในการเรียนและในชีวิตประจำวันได้จริง ตรงตามเจตนารมณ์ของการปฏิรูปการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (The One Group, Pretest-Post test Desing) ได้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ ตำบลโคกสี อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสำรวจการคัดกรองด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ ของนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ จากผลสำรวจผู้วิจัยได้คัดเลือกเอากลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ใช้เนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 วิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด วิเคราะห์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ท 4.1 ป.3/1 โดยมีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 12 แผน ทุกแผนผ่านการพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมโดยคณะผู้เชี่ยวชาญ ผลการพิจารณาพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.91 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2.2 แบบฝึกประสมอักษร มีทั้งหมด 24 ชุด ประกอบด้วย 1) แบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กน จำนวน 5 ชุด 2)แบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียน

สะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด จำนวน 15 ชุด และ 3) แบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด จำนวน 4 ชุด แบบฝึกทั้งหมดผ่านการประเมินความถูกต้องเหมาะสมจากคณะผู้เชี่ยวชาญ โดยมีความเหมาะสมของแบบฝึกประสมอักษรอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90) และผู้วิจัยได้นำแบบฝึกไปทดลองใช้กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีคุณลักษณะใกล้เคียงแต่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมและด้านเวลา และปัญหาต่าง ๆ อีกครั้งหนึ่ง และผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงและจัดพิมพ์แบบฝึกเพื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ตั้งแต่ 0.60-1.00 ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.60-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.40-0.80 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) เท่ากับ 0.88

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยการคำนวณอัตราส่วนระหว่างคะแนนเฉลี่ยของ นักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบฝึกประสมอักษร ระหว่างเรียนและการทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กด แม่กดและแม่กดหลังเรียน (E_1/E_2)

3.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

3.3 วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลความสามารถในด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

ผลการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.83/89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด รายละเอียดดังในตาราง 2 และ 3 ดังนี้

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนระหว่างเรียน (E_1)

แผนที่	คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D	ร้อยละ
1	123	12.30	1.42	82.00
2	191	19.10	1.29	90.95
3	94	9.40	1.58	78.33
4	107	10.70	1.83	71.33
5	109	10.90	0.74	90.83
6	56	5.60	0.52	93.33
7	41	4.10	1.99	68.33
8	46	4.60	1.07	76.67
9	50	5.00	0.82	83.33
10	51	5.10	0.74	85.00
11	45	4.50	0.97	75.00
12	81	8.10	1.10	90.00
รวม	994	99.40	10.70	82.83
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ $E_1 = 82.83$				

จากตาราง 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการประเมินความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ประเมินผลงานตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ มีค่าเฉลี่ย 99.40 จากคะแนน 120 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 10.70 นั่นคือ E_1 มีค่าเท่ากับ 82.83

ตารางที่ 3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละจากผลรวมของค่าเฉลี่ยจากการทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด (E_2)

เลขที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (30)	คะแนนทดสอบหลังเรียนเรียน (30)
	ความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด	ความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
1	14	26
2	11	22
3	15	28

4	13	27
5	20	30
6	12	23
7	13	25
8	18	30
9	19	30
10	14	27
รวม	149	268
$\bar{X}$	14.9	26.8
S.D	3.07	2.86
ร้อยละ	49.66	89.33

จากตาราง 2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังเรียน เท่ากับ 26.8 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.86 นั่นคือ E_2 มีค่าเท่ากับ 89.33

2. นักเรียนที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนี้

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	Neg	Pos	Z	Sig
ก่อนเรียน	14.9	3.07	0	55	2.77	.005
หลังเรียน	26.8	2.86				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 80.14

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.83/89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ หมายความว่านักเรียนทั้งหมดได้คะแนนจากการทำแบบฝึกประสมอักษรจำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 82.83 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 89.33 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ที่ผู้วิจัยพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับ กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง (2561 : 70-72) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏว่าการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.58/81/78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และรัชดากร หมิ่นมะโน (2565 : 1-17) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย พบว่า การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพ 84.35/82.88 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ นักเรียนที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.80 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.86 คิดเป็นร้อยละ 89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thi Minh และวาสนา กิรติจำเริญ (2562 : 234) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษา ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรง

มาตราตัวสะกด โดยใช้เกม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนากิจกรรมจัดการเรียนรู้ตามเทคนิคเกมการศึกษา และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ มีเกมที่หลากหลายน่าสนใจสำหรับนักเรียน ซึ่งเกมช่วยลดความเครียดในการเรียนทำให้นักเรียน รู้สึกสนุกในการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนสนุกในการเรียน ผลที่ได้จากการเรียนรู้โดยเกมการศึกษาคือนักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น จดจำเนื้อหาในการเรียนผ่านการเล่นเกมที่แม่นยำขึ้น และเกมยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนไม่เบื่อ ไม่เครียด นักเรียนสนุกกับการเรียน กิจกรรมและเนื้อหาเริ่มจากง่ายไปหายาก การเรียนรู้พัฒนาขึ้นตามลำดับ ผู้วิจัยคอยกระตุ้นนักเรียนให้อยากเรียนรู้อยู่เสมอโดยการพานักเรียนร้องเพลง เล่นเกม แข่งขันปริศนาคำทาย ตั้งคำถามให้นักเรียนคิด นักเรียนทำงานเสร็จในชั่วโมง ทำให้ไม่เครียด นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีเกมการศึกษาต่างๆ นักเรียนเรียนอย่างมีความสุขและทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับ สุทธิรัตน์ คุ่ยสวัสดิ์ (2558 : 55) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อม ให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน และสอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 437) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ ดังนี้ เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูงช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น โดยเกมทำให้ได้ฝึกฝนในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟังและอ่าน และมีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดีส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และมีกิจกรรมการติดต่อสื่อสารร่วมกัน เกมช่วยลดความผิดพลาดโดยที่นักเรียนมีอิสระมากกว่าปกติ นักเรียนไม่วิตกกังวล และเกมยังช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน และเป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการเรียนรู้สังคม

2. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8014 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน ร้อยละ 80.14 ซึ่งมีผลสอดคล้องกับ กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง (2561 : 70-72) ที่ว่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.6333 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 63.33

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร มีกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การร้องเพลง การเล่นเกม การทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม การทำแบบฝึก ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้ซ้ำ ย้ำทวน เพื่อกระตุ้นสมองให้คิดและเพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ และมีความจำที่แม่นยำ อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาช่วยลดความเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียน สนุกในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 439) กล่าวว่าเกมทำให้เรียนสนุก ตื่นเต้นไม่เกิดความเบื่อหน่าย เมื่อนักเรียนสนุกในการเรียน ผลที่ได้จากการเรียนรู้โดยเกมการศึกษาคือนักเรียน เรียนรู้ได้ดีขึ้น จดจำเนื้อหาในการเรียนผ่านการเล่นเกมได้แม่นยำขึ้น และเกมยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้ และก่อให้เกิดแรงจูงใจสูงช่วยให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น อีกทั้งเกมการศึกษาต่าง ๆ ยังทำให้ได้ฝึกฝนในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟังและอ่าน และมีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี และสอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 437) ที่ว่า เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้นก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง นักเรียนสนุกในการเรียนไม่วิตกกังวล ช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกที่ทำให้ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำเพิ่มสูงขึ้น เพราะแบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ใช้ฝึกทักษะเพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงและฝึกทำซ้ำๆ อย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนที่ช่วยเสริมจากบทเรียนทำให้นักเรียนมีความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราสูงขึ้น สอดคล้องกับ ดวงมณี กันทะยอม (2551 : 26) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ใช้ฝึกทักษะเพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงและทำซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่องเป็นการเสริมให้เกิดทักษะที่ถูกต้องและเป็นส่วนที่เพิ่มหรือเสริมจากบทเรียน ช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ต่างๆ ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง (2561 : 70-72) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดฝึกทักษะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏว่าการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.58/81/78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งมีผลสอดคล้องกับ พระมหาโยธิน ไกรสร (2565 : 81-82) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่

ไม่ตรงมาตราตัวสะกดเพิ่มสูงขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง และสามารถจำแนกคำแต่ละมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง สอดคล้องกับ Thi Minh และวาสนา กิริติ จำเริญ (2562 : 234) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ ภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษา พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และสอดคล้องกับ พระมหาโยธิน ไกรสร (2565 : 81-82) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้ แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรม เกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา ดังแสดงในภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง. (2561). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. บัณฑิตวิทยาลัย :มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). *นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. นนทบุรี: พับลาเนตส์ไซด์แอนปรีนตติ้ง.
- ดวงมณี กันทะยอม. (2551). *การใช้แบบฝึกการคิดสร้างสรรค์ในการสอนเขียนความเรียงเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*.
- รัชดากร หมิ่นมะโน. (2565). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย*. วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์ มจร วิทยาเขตแพร่, 8(1), 1-17.
- โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่. (2566). *รายงานการประเมินตนเอง (SAR) ปีการศึกษา 2566*. ขอนแก่น: โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่.
- สนิท สัตโยภาส. (2545). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น*. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี่.
- สุทธิรัตน์ คุ่ยสวัสดิ์. (2547). *การเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- Thi Minh, C. C. และวาสนา กิริติจำเริญ. (2562). *การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม*. วารสารชุมชนวิจัยและพัฒนาสังคม, 13(1), 225-238.

