

The Development of Spelling Skills for Irregular Words Outside Standard Spelling Rules Among Grade 3 Students Using Skill Practice Worksheets Combined with Games

Wachiraya Sriphim ^{1*} Nichapha Kankhunthod ² and Nataya Hokpana ³

^{1,2,3} Kalasin University Faculty of Education and Educational Innovation

* Corresponding author. wachiraya53566@gmail.com โทรศัพท์ 0981793786

ABSTRACT

This research aimed to develop reading comprehension skills in accordance with the standards of accuracy among Grade 3 students using cooperative skill-based games. The study compared the reading comprehension skills before and after using cooperative skill-based games. The findings are summarized as follows: The reading comprehension skills of Grade 3 students using cooperative skill-based games showed improvement. The learning outcomes of the post-test after applying cooperative skill-based games were higher than the pre-test results. Grade 3 students from three schools in the Thung Yai district, Nakhon Si Thammarat Province, were evaluated. The average reading comprehension scores based on accuracy standards increased from a mean score of 74.17 before using the cooperative skill-based games to 79.17 afterward. Among the aspects assessed, reading comprehension aligned with accuracy standards received a mean score of 74.17, while other components, such as fluency and comprehension, also showed improvements.

Keywords: skill development, reading non-standard spellings, skill exercises, games.

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

วชิรญาณ ศรีพิมพ์^{1*} นิชาภา กัญจนทศ² และ นาทยา หกพันนา³

^{1,2,3} มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา

* Corresponding author. E-mail: wachiraya53566@gmail.com โทรศัพท์ 0981793786

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด โดยรวม เท่ากับ 74.17 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดแม่ กก มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุด เท่ากับ 79.17 รองลงมา คือ ด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดแม่ กบ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 74.17 ส่วนด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดแม่ กน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 73.33 และส่วนด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดแม่ กด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 70.00 2. ทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะ, การอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด, แบบฝึกทักษะ, เกม

© 2024 JCERD: Journal of Creative Education Research and Development

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทยที่จำเป็นในการสื่อสารของมนุษย์ การสื่อสารของมนุษย์ใช้ทักษะที่สำคัญหลายทักษะ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน การพัฒนาวิชาภาษาไทย เป็นการพัฒนาที่เน้น การสอนเพื่อพัฒนาในด้านทักษะ และการฝึกประสมคำ อ่านสะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ นักเรียนในบางส่วน ยังขาดทักษะในด้านการอ่านสะกดคำ จึงส่งผลให้ต้องมีการปรับปรุง แก้ไข และต้องมีการพัฒนาในทักษะนี้อย่างต่อเนื่อง

จากปัญหาดังกล่าวการที่ผู้เรียนจะเกิดทักษะการอ่านสะกดคำอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องได้รับการฝึกฝนและปรับปรุง แก้ไขความบกพร่องต่าง ๆ อยู่เสมอ ครูจำเป็นต้อง ปรับปรุงลักษณะการจัดการเรียนการสอน และเลือกใช้สื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษา ซึ่งมีผู้เสนอแนะกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจวิธีหนึ่ง คือ การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ คือ แบบฝึกทักษะมีความสำคัญต่อผู้เรียนไม่น้อย ในการที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะให้กับผู้เรียนได้เกิดการ เรียนรู้และเข้าใจได้เร็วขึ้น ชัดเจนขึ้น กว้างขวางขึ้นทำให้การสอนของครูและการเรียนของนักเรียน ประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ และผลการวิจัยพบว่าการแก้ปัญหาการสอนอ่านและเขียนสะกดคำได้วิธีหนึ่ง คือ การสร้างแบบฝึกทักษะ (สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ, 2550)

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สร้างความสนใจและให้ความ สนุกสนานเพลิดเพลินให้นักเรียน โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย เกมสามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ ด้วยความสนใจได้การนำเกมเข้ามาร่วมในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา เกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ และมี ทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของเพียเจต์ (Piaget) (อภิขญา สวัสดิ์, 2546)

ในการพัฒนาวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำเป็นต้องพัฒนาที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาในด้านทักษะการอ่านสะกดคำให้กับนักเรียนเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ ดังนั้น นักเรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำ ให้อ่านได้ถูกต้อง เพื่อนักเรียนจะได้นำไปใช้ในการเรียนรู้ใน รายวิชาต่างๆ และสามารถหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ หรือสื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็น ต้องมีการพัฒนาในทักษะการอ่าน และการสะกดคำให้กับนักเรียนอย่างถูกต้อง (วิสารรัตน์ ทองเพียร, 2563)

ดังนั้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ถูกต้อง เรียนได้ตามปกติ กับเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดประสิทธิภาพและต่อยอดในการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยผลจากการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และแบบทดสอบการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยนำเสนอวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 24 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

2.1.3 ศึกษาเอกสารคู่มือครูและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด

2.1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน ใช้เวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 8 ชั่วโมง

2.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมให้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้องเหมาะสมระหว่างเนื้อหาสาระกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมิน ของลิเคิร์ท (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2.1.7 นำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ มาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งกำหนดระดับการประเมิน ความเหมาะสม 5 ระดับ และพิจารณาระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

2.1.8 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.2 แบบทดสอบการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การสร้างสร้างแบบทดสอบการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2.2 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.3 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

2.2.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข ตามคำข้อเสนอแนะ

2.2.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องจุดประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องจุดประสงค์

2.2.6 นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งจะต้องมีค่าตั้งแต่ .05 ขึ้นไป

2.2.7 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อนำไปวิเคราะห์คุณภาพหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน ค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 ขึ้นไป

2.2.8 คัดเลือกแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์กำหนด แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยดำเนินการทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ก่อนการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรม โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน แผนละ 1 วัน ๆ ละ 60

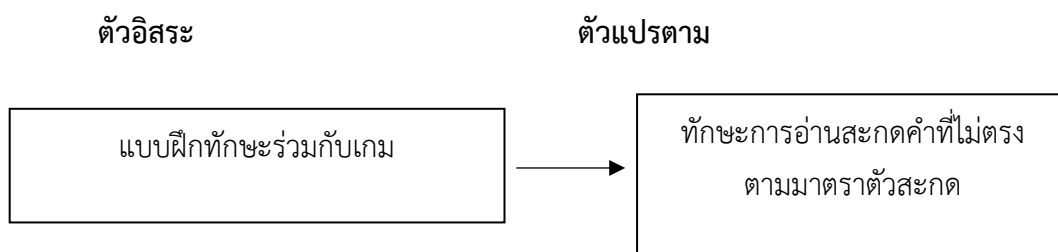
นาที่ รวม 8 วัน เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนการทดลอง เมื่อทดสอบหลังการจัดกิจกรรมเสร็จจึงเปรียบเทียบทักษะการอ่านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบ ทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติบรรยาย ร้อยละ (Percentage) คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษา ทฤษฎี เอกสารที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม



ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยรวม เท่ากับ 74.17 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กก มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุด เท่ากับ 79.17 รองลงมา คือ ด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กบ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 74.17 ส่วนด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 73.33 และส่วนด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 70.00
2. ทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์การวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม สามารถช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งนักเรียนอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ถูกต้อง เรียนได้ตามปกติกับเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดประสิทธิภาพและต่อยอดในการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆต่อไป โดย

สังเกตได้จากแบบทดสอบการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เนื่องจากแบบฝึกทักษะร่วมกับเกม เป็นแบบฝึกเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้และทักษะทั้งหมดยังช่วยแบ่งเบาภาระครูผู้สอน ซึ่งประโยชน์ของแบบฝึกทำให้นักเรียน เข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น มีความเชื่อมั่น ฝึกทำงานด้วยตนเอง ทำให้มีความรับผิดชอบ และทำให้ครู ทราบปัญหาและ ข้อบกพร่องของนักเรียนในเรื่องที่เรียน ทำให้สามารถแก้ปัญหาได้ทันที นอกจากนี้ แบบฝึกยังเปิดโอกาสให้เด็กฝึกทักษะอย่าง เต็มที่ ทั้งยังช่วยให้คงอยู่ได้นาน และเป็นเครื่องมือวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจบบทเรียนแต่ละครั้งอีกด้วย และนอกจากนี้ ยังมีเกมเข้ามาช่วยด้วย ซึ่ง เกม เป็น กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบ ยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของ ผู้เล่นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ 2550) ได้กล่าวว่า การสอนโดยใช้แบบฝึก ทักษะ คือ แบบ ฝึกทักษะมีความสำคัญต่อผู้เรียนไม่น้อย ในการที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะให้กับผู้เรียนได้เกิดการ เรียนรู้และ เข้าใจได้เร็วขึ้น ชัดเจนขึ้น กว้างขวางขึ้นทำให้การสอนของครูและการเรียนของนักเรียน ประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ และผลการวิจัยพบว่าการแก้ปัญหาการสอนอ่านและเขียน สะกดคำได้ดีวิธีหนึ่ง คือ การสร้างแบบฝึกทักษะ และ (อภิษฐา สวัสดิ์, 2546) กล่าวว่าจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สร้างความสนใจและให้ความ สนุกสนานเพลิดเพลิน ให้แก่นักเรียน โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย เกมสามารถช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความ หลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็กๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดก่อนและหลัง การใช้แบบฝึก ทักษะร่วมกับเกมเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน มีการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความ หลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็กๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย

สรุปผลการวิจัย

1. ทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ ร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ การอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยรวม เท่ากับ 74.17 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการอ่านสะกดคำ ที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กก มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุด เท่ากับ 79.17 รองลงมา คือ ด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรง ตามมาตราตัวสะกดแม่ กบ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 74.17 ส่วนด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กน มี คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 73.33 และส่วนด้านการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 70.00

2. ทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้แบบ ฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการอ่าน สะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1.1 การสร้างแบบฝึกเฉพาะบุคคล ที่มีการเรียนรู้หรือพัฒนาการที่แตกต่างกัน เพื่อให้เห็นผลการพัฒนาที่ชัดเจนขึ้น
- 1.2 การกระตุ้นโดยการบันทึกผลคะแนนหลังทำแบบฝึกทักษะเลยเพื่อให้นักเรียนได้ทราบผลพัฒนาการในการอ่าน สะกดคำของตน จะช่วยให้นักเรียนมีความพยายามในการทำแบบฝึกครั้ง ต่อไปให้มากขึ้น ซึ่งเป็นการเสริมแรงในการเรียนรู้ อีก แบบหนึ่ง

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 1. ควรมีการนำแบบฝึกทักษะร่วมกับเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนอื่น เพื่อจะได้ข้อสรุป การวิจัยที่กว้างขวางมากขึ้น
- 2.2 ควรมีการสร้างแบบฝึกทักษะร่วมกับเกมในหน่วยการเรียนรู้อื่นหรือในระดับชั้นอื่นๆ
- 2.3 ควรศึกษาทักษะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดโดยใช้กิจกรรมอื่น ๆ และบูรณาการกับรายวิชาต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

- วิสรัตน์ ทองเพียร. (2563). การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาชิงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ (การวิจัยในชั้นเรียน). สมุทร: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 2.
- สุวิทย์ มูลคำ และ สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2550). 21 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อภิขญา สวัสดิ์. (2546). การศึกษาความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.