Journal of Creative Education Research and Development

Journal of Creative Education Research and Development, 2025, 3(1): 8 - 16 ISSN 3088 - 2257 (Online)

Research Article

The Development of Spelling Skills in Accordance with Thai Spelling Rules for Grade 3 Students Using Skill Worksheets Combined with Games

Bhumin Madmingngao [1*], Nataya Hokpanna [2] and Nichapha Kankhunthod [3]

[1,2,3] Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

* Corresponding author. E-mail: Bhumin Madmingngao10Ksu@gmail.com

ABSTRACT

This research aimed to 1) develop the spelling skills of third-grade students in accordance with spelling rules using skill-building exercises combined with games and 2) compare the spelling skills of third-grade students before and after the intervention. The research sample consisted of 18 third-grade students from Huai Tum Witthayakarn School, Mueang Kalasin District, Kalasin Province. The research instruments included six lesson plans incorporating skill-building exercises with games (1 hours per plan) and a spelling test with 20 items (dictation type). Data were analyzed using descriptive statistics (mean, standard deviation, percentage) and hypothesis testing using the Wilcoxon Signed Ranks Test. The results showed that: 1) After the intervention, the students' average spelling score was 12.72, with a standard deviation of 1.49 and a percentage of 63.61%. The percentage increased by 12.27% compared to before the intervention. 2) The comparison of spelling skills before and after the intervention revealed a statistically significant improvement in students' spelling skills at the .05 level. in conclusion, the use of skill-building exercises combined with games is an effective method for enhancing the spelling skills of third-grade students.

Keywords: Third-Grade Students, Games-Based Learning, Spelling Skills

Received 8 February 2025; **Revised** 4 March 2025; **Accepted** 11 March 2025

การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

ภูมินทร์ แมดมิ่งเหง้า [1*], นาตยา หกพันนา [2] และนิชาภาท์ กันขุนทด [3]
[1,2,3] คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
* Corresponding author. E-mail: Bhumin Madmingngao10Ksu@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปี การศึกษา 2567 ของโรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม จำนวน 6 แผน ใช้เวลา แผนละ 1 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำ เป็นแบบทดสอบแบบเขียนตามคำบอก จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน คือ The Wilcoxon Signed Ranks Test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ชั้นประถมศึกษา 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด เท่ากับ 12.72 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.49 และค่าร้อยละ เท่ากับ 63.61 ค่าร้อยละหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมสูงขึ้นร้อยละ 12.27 2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทักษะการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมแบบฝึกทักษะร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3, แบบฝึกหัดร่วมกับเกม, ทักษะการเขียนสะกดคำ

© 2025 JCERD: Journal of Creative Education Research and Development

บทนำ

การเขียนภาษาไทย เป็นทักษะที่มีความยุ่งยากและต้องใช้เวลาในการสอนมากเป็นพิเศษ เนื่องจากระบบการเขียนภาษาไทยเป็นระบบที่ใช้ตัวอักษรแทนเสียง 3 ประเภท คือ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์มาประกอบเป็นพยางค์และคำ ในการเขียนคำให้ถูกต้องจึงจำเป็นต้องศึกษาเรื่องการใช้สระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ ตลอดจนการเขียนคำในลักษณะพิเศษต่าง ๆ เช่น การเขียนชื่อเฉพาะ การเขียนราชทินนาม การเขียนคำยืมจากภาษาต่างประเทศ การเขียนอักษรย่อรวมทั้งการเขียนชื่อเมือง ชื่อประเทศ และการใช้เครื่องหมายประกอบคำ (กาญจนา นาคสกุล และคณ, 2545) นอกจากนี้ การเขียนเป็นการสื่อความที่มีวิธีการสลับซับซ้อนกว่าการพูด จำเป็นต้องให้ผู้อ่านเข้าใจโดยไม่มีเสียงสูงต่ำ หนักเบา หรือการแสดงสีหน้าท่าทางประกอบอย่างภาษาพูด การเขียนจึงเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลาฝึกนานกว่าทักษะอื่น ๆ ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่การคัดลายมือ การเขียนตัวหนังสือให้ถูกแบบ และการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, 2545)

ทักษะการเขียนสะกดคำนับว่าเป็นสิ่งจำเป็น เพราะเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของนักเรียน ในการเริ่มต้นเรียน ถ้าละเลยข้อบกพร่องนั้นไป อาจทำให้นักเรียนอ่านและเขียนผิดได้ตลอดไป การฝึกทักษะการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องและคล่องแคล่วแก่ผู้เรียน เป็นการปูพื้นฐานการเขียนที่ดี เพราะสามารถนำไปใช้ในการเขียนรูปแบบอื่น ๆ ได้อีก เช่น การเขียน

จดหมาย การเขียนแสดงความคิดเห็น การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นต้น นักเรียนประถมศึกษาส่วนมากยังเขียนสะกดคำผิด สาเหตุเพราะเด็กไม่ได้รับการฝึกเขียนสะกดคำอย่างถูกวิธีและเพียงพอฉะนั้นครูควรจัดกิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำให้นักเรียนเกิดความรู้สนุกสนานเพื่อให้กเรียนรักที่จะเรียน จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอน ครูต้องเน้นการฝึกให้มากๆ ฝึกบ่อย ๆ เมื่อเด็กเข้าใจความหมายของคำเด็กก็จะสามารถใช้คำได้ ถ้าเราฝึกให้เขารู้จักใช้และฝึกสม่ำเสมอ เขียนกันจริง ๆ ฝึกกันจริง ทำกันจริง เด็กจะเกิดทักษะถาวรขึ้น จากการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นมากที่สุดคือ การใช้พยัญชนะสะกดผิด การสะกดวรรณยุกต์ และการใช้คำ (ศรีจันทร์ วิชาตรง, 2543)

จากปัญหาการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราตัวสะกดที่กล่าวไปในข้างต้น สอดคล้องกับผลการทดสอบ เรื่อง การเขียนสะกดคำตรงที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลการทดสอบต่ำกว่าร้อยละ 50 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีปัญหาด้านการเขียนและควรได้รับการพัฒนา โดยเฉพาะในด้านการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเขียนในประเภทอื่น ๆ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนหนึ่งที่น่าสนใจ ซึ่งมีความสอดคล้องกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานการใช้สื่อในรูปแบบของเกมเข้ากับการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ก็มีความสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่ง (ทิศนา แขมมณี, 2550) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และนอกจากนี้ ฟุชซาด (Fuszard Barbara, Lowenstein Arlene J.,&.Bradshaw Martha J., 2001) ยังกล่าวว่า เกมนำเสนอถึงโครงสร้างที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่จะเสริมกลยุทธ์การสอนแบบดังเดิมเข้ากับการสอนที่เต็มเปี่ยมด้วยชีวิตชีวา จุดประกายความคิด และขยายทิศทางในวิธีการจัดการเรียนรู้ เกมทำให้การเรียนรู้เข้าใจได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้เรียน และกระตุ้นการคิดของผู้เรียนให้เกิด การคิดวิเคราะห์ และความสร้างสรรค์มากขึ้น ดังนั้นจะเห็นได้ว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมสามารถพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ โดยสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เกมยังมีหน้าที่ในฐานะที่เป็นสื่อที่ดีในการกระตุ้นและพัฒนศักยภาพของผู้เรียนในหลายด้าน

แบบฝึกทักษะ คือ สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาและเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ให้แก่ ผู้เรียนมีประสบการณ์สามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง และผู้เรียนเรียนรู้จากการกระทำจริงจึงทำให้จดจำสิ่งที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น แบบฝึกทักษะมีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการพัฒนาการเรียนการสอนทุกวิชา โดยเฉพาะการฝึกทักษะทางภาษาในทุก ๆ ด้าน เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ เกิดแรงจูงใจและสามารถตรวจสอบผลการเรียนทำให้ทราบความก้าวหน้าและข้อบกพร่องอันส่งผลต่อทัศนคติและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้อย่างดี (ขนิษฐา แสงภักดี, 2540)

จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกคคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกดร่วมกับเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นว่าจะเป็นสื่อทางการศึกษา ที่มีคุณค่าทางการจัดการเรียนการสอนหลายประการ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูดำเนินการสอนไปตามลำดับขั้นตอน ช่วยถ่ายทอดประสบการณ์ที่ซับซ้อน เป็นนามธรรมได้สูงช่วยให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนมีโอกาสปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ช่วยเสริมการศึกษารายบุคคล ผู้เรียนได้เรียนตามความสนใจ ตามเวลา และโอกาสที่อำนวยและมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ยังช่วยให้ครูได้รับความสะดวกประหยัดเวลาในการเตรียมการสอน ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลินและมีส่วนร่วมในการเรียนของตน ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาและพัฒนานักเรียนในด้านการอ่านจับใจความ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะ และผู้วิจัยได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึก และแบบทดสอบการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยนำเสนอวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 18 คน

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา2567 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจากนักเรียนในห้อง ที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอนที่มีผลคะแนนการทดสอบวัดทักษะ เรื่องทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรตัวสะกดต่ำกว่าร้อยละ 50

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมจำนวน 6 แผน

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ใช้แนวทางของ แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม มาเป็นแนวทางในการสร้าง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

2) ศึกษาวิธีการสะกดคำ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546)

3) ศึกษาลักษณะของแบบฝึกที่ดี (สุนันทา สุนทรประเสริฐ, 2534)

4) ศึกษาความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2536)

2.1.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด จำนวน 6 ชุด ได้แก่ แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำแม่ กง แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำแม่ กม แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำแม่ เกย และแม่ เกอว

2) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้รวมทั้งศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านทักษะการเขียนสะกดคำและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม จำนวน 6 แผน ใช้เวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ชั่วโมง

4) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมให้ข้อเสนอแนะแล้วนำไปแก้ไขตามคำแนะนำ

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ความชัดเจนความถูกต้องเหมาะสมภาษาที่ใช้ เพื่อนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้ดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ที่ได้รับการแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนยอดแก่งสงเคราะห์ อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์

7) นำผลการทดลองและข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม เพิ่มเติมก่อนนำไปใช้ปฏิบัติจริง

8) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมปรับปรุง เหมาะสมแล้วไปจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

2.2. แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตรตัวสะกด

การสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการวัดและการประเมินผล จากแบบประเมินการอ่านจับใจความสำคัญที่ผู้วิจัยและนักวิชาการศึกษาต่าง ๆ ได้สร้างขึ้น

2.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยนำคำจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และคำในบัญชีคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้วิจัยเลือกมาทั้งหมด 20 คำ เพื่อแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำ โดยการเขียนตามคำบอก

2.2.3 นำแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ

2.2.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมประเมินความสอดคล้อง เพื่อหาความเที่ยงตรง เชิง

2.2.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ .05 ขึ้นไป (สมนึก ภัททิยธนี. 2553)

2.2.6 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อหาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน ค่าความยาก (p) ระหว่าง .20 - .80 และ ค่าอำนาจจำแนก (r) .20 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด. 2556)

2.2.7 นำแบบทดสอบไปจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการทดลอง

3. สมมติฐานการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานไว้ดังนี้ ทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 18 คน ด้วยตัวเอง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบพฤติกรรมที่มีการพัฒนาขึ้นระหว่างก่อนศึกษาเรียนรู้ และหลังการศึกษาเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละเกณฑ์การประเมินการประเมินคุณธรรม และจริยธรรม กำหนดเกณฑ์การประเมินเป็น 4 ระดับคือ

ดีมาก หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามตัวบ่งชี้ ร้อยละ 90 ขึ้นไปของพฤติกรรมบ่งชี้ในแต่ละคุณธรรม

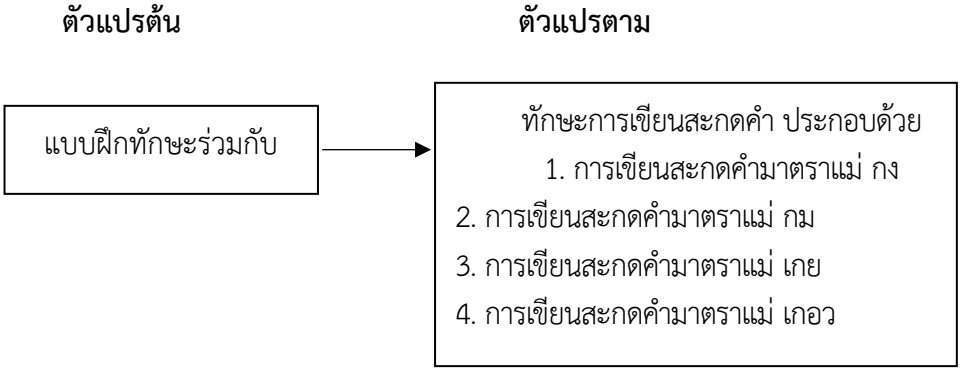
ดี หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามตัวบ่งชี้ร้อยละ 70-89 ของพฤติกรรมบ่งชี้ในแต่ละคุณธรรม

พอใช้ หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามตัวบ่งชี้ร้อยละ 50-69 ของพฤติกรรมบ่งชี้ในแต่ละคุณธรรม

ปรับปรุง หมายถึง ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามตัวบ่งชี้ร้อยละ 0-49 ของพฤติกรรมบ่งชี้ในแต่ละคุณธรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษา ทฤษฎี เอกสารที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกหัดร่วมกับเกม ได้กรอบแนวคิดแสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ชั้นประถมศึกษา 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด เท่ากับ 12.72 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.49 และค่าร้อยละ เท่ากับ 63.61 ค่าร้อยละหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมสูงขึ้นร้อยละ 12.27

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทักษะการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมแบบฝึกทักษะร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม

นักเรียน 18 คน	คะแนนทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด		ผลต่างของคะนน
	ก่อนทดลอง (20 คะแนน)	หลังทดลอง (20 คะแนน)	
รวม	125	229	104
ค่าเฉลี่ย	6.94	12.72	5.78
ร้อยละ	34.72	63.61	28.89
S.D.	1.76	1.49	0.27

จากคะแนนเฉลี่ยร้อยละทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม เมื่อนำมาเปรียบเทียบกัน ดังแสดงในแผนภูมิที่ 1

แผนภูมิที่ 1 คะแนนเฉลี่ยร้อยละทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด

อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมมีประเด็นอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า ผลการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม (Post-test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.55 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 5.97 และค่าร้อยละ เท่ากับ 57.73 และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.00 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 5.20 และค่าร้อยละ เท่ากับ 70.00 จะเห็นได้ว่า ค่าร้อยละหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมสูงขึ้นร้อยละ 12.27 ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะที่ดีที่มีผู้อธิบายไว้ดังนี้ (ศศิธร วิสุทธิแพทย์, 2518) กล่าวว่า แบบฝึกที่มีประสิทธิภาพควรมีกิจกรรมที่ต่างไปจากกิจกรรมทั่วไปที่นักเรียนพบอยู่เสมอในชั้นเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (นภาพรรณ ศรีถม. 2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้แบบฝึกเสริมทักษะเรื่องการอ่าน การเขียนสะกดคำ ในมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปี ที่ 3 โรงเรียนบ้านวังแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน การเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 84.08/90.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1 ภายหลังได้รับการเรียนด้วยแบบฝึกหัดเสริมทักษะการอ่าน การเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

2. ผลจากการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า ทักษะการเขียนสะกดคำหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้

แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ นั่นแสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ทำให้ทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัย (วัฒนา เสนนอก, 2550) ได้ศึกษาการใช้แบบฝึกเสริมทักษะทางภาษา เรื่อง การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดแม่กด เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียมรู้ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรูด้านการเขียนสะกดคำที่ได้รับการสอน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะทางภาษาเรื่อง การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด แม่กด โดยก่อนสอนนักเรียนมีความสามารถการเขียนสะกดคำ คิดเป็นร้อยละ 30 และหลังการสอนนักเรียนมีความสามารถการเขียนสะกดคำ ร้อยละ 86.66 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาเป็นการฝึกทักษะการเขียนสะกดคำโดยเฉพาะ เพื่อให้นักเรียนเขียนคำได้ถูกต้องและแม่นยำได้ดียิ่งขึ้น จึงได้นำคำมาฝึกซ้ำ ๆ โดยใช้กิจกรรมหลากหลายไม่ยากเกินไปเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ทำให้เกิดกำลังใจเพื่อเปิด โอกาสให้นักเรียนพบกับความสำเร็จเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจทำแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำมากขึ้น

สรุปผลการวิจัย

1) ผลพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ชั้นประถมศึกษา 3 โรงเรียนห้วยตูมวิทยาคาร อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด เท่ากับ 12.72 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.49 และค่าร้อยละ เท่ากับ 63.61 ค่าร้อยละหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกมสูงขึ้นร้อยละ 12.27

2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม พบว่า หลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทักษะการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมแบบฝึกทักษะร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูผู้สอนควรเตรียมสื่อการสอนที่จำเป็นให้แก่นักเรียน และใช้วัสดุอุปกรณ์ ใบงาน ใบความรู้ ให้มีจำนวนเหมาะสมกับจำนวนนักเรียน สื่อที่ใช้เป็นประเภทรูปภาพต้องชัดเจน สามารถใช้สื่อความหมายให้นักเรียนเข้าใจได้

1.2 การฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ โดยการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการเขียนสะกดคำอย่างกว้างขวาง

1.3 ครูควรแนะนำวิธีทำแบบฝึกทักษะและเฉลยให้หลังจากที่นักเรียนทำแบบฝึกทักษะเรียบร้อยแล้ว เพราะนักเรียนจะได้ทราบความก้าวหน้าของตนเองอยู่เสมอต่อจากนั้นครูตรวจ อีกครั้งหนึ่ง

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการสร้างแบบฝึกทักษะในระดับชั้นต่างๆ และเนื้อหาสาระกลุ่มอื่นๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ศิลปะ วิทยาศาสตร์ และการงานอาชีพ และเทคโนโลยี เป็นต้น

2.2 ควรมีการบูรณาการการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำกับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนอื่น เพื่อจะได้ปรับปรุงวิธีสอนให้เหมาะสมกับลักษณะตามความสามารถและความสนใจของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา นาคสกุล และคณะ. (2545). *บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 1 : ระบบเสียง อักษรไทย การอ่านคำและการเขียนสะกดคำ.* กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

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

กระทรวงศึกษาธิการ.(2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.* กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้า. และพัสดุภัณฑ์.

ขนิษฐา แสงภักดี. (2540). *การใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการเขียนสรุปความจากบทร้อยแก้วพัฒนากูล จังหวัดสระบุรี.* (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. กรุงเทพฯ.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2536). *คู่มือคณะกรรมการการประถมศึกษา.* จังหวัดและอำเภอ.กรุงเทพฯ : คุรุสภา.

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2545). การสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์. ส่งเสริมวิชาการ.

ทิศนา แขมมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น.* พิมพ์ครั้งที่ 9.กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

วัฒนา เสนนอก. (2550). การใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะทางภาษาเรื่อง การเขียนสะกดค้าตามมาตรา. ตัวสะกด. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศศิธร สุทธิแพทย์. (2518). *แบบฝึกหัดสำหรับสอนเรื่องวลีในภาษาไทยระดับประกาศนียบัตร.* วิชาการศึกษา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์.

ศรีจันทร์ วิชาตรง.(2543). *การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาไทย ของนักศึกษาสถาบัน ราชภัฏพระนคร ปีการศึกษา 2540.* รายงานการวิจัย. สถาบันราชภัฏพระนคร.

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2534). *ปฏิรูปการเรียนรู้สู่การพัฒนาวิชาชีพครู.* นครสวรรค์: ริมปิงการพิมพ์.

Fuszard Barbara, Lowenstein Arlene J., & Bradshaw Martha J. (2001). *Fuszard's innovative teaching strategies in nursing (3 ed.).* Gaithersburg, MD: Aspen Publishers.