

การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรา
โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย*

DEVELOPMENT OF SERIES OF SKILL DRILLS FOR WRITING OF
IRREGULARLY- SPELLED THAI WORDS THROUGH USING THE GAME
FOR PRIMARY SCHOOL 2 BAN HUAI SALAK WITTAYA SCHOOL,
MAW SUAI DISTRICT, CHIANG RAI PROVINCE

รัชดากร หมั่นมะโน,
Ratchadakorn Muenmano
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
Chiang Rai Rajabhat University
E-mail : Kukkik.kanok@gmail.com



บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะโดยใช้เกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ แบบฝึกทักษะโดยใช้เกม จำนวน 4 แผน รวม 16 ชั่วโมง 2. แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรา จำนวน 4 ชุด 3. แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

* Received 21 May 2022; Revised 22 July 2022; Accepted 26 July 2022

โรงเรียนบ้านห้วยสะลัก และ 4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน - หลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานด้วย t-test (Dependent Sample) และ t-test (Independent Sample)

ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ $(E_1/E_2) = 84.35/82.88$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยนักเรียนมีคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 29.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 48.67 และนักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 50.0 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.88 มีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 34.21

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.03$, $\sigma = 0.73$)

คำสำคัญ : ทักษะการเขียนสะกดคำ, เกม, แบบฝึกทักษะ

Abstract

The objectives of this article were : 1) to construct and examine the efficiency of series of skill drills for writing of regularly-spelled Thai words through using the game for Primary Scholl 2 students; 2) to study pre- and posttest learning achievements of students after implementing by using the game and 3) to assess the students' satisfaction towards the series of skills drills for writing of regularly-spelled Thai words through using the game for Primary Scholl 2, Ban Huai Salak Wittaya Scholl, Maw suai District, Chiang Rai Province. The population were 6 Primary Scholl students at Ban Paruak School (Khururatsongkhro) in their semester 1/2020. The research instruments were as following; 1. The picture book learning management plans covering 16 hours and 5 topics; 2-item subjective test assessing Thai language writing skills achievement; 10-item 3 points rating scale questionnaire assessing students' satisfaction towards the implementation of picture book learning management plans. 4. The pre and post-test learning achievements of student. The statistics in data analysis were percentage, Mean and standard deviation. The hypothesis testing were used t-test (Dependent Sample) and t-test (independent sample) The results showed that :

1.The picture book learning management plans for Primary Scholl 2 at Ban Pa Ruak School (Khururatsongkhro) showed the efficiency scores (E_1/E_2) at 84.35/82.88 which were higher than the 80/80 standard.

2.The students' posttest on Thai language writing skills were higher than the pretest while the pretest mean score was 29.20 (48.67%) and the posttest mean score was 34.21 that revealed the progress at 82.88%.

3.The students' satisfaction towards the implementation of picture booking learning management plans for Primary Scholl 2 student was reported at the high level ($\mu = 4.03$, $\sigma = 0.73$).

Keywords : Skill Drills for Writing of Irregularly- Spelled Thai Words, Game, Series of Skill Drills

บทนำ

ภาษาไทยแสดงถึงเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันและกัน สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในชาติ ทำให้เกิดความสะดวกและการสื่อสารที่มีความเข้าใจตรงกัน อีกทั้งภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งต่าง ๆ เพราะการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นทักษะความเข้าใจในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนโดยใช้ภาษาไทยเป็นทักษะ ความเข้าใจและแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมตลอดจนนำไปใช้ในพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคง นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นสื่อที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่ล้ำค่าทั้งในด้านประเพณีวัฒนธรรม วรรณกรรม และวรรณคดี โดยมีอักษรเป็นสื่อส่งผ่าน ให้แก่อนุชนตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน ภาษาไทยจึงเป็นทรัพย์สินทางปัญญา ที่ควรแก่การเรียนรู้ จากการจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุว่า ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 37)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุวิสัยทัศน์ของหลักสูตร ไว้ว่า มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครอง ตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อการศึกษาประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 4) อีกทั้งได้กล่าวถึงจุดเน้นพัฒนาผู้เรียนโดยการขับเคลื่อนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 และการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พุทธศักราช 2552 – 2561) ให้ประสบผลสำเร็จตามจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียนโดยให้ทุกภาคส่วนร่วมกันดำเนินการ กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียนคือ นักเรียนชั้น ป.1-3 ต้องมีทักษะความสามารถ คือ การอ่านคล่อง เขียนคล่อง คิดเลขคล่อง มีทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน มีทักษะชีวิต ทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ตามช่วงวัยและมีคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, น. 3) ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดมาตรฐานและสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม

ซึ่งในแต่ละสาระมี 1 มาตรฐาน ในสาระที่ 2 มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการ การเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 52)

ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ยุ่งยากซับซ้อนกว่าทักษะอื่น ๆ เพราะผู้ที่เขียนได้ดีจะต้องเป็นผู้ที่ฟังมาก อ่านมาก มีความรู้ และประสบการณ์กว้างขวาง พร้อมทั้งยังสามารถเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวนมาเรียบเรียงเป็นภาษาเขียนได้ถูกต้อง และสละสลวย ทักษะการเขียนจะเกิด มีในบุคคลใด ๆ ได้ บุคคลนั้นจะต้องใช้เวลาในการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ (สนธิ สัตโยภาส, 2545, น. 142) นอกจากนี้ การเขียนเป็นการสื่อความที่มีวิธีการสลับซับซ้อนกว่าการพูด จำเป็นต้องให้ผู้อ่านเข้าใจโดยไม่มีเสียง หนักเบา หรือการแสดงสีหน้าท่าทางประกอบอย่าง ภาษาพูด การเขียนจึงเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลาฝึกฝนมากกว่าทักษะอื่น ๆ ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่คัดลายมือ การเขียนตัวหนังสือให้ถูกแบบ และการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, 2545, น. 42-43)

ครูผู้สอนจึงเป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ครูต้องใช้วิธีสอนที่หลากหลาย จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น รู้สึกสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ เช่น การนำเกมมาประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ฝึกการเขียนมาก ๆ และบ่อยครั้ง เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ การใช้เกมมาประกอบการสอน เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน ทั้งเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง(ทิตินา แคมมณี, 2552, น. 365) เกมเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการสร้างความสนใจและสร้างความสนุกสนาน การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้(วิภา ตันจุลพงษ์, 2549, น. 12,18) เกมการศึกษาเป็นเกมที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องสื่อบุคคลจำนวนมาก ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 6-9 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่เรียงลำดับ โดมิโน ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ (กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ, 2546, น. 57)

นอกจากนี้การเขียนสะกดคำอย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เขียนคำไทยทุกคนจะต้องระมัดระวัง ทั้งด้านอักษร พยัญชนะต้น พยัญชนะตัวสะกด ตัวการันต์ การวางรูปสระวรรณยุกต์และองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อให้คำไทยเป็นมาตรฐานเดียวกัน ผู้สะกดคำพึงสังเกต จดจำ หาแนวเทียบเข้าใจความหมายต่าง ๆ และหมั่นฝึกเขียนคำต่าง ๆ ให้ถูกต้องตามรูปแบบที่กำหนดไว้ในพจนานุกรม หากผู้ใดสะกดผิด นอกจากทำให้ดูไม่มาตรฐานแล้ว ยังทำให้ผู้อ่านเกิดความนิยมชมชอบ และศรัทธาในความรู้ของผู้เขียน

(วาสนา บุญสม, 2543, น. 1) และการเขียนสะกดคำ มาตราตัวสะกดนั้น มีทั้งหมด 8 มาตรา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา และมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา คำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรานั้นจะมีตัวสะกดเพียงตัวเดียว ได้แก่ แม่กง แม่กม แม่เกย แม่เกว แต่มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรานั้น ในแต่ละมาตราจะมีพยัญชนะหลายตัวเป็นตัวสะกด เช่น มาตราตัวสะกดแม่กน เช่น คำว่า การ(ร) กาล(ล) ภาพ(พ) กาญจนา(ญ) ทั้งหมดนี้อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่กนเหมือนกัน แต่สะกดต่างกันความหมายก็ต่างกัน ถ้านักเรียนเขียนสะกดคำผิดจะทำให้ความหมายการสื่อสารที่นักเรียนต้องการสื่อั้นผิดเพี้ยนไป ดังนั้น การเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ แก้ไขปัญหา ให้เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

นักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ เป็นกลุ่มชาติพันธุ์บนพื้นที่สูง ได้แก่ อาข่า ไทใหญ่ ลาหู่ การสื่อสารส่วนใหญ่ใช้ภาษาชนเผ่าแต่ละเผ่าในการสื่อสารกันในชนเผ่าเดียวกัน มีภาษาพูดเป็นเอกลักษณ์ นักเรียนชนเผ่าเหล่านี้ใช้ภาษาชนเผ่าสื่อสารทั้งโรงเรียนและชีวิตประจำวัน ภาษาไทยเป็นภาษาที่สองสำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสารทำให้เกิดปัญหาในการสื่อสารทั้งสำหรับครูผู้สอนและนักเรียน ส่งผลต่อกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตร

จากประสบการณ์ในการสอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะมีปัญหาในการออกเสียงไม่ชัดจึงส่งผลต่อการเขียนสะกดคำ เนื่องจากนักเรียนจะเขียนตามเสียงที่พูด และมีปัญหาในการสะกดคำผิดอยู่มาก พื้นฐานความรู้ทางด้านการเขียนยังไม่ดีพอ นักเรียนไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งพบได้จากการตรวจแบบฝึกหัด ชิ้นงาน ลักษณะปัญหาที่พบมากคือ การใช้พยัญชนะผิด ใช้สระผิด ใช้วรรณยุกต์ผิด ใช้ตัวสะกดหรือตัวการันต์ไม่ถูก เป็นต้น รวมทั้งจากผลการประเมินแบบสรุปการวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านและการเขียน อ้างอิงเอกสารจากทางโรงเรียน จากผลการประเมินนักเรียนอ่านออกเขียนได้ ของระดับชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2 จากโปรแกรมประมวลผลการประเมินความสามารถในการอ่านและการเขียน (Reading and Writing Evaluation Processing : RWEPP) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 1 ภาคเรียน ย้อนหลังพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีคะแนนในระดับพอใช้ ซึ่งการวัดและประเมินผลทั้งสองครั้งต่ำกว่าเกณฑ์ ที่สถานศึกษาได้กำหนดไว้ ซึ่งตามที่สถานศึกษากำหนดเกณฑ์ไว้มีคะแนนในระดับดีมาก กล่าวคือ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถเขียนคำ (เขียนตามคำบอก) ได้ เขียนสะกดคำไม่ได้ ซึ่งปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นปัญหาที่เรื้อรังมานานแล้ว นับว่าเป็นปัญหาที่แก้ยาก หากไม่มีการแก้ไขย่อมส่งผลเสียต่อนักเรียนได้

จากการศึกษาพบว่าวิธีการแก้ปัญหาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นั้น จำเป็นต้องให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนทักษะบ่อย ๆ อย่างเป็นระบบ และสม่ำเสมอ และต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติและวัยของนักเรียนด้วย โดยครูควรเลือกใช้เทคนิคในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กสนใจ ได้รับความรู้ และได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกัน ซึ่งวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนนั้นสามารถทำได้หลายวิธี วิธีหนึ่งที่น่าสนใจ คือ เกม เป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยเร้าใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น เกมจะทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการเรียน ทั้งยังช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ มีไหวพริบ และสามารถจดจำเรื่องที่เรียนได้แม่นยำอีกด้วย เกมการสอนภาษาไทยมีอยู่มากมาย ครูอาจหาได้จากหนังสือเกมต่าง ๆ ที่มีผู้รวบรวมไว้แล้วหรือครูจะคิดเกมขึ้นใช้เองก็ยิ่งดี ประการสำคัญจะต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาของบทเรียนด้วย (สนิท สัตโยภาส, 2556, น. 115-116)

ด้วยเหตุผลที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแนวทางในการแก้ปัญหาการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรา โดยจัดทำแบบฝึกทักษะพัฒนาทักษะเรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม มาใช้เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งกระบวนการดังกล่าว เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้วิจัยจะช่วยพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำให้ดีขึ้น มีความเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน เพราะเนื้อหาสาระในแบบฝึกทักษะเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติให้เกิดทักษะการเขียนสะกดคำและเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. แผนแบบการทดลอง เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) โดยใช้แผนแบบการทดลองที่ดัดแปลงมาจากแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียว (One Group Pretest-Posttest Design) (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, น. 109) ซึ่งเขียนเป็นแผนภาพ (Diagram) ได้ดังนี้



- T₁ แทน การทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียน (Pre-test)
- X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตารางตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน บ้านห้วยสะลักวิทยา
- T₂ แทน การทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียน (Post-test)

2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาเชียงราย เขต 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวนนักเรียน 20 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ แบบฝึกทักษะโดยใช้เกม จำนวน 4 แผน รวม 16 ชั่วโมง ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 0.96 และมีค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพเท่ากับ 3.71 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก

3.2 แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรา จำนวน 4 ชุด คือ

- ชุดที่ 1 คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ก
- ชุดที่ 2 คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา กน
- ชุดที่ 3 คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา กบ
- ชุดที่ 4 คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา กด

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 0.92 และมีค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพเท่ากับ 4.67อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ผลการทดลองใช้พบว่า การทดลองภาคสนาม ใช้กับนักเรียน 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน พบว่า แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพเฉลี่ยเท่ากับ 85.57/92.32 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 1.00 และผลการทดลองใช้ พบว่า แบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.73

3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน-หลังเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ เขียนตามคำบอก 20 ข้อ รวม 60 คะแนน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยนักเรียนมีคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 29.2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 48.67 และนักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 50.0 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.88 มีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 34.21

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้

4.1 ทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (ฉบับก่อนเรียน)

4.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับนักเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้น ใช้เวลาเรียนแผนละ 4 ชั่วโมง รวมเวลาเรียน 16 ชั่วโมง

4.3 เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม ครบทั้ง 4 เล่มแล้ว ดำเนินการทดสอบทักษะการเขียนภาษาไทยหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (ฉบับหลังเรียน)

4.4 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการดังนี้

5.1 แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะทำการหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร E_1/E_2 กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ที่เกณฑ์ 80/80 ซึ่งมีความหมายดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ เกิดจากการนำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในเล่มแบบฝึกทักษะมาหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบเป็นร้อยละซึ่งต้องได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เกิดจากการนำคะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบเป็นร้อยละ ซึ่งต้องได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

5.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะทำการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบผลการทดสอบหลังเรียนและก่อนเรียน

5.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะทำการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ $(E_1/E_2) = 84.35/82.88$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยนักเรียนมีคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 29.2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 48.67 และนักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 50.0 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.88 มีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 34.21

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.03$, $\sigma = 0.73$)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาได้ทำการสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 84.35/82.88 หมายความว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดท้ายเล่ม รวมคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.35 และได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.88 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 แสดงว่า แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการเขียนสะกดคำ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมตามขั้นตอนที่กำหนดไว้อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากศึกษาสภาพและความต้องการของผู้เรียน กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ นำกิจกรรมที่น่าสนใจ มาออกแบบในการสร้างแบบฝึกทักษะ จึงทำให้แบบฝึกทักษะ ส่งเสริมความรู้ ความคิด สติปัญญา และมีความน่าสนใจสำหรับวัยของผู้เรียน เนื้อเรื่องมีภาพประกอบที่สวยงามรวมทั้งแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้ศึกษา ได้นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุง แก้ไขแบบฝึกทักษะให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา มีความเหมาะสมทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า แบบฝึกทักษะได้ผ่านกระบวนการและขั้นตอนการสร้างอย่างเป็นระบบ ทำให้มีการสอนที่สนุกช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการทางภาษาดีขึ้น เพราะนักเรียนมีโอกาสนำความรู้ที่เรียนมาฝึกให้เกิดความเข้าใจยิ่งขึ้นและยังจำเนื้อหาในบทเรียน และคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน สามารถนำแบบฝึกมาทบทวนเนื้อหาเดิมได้ด้วยตนเอง และทราบบทของพร่องของตนเอง และนำไปปรับปรุงแก้ไขได้ทันที และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น (วันเพ็ญ บุญเที่ยง, 2549, น. 47) อีกทั้งลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดีควรมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนมาแล้ว เหมาะสมกับระดับวัยหรือความสามารถของนักเรียน มีคำชี้แจงสั้น ๆ ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจวิธีทำได้ง่าย ใช้เวลาที่เหมาะสม มีสิ่งที่น่าสนใจและท้าทายให้แสดงความสามารถ ควรมีข้อเสนอแนะในการใช้ มีให้เลือกทั้งแบบตอบอย่างจำกัดและ

ตอบอย่างเสรีควรใช้สำนวนภาษาง่าย ๆ ฝึกให้คิดได้เร็วและสนุก (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2540, น. 146) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วิไล มณีเรืองฤทธิ์, 2553, น. 80) การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสระเสียงสั้นกลุ่มสระการเรียนรู้อักษรไทยสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสร้างมิ่งอำเภอม่วงสามสิบ จากผลการศึกษา พบว่า แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสระเสียงสั้นกลุ่มสระการเรียนรู้อักษรไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเฉลี่ย 85.60/85.67 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 80/80 สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ณอม ยนต์ชัย, 2553, น. 75-76) ที่ศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสระการเรียนรู้อักษรไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำกลุ่มสระการเรียนรู้อักษรไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 84.50/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอักษรไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยนักเรียนมีคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 29.2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 48.67 และนักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 50.0 คะแนน มีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 82.88 แสดงว่า แบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้น ช่วยให้นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำสูงขึ้น มีความก้าวหน้าทางการเรียน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะแบบฝึกทักษะชุดนี้ ได้สร้างโดยใช้หลักทฤษฎีและความสนใจของเด็ก ในแต่ละช่วงวัยเด็กในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มักจะชอบถ้อยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ โดยนำคำศัพท์ในระดับชั้นเรียนมาใช้ ซึ่งเหมาะสมกับผู้เรียน เนื้อหาของเรื่องที่สนองต่อความต้องการของผู้เรียน พร้อมด้วยการบูรณาการทฤษฎี ทางจิตวิทยาแรงจูงใจ เป็นการเพิ่มคุณค่าของแบบฝึกทักษะ ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน นอกจากนั้น แบบฝึกทักษะนั้น คือ การใช้กิจกรรมพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม โดยที่ได้มีความหลากหลาย และปริมาณเพียงพอที่สามารถตรวจสอบ และพัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ สามารถนำนักเรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญของสระการเรียนรู้อักษรไทย รวมทั้งทำให้นักเรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนด้วยตนเอง (ถวัลย์ มาตจรัส และจิราภรณ์ จงเกษรณ์, 2548, น. 18) อีกทั้ง (ชูศรี พิทักษ์, 2553, น. 40) ยังได้กล่าวไว้ว่า แบบฝึกทักษะหรือชุดฝึก หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ประกอบกิจกรรมหรือประสบการณ์ที่ครูจัดให้กับนักเรียน ได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว มั่นยำทางภาษา เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และทักษะเพิ่ม

มากขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนใจ และยังช่วยแก้ปัญหาข้อบกพร่องทางการเรียนรู้ ด้วยการฝึกฝนจากชุดฝึกที่ครูสร้างขึ้น และผู้ศึกษายังได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ที่สร้างขึ้นประกอบการใช้แบบฝึกทักษะ ทั้ง 4 เล่ม ใช้เวลาเรียนทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง กระบวนการเรียนรู้ได้เน้นที่หลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น การใช้เกม การใช้บัตรคำ การใช้เพลง บทร้อยกรอง การทำงานเดี่ยว การปฏิบัติและการสรุปองค์ความรู้ และมีการเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รวมทั้งเป็นการฝึกให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข เกมการศึกษาเป็นการนำเกมแข่งขันต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการให้ความรู้กับผู้เรียน ส่วนใหญ่ใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าหลังจากเรียนเนื้อหา นั้น ๆ แล้วมีความรู้มากน้อยแค่ไหน โดยจัดเป็นกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนาน (สมिता บุญวาส, 2546, น.125) เกมคือ กิจกรรมที่จัดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการศึกษา โดยการเล่นต้องมีกฎเกณฑ์และกติกาที่ชัดเจนกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสุข ได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง อีกทั้งได้จัดกิจกรรมเสริมโดยให้ผู้เรียนได้ฝึกเขียนบ่อย ๆ และหาหนังสืออื่น ที่เด็กสนใจมาให้อ่านหาคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้นแสดงถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น (ราตรี เปรียวพานิช, 2547, น. 48) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ (นรเศรษฐ์ สุวรรณอำไพ, 2559, น. 61) ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปากอูน (ปากอูนผดุงวิทย) ผลการศึกษา พบว่า เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (เกษร สีหา, 2558, น. 103) ที่ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทยการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัย (วนิดา สวยสะอาด, 2555, น. 62) ที่ได้ศึกษา ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะเรื่องมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านถนนโคกใหญ่ พบว่า มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีผลต่างของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.73 และเมื่อเปรียบเทียบระดับคุณภาพแล้วอยู่ในระดับดีมาก

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม โดยภาพรวม นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้เกมที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง นำเสนอ เนื้อเรื่องถูกต้องตามหลักจิตวิทยา ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะมีรูปแบบน่าสนใจ ใช้ภาษาที่อ่านแล้วเข้าใจง่าย ขนาดอักษรพอเหมาะ มีภาพประกอบเนื้อเรื่องที่ชัดเจน มีอธิบาย ความหมายของคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น และเมื่อผู้เรียนอ่านแล้วสามารถ เข้าใจเรื่องราวได้ทั้งหมด นอกจากนี้ (ถวัลย์ มาตจรัส, 2550, น. 21) ยังได้กล่าวไว้ว่า แบบฝึก ทักษะ มีค่าชี้แจงสั้น ๆ จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจวิธีทำได้ง่าย มีสิ่งที่น่าสนใจและท้าทายให้แสดง ความสามารถ มีกลยุทธ์การนำเสนอและการตั้งคำถามที่ชัดเจน น่าสนใจปฏิบัติได้ สามารถให้ ข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ได้ แบบฝึกทักษะที่ดีมีผลต่อการจัดการเรียนรู้ พัฒนา ความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนจึงนับได้ว่า แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เป็นสื่อจูงใจให้ผู้เรียนเขียนด้วยความเพลิดเพลิน ไม่รู้จำเบื่อ ไม่เกิดความเครียด ในเวลาเรียน ส่งผลให้นักเรียนรักและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรา สามารถทำได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ใช้เป็นบทเรียนในห้องเรียน ทำให้นักเรียนมีพัฒนาในการเขียนสะกดคำได้เป็นอย่างดีต่อเนื่อง (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2544, น. 131) สอดคล้องกับ ผลการศึกษาของ (เกษร สีหา, 2558, น. 103) การพัฒนาแบบฝึก ทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน บ้านม่วงเจริญราษฎร์ จังหวัดน่าน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบ ฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้อง กับงานวิจัยของ (อรรณพ ตาพา, 2552, น. 61-62) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดสอนเสริมทักษะ การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมทางภาษาสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านนาไพร อำเภอฟากท่า ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมทางภาษาอยู่ในระดับมากที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ มีดังนี้

1.1 ครูผู้สอนควรเตรียมแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน เพื่อให้นักเรียนจะได้อ่านและเขียนตามความสนใจของนักเรียนแต่ละคน

1.2 ครูควรส่งเสริมการอ่านการเขียนของนักเรียน โดยดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดให้ข้อคิด ชี้แนะ แนะนำหลักการเขียนที่ถูกต้อง เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ

1.3 ขณะที่นักเรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ นั้น ครูผู้สอนควรดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด โดยควรมุ่งเน้นส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด

1.4 การฝึกทักษะด้านการเขียนภาษาไทยให้แก่เรียนนั้น ควรมีการตรวจวัดผลประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ และควรแจ้งผลให้นักเรียนทราบทุกครั้ง พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ให้ถูกต้องแก่นักเรียนด้วย

1.5 การศึกษาในครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่อ่านได้เก่งและคล่องจะสามารถเรียนรู้ได้เร็วและทำใบกิจกรรมต่าง ๆ ได้เร็วและมีความสามารถในการเขียนได้ถูกต้องและเขียนสะกดคำได้ดี ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนควรส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนควบคู่กันไป

1.6 นักเรียนแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกัน ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนครูไม่ควรกำหนดเวลาในการทำกิจกรรมหรือใบกิจกรรมควรปล่อยให้ นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจและเต็มความสามารถของตนเอง

1.7 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบแบบฝึกทักษะโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้น ในแต่ละแผนได้เสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปใช้ ทั้งนี้ ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนเวลา รูปแบบการจัดกิจกรรม แหล่งเรียนรู้และสื่อประกอบการเรียนรู้บางอย่างได้ตามความเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป มีดังนี้

2.1 ควรสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมที่มีประสิทธิภาพให้ครบทุกชั้น เพื่อใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ ระหว่างการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมกับกลุ่มที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้สอนปกติหรือวิธีการอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้นต่อไป

2.4 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.

เกษร สีหา. (2558). การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ชูศรี พัทธ์. (2553). แบบฝึกทักษะหรือชุดฝึก. กรุงเทพฯ : บรรพกิจ.

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2545). การสอนภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

ถนอม ยนต์ชัย. (2553). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ โดยใช้แบบฝึกทักษะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ถวัลย์ มาศจรัส และ จิราภรณ์ จงเกษกรณ์. (2548). นวัตกรรมการศึกษา ชุดบทเรียนโปรแกรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ธารอักษร.

ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). นวัตกรรมการศึกษาชุดแบบฝึกหัด - แบบฝึกเสริมทักษะ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : 21 เซ็นจูรี.

ทิตนา แหมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นรเศรษฐ์ สุวรรณอำไพ. (2559). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ราตรี เพ็ริยวานิช. (2547). การจัดกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วนิดา สวยสะอาด. (2555). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ เรื่อง มาตราตัวสะกดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). บุรีรัมย์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- วันเพ็ญ บุญเที่ยง. (2549). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราแม่กดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต) อุบลราชธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- วิภา ตันทุลพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. นนทบุรี : เกรท เอ็ดดูเคชั่น.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2544). พัฒนาการเรียนการสอน. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอนคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิไล มณีเรืองฤทธิ์. (2553). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำสระเสียงสั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต) อุบลราชธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- สนิท สัตโยภาส. (2545). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น. กรุงเทพฯ : บริษัท เซ็นจูรี่ จำกัด.
- สมिता บุญวาศ. (2546). เทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2540). ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว.
- อรรวรรณ ตาพา. (2552). การพัฒนาการสอนเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). อุตรดิตถ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

