

การพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ

โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*

THE DEVELOPMENT OF THAI LANGUAGE SPELLING EXERCISE FOR
PRATHOMSUKSA 5 STUDENTS BY USING GAME – BASED
LEARNING METHOD

ณัฐเกียรติ เจริญสุข¹, ทรงภพ ขุนมธุรส² และ ชญาตี เกรียงศรี³

Nuttakiad Jaroensook¹, Songphop Khunmathurot² and Chayatee Ngaorangsi³

¹⁻³สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

¹⁻³Thai language Major, Faculty of Education, Naresuan University, Thailand

Corresponding Author's Email: nuttakiad_j@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษา มหาวินิจฉัยมนตรีจำนวน 62 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษา มหาวินิจฉัยมนตรี จำนวน 31 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning 3) แบบวัดทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้

* Received 23 July 2024; Revised 31 July 2024; Accepted 24 August 2024

ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเชื่อมั่น ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบอัตนัย ประสิทธิภาพ E_1/E_2 และค่าสถิติที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 85.03/80.81 2) คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การเขียนสะกดคำ, เกมเป็นฐาน, แบบฝึกทักษะ

Abstract

This research aimed 1) To develop and determine the effectiveness of a skill exercise to enhance spelling skills using Game-Based Learning for 5th-grade students, targeting an efficiency criterion of 80/80, and 2) compare the spelling abilities of prathomsuksa 5 students before and after learning through the skill exercise using Game-Based Learning. The population consisted of 62 prathomsuksa 5 students from the Demonstration School of Naresuan University. The sample was 31 prathomsuksa 5 students from the same school, selected through simple random. The research instruments included 1) a skill exercise to promote spelling skills, 2) a learning management plan using Game-Based Learning, and 3) a spelling skills test administered before and after the learning process. Data were analyzed using mean, standard deviation, reliability, item difficulty and discrimination indices, E_1/E_2 efficiency, and paired t-test statistics.

The research results were found as follows: 1) the E_1/E_2 efficiency of the skill exercise to enhance spelling skills using Game-Based Learning for 5th-grade students was 85.03/80.81, and 2) the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level.

Keywords: Spelling skills, Game – Based Learning, Exercise

บทนำ

ปัญหาด้านการเขียนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้ภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องในสื่อสังคมออนไลน์และการรับข่าวสารจากเว็บไซต์หรือภาพประกอบข้อความที่มีคำผิด จนทำให้ผู้ใช้นั้นเคยและนำมาใช้ในการเขียนทั่วไปแบบไม่ถูกต้อง เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ภาษาไทยเกิดความวิบัติ เนื่องจากคำในภาษาไทยมีความยากและง่ายในการสะกดคำต่างกัน และมีคำจากภาษาต่างประเทศปะปนอยู่มากมาย การสะกดคำผิดส่งผลให้ความหมายผิดและสื่อสารไม่สำเร็จ ดังนั้น การเขียนสะกดคำที่ถูกต้องจึงเป็นทักษะสำคัญที่ อย่างไรก็ตามการเขียนสะกดคำเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการสะกดที่ถูกต้องตรงความหมาย การเขียนสะกดคำเป็นการจัดเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด ตลอดจนตัวการันต์ ให้เป็นคำที่ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน เพื่อให้สามารถนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง (อัจฉรา เจตบุตร, 2554) กล่าวคือการเขียนสะกดคำเป็นหลักทางภาษาไทยเบื้องต้นที่ผู้เรียนภาษาไทยทุกคนต้องสามารถเขียนสะกดคำได้อย่างถูกต้องก่อนที่จะนำไปเขียนในระดับที่สูงขึ้น แม้ว่าทักษะการเขียนสะกดคำจะมีความสำคัญอย่างมาก แต่ปัญหาของการสะกดคำของผู้เรียนทั่วไปยังเป็นปัญหาที่พบได้อย่างแพร่หลายในสถานศึกษาหลาย ๆ แห่ง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการเขียนสะกดคำที่ผิดในหลาย ๆ รูปแบบ เช่น การเขียนตำแหน่งที่ผิดของพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด ตัวการันต์ การใช้ตัวสะกดที่ผิด ตลอดจนการลืมเขียนตัวอักษรบางตัวอักษร จึงกล่าวได้ว่าปัญหาการเขียนสะกดคำเป็นปัญหาระดับชาติที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน

ด้วยเหตุนี้จึงมีความสนใจที่จะแก้ไขสาเหตุของการเขียนสะกดคำที่ไม่ถูกต้องเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น โดยจะเป็นการแก้ปัญหาที่พัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์ และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีการเร้าให้ผู้เรียนมีการแสดงออก และมีส่วนร่วมในการฝึกฝนเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันด้วยตนเอง อีกทั้งยังควรมี ความสนุกสนาน อีกด้วย ผู้วิจัยจึงนำวิธีการสอนแบบ Game – Based Learning

(ทิตินา แชมมณี, 2543) ซึ่งการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน (Game – Based learning) คือการเรียนรู้ผ่านเกมที่มีกติกาในการเล่นเกมที่ยุ่งยาก หรือซับซ้อน โดยผู้สอนจะมีการใช้คำถามเพื่อนำสู่การอธิบาย เพื่อเชื่อมโยงถึงสาระ รวมไปถึงจุดประสงค์ในการเรียนรู้ (Franco – Mariscal, 2014) เช่น การใช้เกมกระดาน การ์ดเกม เกมคอมพิวเตอร์ หรือกิจกรรมที่เล่นเพื่อความสนุกสนานอื่น ๆ ล้วนแต่เป็นการเรียนรู้ที่ถูกเรียกว่า “Edutainment” (สุวิทย์ และอรทัย มุลคำ, 2545) กล่าวคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการสอดแทรกเนื้อหาความรู้ในการเรียนการสอนลงไปในกิจกรรมเกมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ อีกทั้งยังได้ฝึกและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นจากการจัดการเรียนการสอน

ในด้านการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าเมื่อมีการสอบกลางภาค ปีการศึกษา 2567 ที่ผ่านมา โดยข้อสอบเป็นรูปแบบของข้อสอบอัตนัย จากการตรวจแบบทดสอบดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการเขียนสะกดคำที่ไม่ถูกต้อง หรือการใช้เสียงในภาษาพูดมาใช้ในการเขียนจึงนำมาสู่การเขียนสะกดคำที่ไม่ถูกต้อง ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่านักเรียนขาดทักษะด้านการเขียนสะกดคำ หากผู้เรียนมีทักษะการเขียนสะกดที่ได้รับประสิทธิภาพอาจจะส่งผลไปยังทักษะการเขียนขั้นสูงของผู้เรียนในอนาคตต่อไป ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยจึงได้นำแนวทางการใช้ Game Based Learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของผู้เรียน รวมถึงเพื่อการแก้ปัญหาการเขียนสะกดคำที่ได้กล่าวในข้างต้น เพื่อนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นต่อไปในอนาคตของตัวผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินงานดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาธมวิทยาลัณเรศวร จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 60 คน (แหล่งที่มาของข้อมูลจากการที่ผู้สอนเป็นผู้ปฏิบัติการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5)

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 31 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาธมวิทยาลัณเรศวร จังหวัดพิษณุโลก โดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และพุทธศักราช 2560 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษา จากนั้นดำเนินการพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำเพื่อนำไปให้เชี่ยวชาญประเมิน พบว่า ชุดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.76 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15 จากนั้น นำชุดกิจกรรมไปทดสอบหาประสิทธิภาพตามแนวคิด (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมถึงแนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยและปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม พบว่ามีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และค่า ส่วนเบี่ยงเบนเท่ากับ 0.07

2.3 แบบวัดทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อสร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ จากนั้นเสนอแบบทดสอบต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่าแบบวัดทักษะการเขียนสะกดคำมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00 ค่าดัชนีความยากง่าย 0.43 – 0.60 ค่าดัชนีอำนาจจำแนก 0.09 – 0.20 และค่าความเชื่อมั่นตามสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค 0.9506

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้

3.1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบฝึกทักษะเพื่อการเขียนสะกดคำ

3.3 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3.5 นำคะแนนที่ได้ไปแทนค่าสถิติ และทำการสรุปผลวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ผลการพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 โดยใช้เกณฑ์ 80/80

4.2 การวิเคราะห์ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลผลตามระดับคุณภาพกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามแบบประเมินมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ

4.3 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเขียนสะกดคำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที่ (t-test) แบบไม่เป็นอิสระ (t-test dependent)

ผลการวิจัย

การพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game - Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game - Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ

โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – based learning ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.03/80.81 แสดงว่าเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ มีรายละเอียดดังตาราง

ตาราง 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ความเหมาะสม
1	ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้	4.60	0.55	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4.60	0.55	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมของภาพประกอบและ สีสันทัน	4.80	0.45	มากที่สุด
4	ความท้าทายของแบบฝึกทักษะของ นักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมของรูปแบบการฝึกอ่าน จับใจความ	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ความถูกต้องในการลำดับเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
8	ความยาก - ง่าย ของเนื้อหา	4.40	0.89	มาก

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ความเหมาะสม
9	ความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.84	มาก
10	เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม		4.62	0.57	มากที่สุด

จากตาราง 1 ผลการประเมินคุณภาพของแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.62, S.D. = 0.57) ซึ่งถือว่าสามารถนำไปทดลองใช้ได้

ตาราง 2 แสดงผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ($n = 31$)

รายการ	ผลการประเมินระหว่างเรียน					รวม	หลังเรียน
	บทที่ 1	บทที่ 2	บทที่ 3	บทที่ 4	บทที่ 5		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	20	100	30
คะแนนเฉลี่ย	17.23	17.13	16.58	16.81	17.29	85.03	16.16
เฉลี่ยร้อยละ	86.13	85.65	82.90	84.03	86.45	85.03	80.81
(E_1/E_2)		85.03					80.81

จากตาราง 2 พบว่า ค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 85.03/80.81 แสดงว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ จึงสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการจัดการสอนแบบ Game – Based Learning

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning มีรายละเอียดดังตาราง 2 ดังนี้

ตาราง 3 แสดงผลการผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning (n = 31)

การประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	12.81	1.51	3.23	1.15	15.67 *	0.0000
หลังเรียน	16.03	1.30				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.81 และ 16.03 คะแนน ตามลำดับ โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาผลการวิจัย 2 ประการ คือ 1) การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วย

แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.03/80.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงว่าการใช้แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ช่วยให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ดีขึ้น มีการจดจำคำศัพท์ได้นานและคงทน รวมทั้งสามารถพัฒนาทักษะการเขียนการเขียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากแบบฝึกทักษะดังกล่าวได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบผ่านการตรวจสอบคุณภาพ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจนมีคุณภาพ ผู้วิจัยได้ยึดหลักการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และความเหมาะสมกับช่วงอายุของผู้เรียน ซึ่งจะสอดคล้องกับทฤษฎีการพัฒนากายสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ที่เชื่อว่าสติปัญญาของมนุษย์นั้นจะมีการพัฒนาตามลำดับขั้นตามช่วงอายุของผู้เรียน (ทิตินา แคมมณี, 2553) ตลอดจนการสร้างและพัฒนาแบบวัดทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ซึ่งได้รับการตรวจสอบและให้คำแนะนำจากอาจารย์ผู้ควบคุมการวิจัยในชั้นเรียน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทยและแบบฝึกทักษะ ก่อนที่จะนำไปทดลองกับกลุ่มทดลองและตรวจเก็บคะแนนไว้พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไข เพื่อที่จะนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงที่ผู้วิจัยวางแผนการวิจัยไว้ จึงทำให้แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.03/80.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ โดยผลการวิจัยในครั้งนี้ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของศรินทิพย์ ชุมทอง (2560) ที่ได้พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า แบบฝึกทักษะที่ได้สร้างและพัฒนาขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานเท่า 89.59/84.79 โดยจะสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.81 และ 16.03

คะแนน ตามลำดับ โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ด้วยแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สร้างขึ้นตามหลักการสร้างที่มีการวางแผนเป็นอย่างดี ทำให้ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สามารถพัฒนาผลของการเรียนรู้ทางการสะกดคำได้ ด้วยเหตุผลดังนี้

การจัดการเรียนรู้ หรือการใช้การสอนแบบ Game – Based Learning เป็นการเรียนรู้ที่มีการใช้เกมเป็นฐาน โดยเชื่อว่าการออกแบบและการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ที่เหมาะสมสามารถทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยการรวมเอาองค์ประกอบเหล่านี้เข้าไปในเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุดจากการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ซึ่งในแต่ละลักษณะสำคัญของ Game – Based Learning จะสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้ กล่าวคือ ลักษณะสำคัญที่ 1 ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน และเป้าหมายในการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้กำหนดให้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้โดยเกมที่มีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจน และมีการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อสนับสนุนในส่วนของเนื้อหาการเรียนรู้ และกิจกรรมของผู้เรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ให้มากที่สุด โดยผู้วิจัยได้ใช้กลไกต่างๆ เช่น การแข่งขัน การให้รางวัล และการสร้างความท้าทายในการเรียนรู้ครั้งนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และความท้าทายในการเรียนรู้ตลอดเวลาในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Chambliss (2550) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐาน หรือ Game – Based Learning เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะเป็นผู้เล่นด้วยตัวผู้เรียนเอง ซึ่งสิ่งนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้สูงขึ้น นอกจากนี้แล้วการเรียนรู้ที่ได้นั้นจะต้องสร้างให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนากิจกรรมทางการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเกมที่มีองค์ประกอบในการให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ตลอดการเรียนรู้เพื่อสร้างให้ผู้เรียนเป็นนักคิด และเรียนรู้ที่จะมองสิ่งต่าง ๆ ในมุมมองที่หลากหลาย โดยทักษะเหล่านี้จะสร้างให้ผู้เรียนมีการให้ผลลัพธ์ย้อนกลับ หรือการให้ Feedback ที่มีประสิทธิภาพอีกด้วย ซึ่งจะนำไปสู่การที่ผู้เรียนได้รู้ถึงความก้าวหน้า และข้อผิดพลาดของตนเอง และที่สำคัญที่สุดการเรียนรู้ที่ดีนั้นจะต้องสามารถนำไปเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนได้ หรือการที่ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ กล่าวคือ เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนได้ หรือการที่ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจะทำให้การเรียนรู้มีความหมายและมี

ประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนจะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้นเมื่อเห็นว่าสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาและปรับปรุงชีวิตจริงได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกรรณิการ์ จอมแปง (2565) ที่ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจในการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงคำนวณสูงขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด Game – Based Learning หรือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Charsky, 2010) และได้ทำการสังเคราะห์วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Game – Based Learning หรือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยสังเคราะห์ออกมาเป็นการใช้แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning ที่มีลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการภาษาไทยด้านการเขียนสะกดคำเข้ารวมกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เข้าด้วยกันโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ได้เรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นทีม การเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการจัดการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอีกด้วย

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า การพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game – Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นั้นจะมุ่งเน้นเพื่อสร้างให้ผู้เรียนมีการแก้ปัญหาต่าง ๆ การทำงานร่วมกัน และสร้างผู้เรียนเป็นผู้กล้าในการสร้างการตัดสินใจ นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้รับความสนุกสนานตลอดการจัดการเรียนรู้อีกด้วย ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ประกอบด้วย 1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ควรให้ความสำคัญกับตัวสะกด โดยควรเน้นให้ผู้เรียนมีการจำคำศัพท์ในรูปแบบกลุ่มคำให้ได้ ด้วยการให้ผู้เรียนใช้ทักษะการเขียนในการเขียนคำเหล่านั้นบ่อยครั้งขึ้น และให้ผู้เรียนมีการอ่านออกเสียงควบคู่ไปด้วย เพื่อให้เกิดการจดจำได้ดียิ่งขึ้น 1.2 ครูผู้สอนควรใช้รูปภาพและคำสั่งสั้น ๆ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจง่ายใน

การทำแบบฝึกทักษะ และควรแจ้งผลการทำแบบฝึกทักษะให้นักเรียนทราบทันทีและทุกครั้ง เพื่อให้นักเรียนได้แก้ไข และจำคำที่ 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ประกอบด้วย 1. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนในระดับชั้นประถมปลายใน ระดับชั้นอื่น 2. ควรมีการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรรณิการ์ จอมแปลง. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดเชิง คำนวณ และแรงจูงใจในการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4. ใน ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการ ศึกษาสาส์นวิจัย, 5(1), 7-20.
- ทีศนา แคมมณี. (2560). 14 วิธีการสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนัญญ์ ศรีเนธิยวสิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักศึกษา. วารสาร มจร บาลีศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์, 7(3), 40-55.
- นพพร ชลารักษ์. (2558). บทบาทของครูกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น, 9(1), 64-71.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร: สิริวิยาสาน.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2547). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: สิริวิยาสาน.
- ปกรณ์ ประจัญบาน. (2552). ระเบียบวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- รัตน์ บัวสนธ์. (2562). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). พิษณุโลก: บัวกราศิ.
- เรณูรัชต์ ประสิทธิเกตุ. (2554). จัดการรู้อย่างไรให้เด็กคิดเป็น. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัย และพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 3(5), 2-3.



ลำเทียน อุตมา. (2554). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตามมาตรฐาน ตัวสะกดกลุ่มสระการเรียนรู้ภาษาไทย. น่าน. โรงเรียนบ้านม่วงเจริญราษฎร์ อำเภอเมืองน่าน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาน่าน เขต 1. อัดสำเนา.

วรรดี อนิทธระ. (2562). Game – Based Learning The Lastest Trend Education 2019 เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

วรรณิ โสมประยูร. (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2552). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์การสอนคิดเชิงมโนทัศน์. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2545). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้แบบทักษะ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์

Charsky, D. (2010). From edutainment to serious games: A change in the use of game characteristics. *Game and culture*, 5(2), 177-198.