การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน*

THE DEVELOPMENT OF SPELLING PRONUNCIATION SKILLS AND HAPPY LEARNING ABILITY FOR GARD 1 USING THE ACTIVE LEARNING 4 STEPS SKILL WITH GAMIFICATION

เตชัส ส่งศรี[1] และ กาญจนา วิชญาปกรณ์[2]

Tachat Songsri[1] and Kanchana Witchayapakron[2]

[1-2] มหาวิทยาลัยนเรศวร

[1-2]Naresuan University, Thailand

[1]Corresponding Author's Email: tachats66@nu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำก่อนและหลังจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) ศึกษาการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านดอนพลอง จำนวน 21 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แบบสอบวัดทักษะ และแบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุข สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.90 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.81 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมระดับความสุขอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 2.86, S.D. = 0.28)

---

* Received 25 March 2025; Revised 5 April 2025; Accepted 15 April 2025

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านสะกดคำ, บันไดทักษะ4ขั้น, เกมมิฟิเคชัน

Abstract

This research aims to: 1) compare the word decoding skills of Grade 1 students before and after implementing learning activities using the four-step skill ladder approach combined with gamification and 2) explore the level of joyful learning among Grade 1 students after participating in these activities. The sample group consisted of 21 Grade 1 students from Ban Don Phlong School, enrolled in the second semester of the 2024 academic year. They were selected using a simple random sampling method. The research instruments included lesson plans based on the four-step skill ladder approach combined with gamification, a word decoding skill test, and a happy learning questionnaire. The statistical methods used for data analysis were mean, percentage, and standard deviation.

The research findings were as follows 1) a comparison of the word-spelling reading skills of Grade 1 students before and after participating in the 4-step skill ladder learning activities with gamification showed that the average pre-test score was 9.90, while the average post-test score was 17.81. When comparing the pre-test and post-test scores, the post-test scores were significantly higher at the .05 level. 2) according to the questionnaire on happy learning experiences of Grade 1 students after participating in the 4-step skill ladder learning activities with gamification, the overall happiness level was high ($\bar{x}$ = 2.86, S.D. = 0.28)

Keywords: Spelling pronunciation skills, The active learning 4 steps skill, Gamification

บทนำ

ทักษะทางภาษาเป็นทักษะสำคัญสำหรับการสื่อสาร ทักษะการอ่านเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญเนื่องจากการอ่านเป็นทักษะพื้นฐาน เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและหาความรู้ต่าง ๆ ดังที่ ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาถือเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาภาคบังคับ มีเป้าหมายสำคัญ คือ การสร้างพื้นฐานทักษะที่จำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการอ่านออกเขียนได้ และการคิดคำนวณ โดยเฉพาะการอ่านออกเขียนได้ เพราะนักเรียนต้องมีพื้นฐานการอ่านและการเขียนที่ดีก่อน จึงจะสามารถสื่อสารและเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อนำไปเรียนรู้ต่อในระดับที่สูงขึ้น และพื้นฐานของการอ่านและการเขียนนั้น

เริ่มต้นจากการสะกดคำปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย นักเรียนมีความกังวลในเรื่องของการอ่านไม่ออก โดยเฉพาะคำที่มีตัวสะกด ขาดทักษะการอ่านสะกดคำ อ่านช้า ขาดความสนใจในการอ่าน ไม่ชอบอ่านข้อความที่ยาว ดังที่นิภาพร โพธิราชและคณะ (2562) กล่าวว่า การสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาตอนต้น ประสบปัญหาหลายอย่าง เนื่องจากนักเรียนเพิ่งจบจากระดับอนุบาล โดยส่วนใหญ่มีพื้นฐานด้านการฟังและพูด แต่ยังขาดทักษะการอ่านสะกดคำ ส่งผลนักเรียนอ่านหนังสือไม่คล่อง อีกทั้งภาษาไทยเป็นภาษาที่มีระบบสัญลักษณ์ซับซ้อน ทั้งพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ทำให้การเรียนรู้ยากขึ้นสำหรับเด็กเล็กดังนั้นครูจำเป็นต้องหาวิธีช่วยเหลือเด็กที่ไม่สามารถผ่านการทดสอบตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคการสอนและสื่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ทันสมัย ตรงต่อความต้องการของนักเรียน เพื่อให้เด็กกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่าย สนใจและตั้งใจเรียน

จากสภาพดังกล่าวผู้วิจัยมีความสนใจในเรื่องของการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงได้ทำการสำรวจปัญหา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องการอ่านสะกดคำเป็นจำนวนมาก อีกทั้งนักเรียนยังมีผลการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าประสงค์ที่โรงเรียนบ้านดอนพลอง (2566) กำหนดไว้ที่ 70.00 โดยนักเรียนมีผลการเรียนเฉลี่ย 57.38 โดยเฉพาะผลคะแนนการทดสอบเพื่อประเมินความสามารถในการอ่าน (Reading Test : RT) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ต้องสอบเป็นประจำทุกปี ค่าสถิติพื้นฐานผลการทดสอบเพื่อประเมินความสามารถในการอ่าน (Reading Test : RT) ประจำปีการศึกษา 2566 (โรงเรียนบ้านดอนพลอง, 2566) มีผลคะแนนเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้านอยู่ที่ 74.11 ซึ่งต่ำกว่าระดับประเทศที่มีผลคะแนนเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้านอยู่ที่ 79.00 ครูจึงหาวิธีการสอนเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านให้เป็นไปตามค่าเป้าประสงค์ที่สถานศึกษากำหนด

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้น กิจกรรมนี้ช่วยฝึกให้นักเรียนสามารถแจกลูก สะกดคำ ผันเสียง อ่านกลุ่มคำ และเขียนตามคำบอกได้อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งบูรณาการทักษะการฟัง พูด และสนทนาไปด้วย ศิวกานท์ ปทุมสูติ (2564) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชฎาภรณ์ หาญปรี (2565) พบว่าการใช้บันไดทักษะ 4 ขั้นช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่ ขนิษฐา ชังยืนยง (2563) ได้ศึกษาแนวทางเดียวกันร่วมกับแอปพลิเคชัน พบว่าการอ่านสะกดคำของนักเรียนดีขึ้นหลังใช้กิจกรรมนี้ สอดคล้องกับโครงการ "ปั้นเด็กจิ๋ว เป็นเด็กแจ๋ว" ของมูลนิธิใบไม้ปันสุข (2564) ซึ่งนำบันไดทักษะ 4 ขั้นไปใช้ในโรงเรียน 76 แห่งทั่วประเทศ พบว่าแนวทางนี้ช่วยแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาตามช่วงวัย ส่งผลให้มีทักษะการอ่านและเขียนที่ดีขึ้น การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำให้ประสบความสำเร็จ การเรียนรู้อย่างมีความสุขถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญอีกปัจจัยหนึ่ง ครูจะต้องสร้างบรรยากาศให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ซึ่งตรงกับพระราชบัญญัติการศึกษา พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 มาตรา 6 (ราช

กิจจานุเบกษา 2550) ระบุว่า “การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” สอดคล้องกับ มารุต พัฒผล (2558) กล่าวว่า เมื่อผู้เรียนมีความสุขต่อการเรียน จะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดในบรรยากาศปราศจากความเครียดและรับประสบการณ์การเรียนที่สนุกสนาน ปัจจุบันการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นความสนใจและสร้างการเรียนรู้อย่างมีความสุขให้กับผู้เรียนได้ ดังนั้นผู้สอนจึงควรนำเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้เพื่อให้ผู้เรียนซึ่งหนึ่งในเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ คือ เกมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้ดี โดยช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของเบญจพร พลไกร (2565) และบุญญฉัตร สังกัดกลาง (2565) พบว่าเกมิฟิเคชันช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการเรียนรู้

จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้น ร่วมกับเกมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้น ป.1 แนวทางนี้ช่วยให้การเรียนรู้สนุกขึ้น สร้างแรงจูงใจ เสริมแรงทางบวก และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนผ่านบรรยากาศการเรียนรู้ที่คล้ายเกม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการอ่านสะกดคำก่อนและหลังจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นกับเกมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นกับเกมิฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได้ทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. การเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได้ทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเครือข่ายสถานศึกษาทักษิณบูรพา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 84 คน ซึ่งแต่ละโรงเรียนจัดนักเรียนแบบคละความสามารถ (สพป.นครสวรรค์ เขต 2, 2567)

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านดอนพลอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 21 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง ดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ตัวสะกดแม่ ก กา จำนวน 2 ชั่วโมง 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดแม่กง แม่กมจำนวน 2 ชั่วโมง 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดแม่เกย เกยว จำนวน 2 ชั่วโมง 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มาตราตัวสะกดแม่กก กบจำนวน 2 ชั่วโมง 5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มาตราตัวสะกดแม่กด กน จำนวน 2 ชั่วโมง

2.2 แบบสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ ก่อนเรียน - หลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

2.3 แบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่มีต่อการกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 10 ข้อ

2.4 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้ 1) ศึกษาสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการจัดกิจกรรม 3) การเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้อย่างมีความสุข 4) ศึกษาคู่มือครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 5) ศึกษาเรื่องการอ่านสะกดคำจากแบบเรียนภาษาไทย ชุดแม่บทมาตรฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 6) กำหนดสาระเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสะกดคำ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง 7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ผลรวมเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5 มีความเหมาะสมระดับภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.54 ,S.D. = 0.28) และ 8) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ในส่วนที่บกพร่องตามคำแนะนำ

ของผู้เชี่ยวชาญ และนำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่องเกี่ยวกับเวลาที่ใช้ในกิจกรรม การใช้สื่อการสอน และการวัดผลประเมินผล นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง ก่อนที่จะนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.5 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ ก่อนเรียน – หลังเรียน แบบสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ เป็นการวัดทักษะอ่านออกเสียงสะกดคำจากคำที่กำหนด จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาทดสอบ 15 นาที ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนซึ่งเป็นชุดเดียวกันแต่สลับคำ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) ศึกษาทฤษฎี หลักการวัดและประเมินผลทักษะพิสัย และศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำ จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง 3) สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำฉบับร่าง เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ ให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน จำนวน 1 ฉบับ รวม 30 ข้อพร้อมเกณฑ์การประเมิน 4) นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยข้อสอบต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป 6) นำข้อมูลที่รวบรวมจากข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5-1.0 เป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากแบบวัดทักษะการอ่านสะกดคำจำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1.00 จำนวน 30 ข้อ 7) นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดอนพลอง อำเภอลาดยาว จังหวัดนครสวรรค์จำนวน 17 คน 8) นำผลการทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำมาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 1.00 จำนวน 20 ข้อ ได้ค่าความยากง่าย (P) 0.35-0.76 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.45-0.82 9) นำข้อสอบแบบวัดทักษะการอ่านสะกดคำที่คัดเลือกไว้แล้วจำนวน 20 ข้อ นำผลการสอบเฉพาะข้อที่คัดไว้มาวิเคราะห์คำนวณ หาค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำทั้งฉบับ โดยใช้สูตรคำนวณของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method) โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 และ 10) ตรวจทานอีกครั้ง แล้วจัดทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำฉบับจริง จำนวน 20 ข้อ ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.6 แบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุข แบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเป็นแบบมาตรประมาณค่า (Rating scale) มี 3 ระดับโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุข 2 สร้างแบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเลือกและปรับจากรายการสอบถามของมารุต พัฒผล (2558, น.128) มาจำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตรประมาณค่า (Rating scale) มี 3 ระดับคือ มาก ปานกลาง และน้อย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 3, 2 1 3) นำแบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่ปรับปรุงแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ในการถาม (IOC) นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับ โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขเท่ากับ 0.92 และ 4) นำแบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ จำนวน 20 ข้อ

3.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การอ่านสะกดคำโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง

3.3 เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 5 แผน นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบการอ่านสะกดคำด้วยแบบสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ

3.4 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3.5 นำข้อมูลคะแนนที่ได้จากการทดลองวิจัยไปวิเคราะห์และอภิปรายต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.2 หาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) การหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้วิธีของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder -Richardson Method)

4.3 เปรียบเทียบทักษะในการอ่านสะกดคำก่อนและหลังจากจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และใช้สถิติทดสอบ t-test Dependent

4.4 หาค่าเฉลี่ยแบบสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.90 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.81 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{D}$	$S.D._D$	t	Sig
ก่อนเรียน	21	20	9.90	2.99	7.90	0.483	16.4*	0.0000
หลังเรียน	21	20	17.81	2.28				

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลการสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมระดับความสุขอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.86, S.D. = 0.28) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการพบว่า นักเรียนมีระดับความรู้สึกในระดับมากเป็นอันดับ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน 3 ข้อ คือ นักเรียนรู้สึกชอบที่ได้รับคำที่พูดเพราะ นักเรียนอยากพัฒนาตนเองสุดความสามารถและนักเรียนอยากเรียนให้เข้าใจและมีความรู้ ($\bar{X}$ = 3.00, S.D. = 0.00) รองลงมา คือ นักเรียนชอบช่วยเหลือเพื่อน ($\bar{X}$ = 2.90, S.D. = 0.30) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ นักเรียนอยากทำการบ้านหรืองานที่ครูมอบให้ ($\bar{X}$ = 2.71, S.D. = 0.46)

ตารางที่ 3 แสดงผลการสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ที่	รายการสอบถาม	$\bar{X}$	S.D.	ค่าระดับความรู้สึก
1	นักเรียนรู้สึกชอบที่ได้รับคำที่พูดเพราะ	3.00	0.00	มาก
2	นักเรียนชอบช่วยเหลือเพื่อน	2.90	0.30	มาก
3	นักเรียนชอบชมเพื่อน	2.76	0.44	มาก
4	นักเรียนอยากพัฒนาตนเองสุดความสามารถ	3.00	0.00	มาก
5	นักเรียนอยากเข้าเรียนตรงเวลา	2.86	0.36	มาก
6	นักเรียนอยากทำการบ้านหรืองานที่ครูมอบให้	2.71	0.46	มาก
7	นักเรียนอยากเรียนให้เข้าใจและมีความรู้	3.00	0.00	มาก
8	นักเรียนควบคุมความคิดที่ดีของตนได้	2.76	0.44	มาก
9	นักเรียนรู้หน้าที่นักเรียนของตนเอง	2.76	0.44	มาก
10	นักเรียนปรับอารมณ์ดีอยู่เสมอ	2.81	0.40	มาก
รวม		**2.86**	**0.28**	**มาก**

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.90 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.81 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพราะ กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นที่มีลำดับขั้นตอนชัดเจนและเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยเริ่มจากการฝึกสะกดคำตามครู ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนซึมซับหลักการสะกดคำและเข้าใจโครงสร้างของคำ จากนั้นจึงพัฒนาไปสู่การฝึกอ่านและการจดจำรูปคำ ควบคู่กับการฝึกคัดลายมือที่ช่วยเสริมสร้างความแม่นยำในการสะกดและการเขียน ขั้นสุดท้ายการฝึกเขียนตามคำบอกเป็นขั้นตอนที่บูรณาการทักษะการฟัง การจำ การเขียนและการสะกดเข้าด้วยกันจึงช่วยเสริมสร้างความแม่นยำในการสะกดคำ เกมมิเคชันจะเป็นส่วนเสริมช่วยให้นักเรียนมีโอกาสได้ทำกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดความอยากมีส่วนร่วม สนุกสนานและสะสมคะแนนจากกิจกรรมหรือการตอบคำถามจึงส่งผลให้ความทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนการเรียนรู้ สอดคล้องกับขนิษฐา ชังยืนยง (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการ

อ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับแอปพลิเคชัน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับชฎาภรณ์ หาญปรีและคณะ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดด้วยบันไดทักษะ 4 ขั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด ด้วยบันไดทักษะ 4 ขั้น คิดเป็นร้อยละ 90.47 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

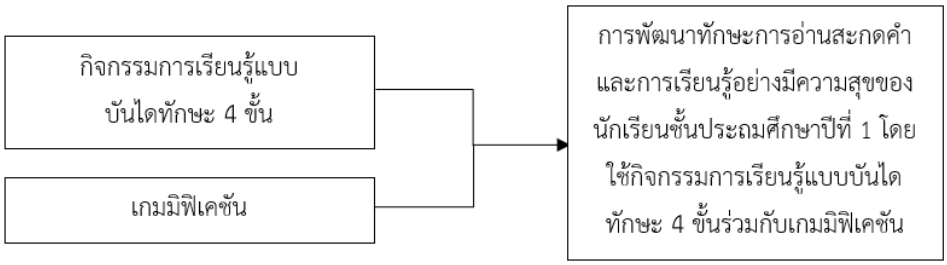
2. ผลการสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมระดับความสุขอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 2.86, S.D. = 0.28) เนื่องจากการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและเกิดแรงจูงใจในการฝึกทักษะการอ่านสะกดคำอย่างต่อเนื่อง กระบวนการเรียนรู้ที่มีการจัดลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนค่อย ๆ พัฒนาความเข้าใจ ตั้งแต่การสะกดคำเบื้องต้นไปจนถึงการเขียนคำอย่างถูกต้อง อีกทั้งการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้เป็นส่วนเสริม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ ลดความตึงเครียด และมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น การสะสมคะแนนและกลไกสร้างแรงจูงใจช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง ส่งผลให้ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับสิทธินนท์ บุญสวยขวัญ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยการใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) ความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยการใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับสุธาทิพย์ ชัยแก้ว (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านการเขียนสะกดคำและการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน พบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) การเรียนรู้อย่างมี

ความสุขของนักเรียน พบว่า หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก

องค์ความรู้ใหม่

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและการเรียนรู้อย่างมีความสุขโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบไปด้วย ขั้นที่ 1 การอ่านสะกดคำ เป็นกระบวนการอ่านเชิงลึกที่ผู้เรียนฝึกผสมเสียงจากพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดเข้าด้วยกันอย่างเป็นลำดับขั้น ช่วยเสริมความเข้าใจในโครงสร้างของคำอย่างชัดเจน ขั้นที่ 2 การอ่านคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน) ผู้เรียนฝึกการอ่านคำและจำรูปของคำโดยเชื่อมโยงกับกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามอ่านได้มากขึ้น การใช้ “เกม” เป็นกลไกในการให้รางวัลอย่างสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน ไม่เกิดความเครียด และอยากพัฒนาตนเองต่อไป ขั้นที่ 3การคัดลายมือ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้เชื่อมโยงสิ่งที่ได้อ่านและสะกดไปสู่การเขียนอย่างเป็นระบบ นักเรียนจะพัฒนาทักษะทางภาษาในลักษณะ “อ่าน-วิเคราะห์-เขียน” ช่วยให้เกิดการจดจำและความเข้าใจในโครงสร้างของคำ อีกทั้งยังสร้างระเบียบวินัยทางภาษาและความสวยงามในการเขียน ขั้นที่ 4 เขียนตามคำบอกร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ขั้นตอนนี้เป็นการทดสอบและทบทวนความรู้การสะกดคำเมื่อมีการเสริมด้วยเกมมิฟิเคชัน เช่น การกำหนด “ภารกิจ” ให้ผู้เรียนได้แข่งขันในเชิงสร้างสรรค์ทำให้เกิดผู้เรียนรู้สึกสนุก ท้าทาย

เมื่อทั้ง 4 ขั้นตอนในบันไดทักษะถูกผสานเข้ากับเกมมิฟิเคชันอย่างเหมาะสม ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบถ้วนตั้งแต่การฝึกอ่านสะกดคำ อ่านคำ และจดจำคำ ไปจนถึงการเขียนอย่างถูกต้อง โดยตลอดกระบวนการมีบรรยากาศสนุกสนาน มีแรงจูงใจจากกลไกของเกม มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้



สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.90 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.81 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการสอบถามการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมระดับความสุขอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.86, S.D. = 0.28) มี **ข้อเสนอแนะทั่วไป** ดังนี้ 1 ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชันและเนื้อหาของบทเรียนที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา และ 2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่ไม่เท่ากัน ครูจึงควรเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนทักษะอย่างสม่ำเสมอจนเกิดความชำนาญ และ **ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป** ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มาทดลองกับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ

เอกสารอ้างอิง

ขนิษฐา ชังยืนยง. (2563). การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้บันไดทักษะ 4 ขั้นร่วมกับแอปพลิเคชัน. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ข้อมูลนักเรียน สพป.นครสวรรค์ เขต 2. (2567). กลุ่มโรงเรียนทักษิณบูรพา. เรียกใช้เมื่อ 10 สิงหาคม 2567 จาก https://portal.bopp-obec.info/obec67/publicstat.

ชฎาภรณ์ หาญปรีและคณะ. (2565). การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดด้วยบันไดทักษะ 4 ขั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วารสารมหาวิทยาลัยรามคำแหง, 16(2),184-195.

นิภาพร โพธิราชและคณะ. (2562). การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, 13(3), 106-204.

บุญญฉัตร สังกัดกลาง. (2565). การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค

เกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

เบญจพร พลไกร. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับ นักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง. (2560). การยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ผ่านกระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของครูประถมศึกษา: แนวคิดสู่การปฏิบัติในบริบทโรงเรียนของประเทศไทย. วารสารคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,45(2), 170–181.

มารุต พัฒผล. (2558). เอกสารคำสอนรายวิชา ลส804 สัมมนาการวิจัยนวัตกรรมหลักสูตร. งานวิจัยและพัฒนาหลักสูตร. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

มูลนิธิใบไม้ปันสุข. (2564). โครงการอ่านออกเขียน เรียนสนุก ปั้นเด็กจิ๋วเป็นเด็กแจ๋ว. เรียกใช้เมื่อ 7 สิงหาคม 2567 จาก https://www.chiangmaiarea6.go.th.

ราชกิจจานุเบกษา. (2550). พระราชบัญญัติการศึกษา พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545. เรียกใช้เมื่อ 10 สิงหาคม 2567 จาก http://www.ratchakitcha.soc.go.th/data/pdf/2542/a/074/1.

ศิวกานท์ ปทุมสุทธิ. (2564). เด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ แก้ไขง่ายนิดเดียว. นนทบุรี: บริษัทเฟิสท์ออฟเซท (1993) จำกัด.

สิทธินนท์ บุญสวยขวัญ. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขย้อนกลับ. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุธาทิพย์ ชัยแก้ว. (2564). การพัฒนาความสามารถในการอ่าน การเขียนสะกดคำและการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.