

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ปีการศึกษา 2565
ชื่อผู้วิจัย	นางณัฐกมล พินิจศักดิ์
วุฒิการศึกษา	การศึกษามหาบัณฑิต
สถานศึกษาที่ติดต่อ	วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ
โทรศัพท์	0813407172
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2565
ประเภทงานวิจัย	วิจัยในชั้นเรียน
บทคัดย่อ	

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน เปรียบเทียบกระบวนการเรียนรู้เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน ก่อนและหลังเรียนและประเมินความพึงพอใจพัฒนาการเรียนรู้เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอนในการสอนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ กลุ่มประชากร ที่ใช้ศึกษาคือนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 จำนวน 318 คนกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 45 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน แบบทดสอบการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้บัตรคำในการสอนเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อโดยค่าความยากง่าย ระหว่าง .50 - .72 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .37-.45 ค่าความเชื่อมั่น 0.60 และ แบบสอบถาม ความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 5 ข้อ

ผลการวิจัยพบว่า ผลคะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้การอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการระหว่างหลังเรียนและก่อนเรียน นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน มีความสามารถด้านการเขียนและการอ่านเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (= 4.80) ข้อที่มีคะแนนมากที่สุดคือ นักเรียนมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อ สื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทำให้สามารถประกอบธุรกิจการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างมีความสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ

เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิจักษ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางสังคมและเศรษฐกิจ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2552 :37) ความสามารถในการใช้ภาษาไทยแบ่งเป็น 4 ด้าน คือความสามารถในการฟัง ความสามารถในการพูดความสามารถในการอ่าน และความสามารถในการเขียน การอ่านและการเขียนถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้า การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทุกกลุ่มวิชา (สำลี รักสุทธี, 2553) กองวิจัยทางการศึกษากรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ได้ประเมินสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ในโรงเรียนประถมศึกษาแล้วพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ สมรรถภาพที่มีปัญหาได้แก่ ทักษะการอ่านและการเขียน ปัญหา คือการออกเสียงพยัญชนะ สระ คำควบกล้ำ ไม่ชัดเจน การแจกลูกสะกดคำ การใช้หลักภาษาไทยไม่ถูกต้อง ทำให้สับสนอ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิด ซึ่งเป็นปัญหาของนักเรียนไทย ในปัจจุบัน ผลจากการอ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนการสอนในวิชาอื่น ๆ ด้วย เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือสำหรับการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง กรมวิชาการ (2546 : 134)

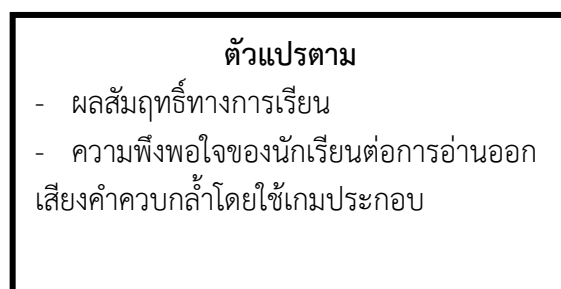
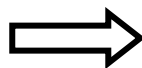
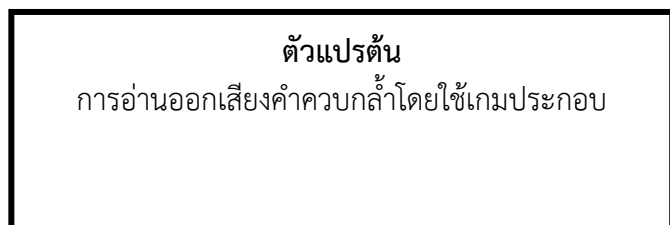
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เป็นนักเรียนสายอาชีพที่เป็นช่วงต่อของระดับช่วงชั้นที่ 2 เป็นช่วงวัยรุ่นที่มีการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารที่ผิดพลาดได้มาก การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำที่ผิดนำมาซึ่งการเขียนคำที่ผิดและสื่อความหมายได้ผิดเช่นกัน ปัญหาดังกล่าว ควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตัวครูผู้สอน ควรจะมีการศึกษาหาวิธีปรับปรุงพัฒนาการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้มีประสิทธิภาพ ให้ทั้งความรู้ทักษะการคิด ความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน มีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย ทำให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความแม่นยำ จดจำง่าย และเข้าใจอย่างลึกซึ้ง จัดระบบเชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การใช้เกมการศึกษาเป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการเล่น การทำงานเป็นบุคคลและกลุ่มส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ ค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้องในการเล่น สรุปความรู้ที่ได้รับร่วมกันทุกคน (นิติกานต์ ขวัญบุญ, 2549 : 6-7) ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของวรรณิ วัจนสวัสดิ์ (2552 : 27) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้จากข้อมูลสภาพปัญหา ความสำคัญ และหลักการดังกล่าว ผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ปีการศึกษา 2565 เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำได้ถูกต้อง สื่อความหมายได้ชัดเจน อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้ภาษาไทยใน

วัตถุประสงค์

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและประเมินความพึงพอใจโดยการจัดกิจกรรมทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ที่มีต่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ อยู่ในระดับ มาก

นิยามศัพท์

1. วิธีการสอนโดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นหรือได้เกิดการไตร่ตรอง มีการจัดเกมไว้ 5 กิจกรรม

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลคะแนนทดสอบการเรียนรู้เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ รู้สึกพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนและอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ

4. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

แนวคิดทฤษฎี

1. การเขียนสะกดคำ

วิลเลียม บัญเคลือบ (2551: ออนไลน์) กล่าวถึงความหมายของการเขียนไว้ว่า การเขียนหมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์คือ ตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ นิติยา ทองคำ (2551: ออนไลน์) กล่าวถึงความหมายของการเขียนไว้ว่า การเขียนหมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดและความต้องการของบุคคลมาเป็นสัญลักษณ์ คือ ตัวอักษร เพื่อ

สื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ ดังนั้น การเขียนสะกดคำ หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์คือตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ เป็นการเขียนเรียงตามลำดับอักษร เครื่องหมายวรรคตอนได้อย่างถูกต้อง

2. การอ่าน

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 1) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า หมายถึง การอ่านตามตัวหนังสือ การออกเสียงตามตัวหนังสือ การดูหรือเข้าใจความจากหนังสือ สังเกตหรือพิจารณาดูเพื่อให้เข้าใจ การคิด การนับ และ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549 : 95-96) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้หลายส่วน ได้แก่ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของกระบวนการ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาษาศาสตร์ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาทางการศึกษา สรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องใช้สายตาสัมผัสตัวหนังสือหรือสิ่งพิมพ์อื่นๆ รับรู้และเข้าใจความหมายของคำ ที่ใช้สื่อความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน ให้เข้าใจตรงกันและผู้อ่านสามารถนำเอาความหมายนั้นๆ ไปใช้ประโยชน์ได้ โดย สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2542 : 2) ได้อธิบายความสำคัญของการอ่านว่าการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ การรู้และใช้วิธีอ่านที่ถูกต้อง จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้อ่านทุกคน การรู้จักฝึกฝนอ่านอย่างสม่ำเสมอ จะช่วยให้ผู้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านที่ดี ทั้งจะช่วยให้เกิดความชำนาญและความรู้กว้างขวางด้วย

ดังนั้นการที่นักเรียนจะเป็นผู้อ่านที่ดีจึงขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่ครูเป็นผู้จัดเตรียมให้อีกทั้งยังต้องผสมผสานกับความสนใจของผู้อ่าน เพื่อเป็นแรงจูงใจที่ช่วยให้นักเรียนได้อ่านอย่างสม่ำเสมอ โดยสนิท สัตโยภาส (2542 : 144-168) สรุปประเภทของการอ่านไว้ 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. การอ่านออกเสียง เป็นกระบวนการอ่านต่อเนื่องระหว่างสายตา สมองและการเปล่งเสียง การอ่านในใจ เป็นกระบวนการที่เรามองดูตัวอักษรและถ่ายทอดเป็นความคิดอย่างเงียบ ๆ ในใจ เช่นเดียวกับ ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542 : 9) กล่าวถึงการอ่านว่ามี 2 ลักษณะ คือ 1. การอ่านออกเสียง มีความสำคัญต่อการฝึกหัดอ่านตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อจะได้ฟังการอ่านออกเสียงว่าถูกต้องอย่างไร ชัดเจนหรือไม่ หากการอ่านออกเสียงยังไม่ชัดเจนจะได้แก้ไขให้ถูกต้อง 2. การอ่านในใจ การอ่านในใจมีความสำคัญและจำเป็นต้องฝึกอ่านเมื่อเรียนในระดับสูงขึ้น เพราะการอ่านในใจจะทำให้อ่านได้เร็วขึ้น ไม่เสียเวลาในการออกเสียงตามไปด้วยการอ่านเร็วจะทำให้เรียนหนังสือได้เร็วและเก่งกว่าคนวัย

จะเห็นได้ว่า การอ่านออกเสียงและการอ่านในใจมีความสำคัญต่อการอ่านอย่างมาก การเลือกว่าควรอ่านในใจหรืออ่านออกเสียงเมื่อใดจึงจะเหมาะสมและได้รับประโยชน์ ควรพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ในการอ่านเป็นจุดสำคัญเพราะจะทำให้เลือกลักษณะการอ่านได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุด

3. หลักสูตรการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยพื้นฐาน (หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562)

ศึกษาเกี่ยวกับการรับสารและส่งสารด้วยภาษาไทย เขียนสะกดคำ การใช้ถ้อยคำ สำนวน ระดับภาษา การฟัง การดูและการอ่านข่าว บทความ สารคดี โฆษณา บันเทิงคดี วรรณกรรมหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านภาษาจาก สื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์การกล่าวทักทาย แนะนำตนเองและผู้อื่นการพูดในโอกาสต่าง ๆ ตามมารยาทของสังคม การตอบรับและปฏิเสธ การแสดงความยินดี แสดงความเสียใจ การพูดติดต่อกิจธุระ พูดสรุปความ พูดแสดงความคิดเห็น การเขียนข้อความติดต่อกิจธุระ สรุปความ อธิบายบรรยาย การกรอกแบบฟอร์ม การเขียนประวัติย่อ การเขียน รายงานเชิงวิชาการและการเขียนโครงการ

4. วิธีสอนโดยใช้เกม

วิธีการสอนโดยใช้เกม คือ วิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตนา แคมมณี, 2557: 81) เกมมักจะถูกวางกฎเกณฑ์ให้เหมาะสมแต่ละสถานการณ์ จึงมีการแบ่งกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ไว้ ได้แก่ 1) ผู้เล่น (Player) จะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ของผู้เล่น 2) อุปกรณ์ (Equipment) กฎเกณฑ์มักจะกำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จะใช้เล่นเกม เช่น แป้นคีย์บอร์ด 3) วิธีการเล่น (Procedure) เป็นการบอกรายละเอียดของวิธีการเตรียมเกมเพื่อจะเริ่มเล่น วิธีการเล่น 4) ข้อบังคับ (Constraints) มีไว้เพื่อเป็นการเพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่น และ 5) คำแนะนำในการใช้ (Direction for Use) จะบอกวิธีการเล่น (สาร์ซ โคทริกซ์, 2546; เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, 2559) การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนรู้ ซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล (วิทวัส ดวงภูมเมศ และ วารินทร์ แก้วอุไร, 2560 : 1-13) การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมองส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิภิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ (ฐปนันท สุวรรณกนิษฐ์, 2560: 1700-1715)

ประโยชน์ที่ได้จากการเรียนการสอนด้วยเกม คือ สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน สามารถให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ ลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าเกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจและเปิดกว้างในการรับรู้ อีกทั้งยังได้ในเรื่องการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียน การมีส่วนร่วม เป็นสื่อที่น่าสนใจในการนำเอามาพัฒนาการเรียนรู้อีกให้กับผู้เรียนได้ (ฐปนันท สุวรรณกนิษฐ์, 2560 : 1700 - 1715) นอกจากนี้เกมมีประโยชน์ต่อผู้เรียน คือ ช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มมากขึ้น ได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ส่งเสริมความสามัคคี การทำงานร่วมกัน ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเองและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน (ประภาศิริ ปราโมทย์, 2561) สรุปได้ว่า ประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานและเกิดประสบการณ์ตรง และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเนื่องจากการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและจัดกิจกรรมในห้องเรียนแทนการสอนแบบบรรยายอย่างเดียว

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ (2558) : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผลการศึกษาพบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการสอนโดยใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนสอนโดยใช้เกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก

ปวีศา นามบุญจิตร (2557: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจ

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน และ นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

สารสิน เล็กเจริญ (2554: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการสอนปกติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT อยู่ในระดับ มาก

ลุนา ศรีฤตา (2553: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ผลการศึกษา ค้นคว้าพบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.43/86.47 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 80/80 ผลที่เกิดกับนักเรียนหลังการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านและเขียนดีขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 86.47

ระเบียบวิธีการวิจัย

ผู้วิจัยใช้กลุ่มประชากรที่ใช้ในศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 318 คนกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ จำนวน 1 ห้องเรียนจำนวน 45 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simplerandom sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำควบกล้ำ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 5 ข้อ

การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ศึกษาเนื้อหาในกลุ่มวิชาภาษาไทยพื้นฐาน เรื่องการเขียนสะกดคำ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิเคราะห์เนื้อหาเรื่องการเขียนคำควบกล้ำ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ความคิดรวบยอด และจุดประสงค์การเรียนรู้ ศึกษาวิธีเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากเอกสารต่าง ๆ เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความถูกต้องของเนื้อหา

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบ ดังนี้ ศึกษาหลักสูตรหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 คู่มือการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ กำหนดเนื้อหาและเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อใช้ประกอบในการสร้างแบบทดสอบ สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียน เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยสร้างเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือกยึดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ให้ครอบคลุมจุดประสงค์ที่กำหนด นำแบบทดสอบ เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ นางขวัญใจ สอนศิริ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ นางสาวสนา เก่าพิมาย หัวหน้าสาขาพื้นฐาน นางสาวจิตติมา บัวบาน ครูผู้สอน วิชาภาษาไทย หาคุณภาพของแบบทดสอบ โดยการประเมินความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เป็นรายข้อ เพื่อหาคุณภาพของข้อสอบ นำแบบทดสอบที่ได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรง ตรวจสอบความสอดคล้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยนำไปทดลอง (Try-out) กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและไม่เคยเรียนเรื่องนี้มาก่อนแล้ว จำนวน 15 คน นำผลการทดสอบของนักเรียนมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากตั้งแต่ .20 ถึง .87 ผู้วิจัยได้ผลคัดเลือกระหว่าง .50 - .72 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .23 ถึง .89 จำนวน 30 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกที่ผู้วิจัยได้คือ ระหว่าง .37-.45 และครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด แล้วนำข้อสอบที่คัดเลือกไว้มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยได้ผลความเชื่อมั่น 0.60 จัดพิมพ์แบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว จำนวน 30 ข้อ ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามดังนี้ วิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหา จากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การอ่านและเขียนคำควบกล้ำ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ศึกษาการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ สร้างแบบแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ข้อมูลที่ได้สามารถแปลงผลเป็น

คะแนนได้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2543: 158-163) นำแบบประเมินเพื่อสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ นางขวัญใจ สอนศิริ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ นางสาววาสนา เก่าพิมาย หัวหน้าสาขาพื้นฐาน นางสาวจิตติมา บัวบาน ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย นำแบบทดสอบที่ได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรงตรวจสอบความสอดคล้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยนำไปทดลอง (Try-out) เพื่อพิจารณาหาความเที่ยงตรง ความถูกต้องของข้อคำถาม แล้วนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขแล้ว พิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อไปทดลองกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 15 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบแล้วพิมพ์เป็นแบบประเมินความพึงพอใจฉบับจริงเพื่อไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยทดสอบความแตกต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนใช้การทดสอบ ค่าที่ t-test (Dependent Sample) และ ประเมินค่าความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าความเชื่อมั่น การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนแบบสอบถาม และการหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถ เรื่องการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการระหว่างหลังเรียนและก่อนเรียน)

กลุ่มตัวอย่าง	N	\bar{X} ของผลต่าง	S.D.	T	Sig
ก่อนเรียน	45	15.13	0.52	19.60*	.00
หลังเรียน	45	24.40	0.31		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบวัดความสามารถเรื่องการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ เท่ากับ 15.13 และคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบเรื่องการอ่านและการ

เขียนคำควบล้ำด้วยบัตรคำของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 หลังเรียน เท่ากับ 24.40 นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาการอ่านและการเขียนคำควบล้ำด้วยบัตรคำมีความสามารถด้านการเขียนและการอ่านเพิ่มขึ้น

ตารางที่ 2 ผลคะแนนเฉลี่ย ระดับ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อ่านและการเขียนคำควบล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ปรากฏดังนี้

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ย ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อ่านและการเขียนคำควบล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองพณิชยการโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (= 4.80) เมื่อเรียงคะแนนเป็นรายข้อจากมากไปหาน้อย คือ ข้อ 5. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ข้อ4. เข้าใจง่ายและชัดเจน ข้อ 1.กิจกรรมมีความน่าสนใจ ข้อ 2 นักเรียนพัฒนาเรื่องการเขียนและอ่านคำควบล้ำและ ข้อ3.นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ” มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลคะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้การอ่านและเขียนคำควบล้ำ โดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการระหว่างหลังเรียนและก่อนเรียน นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาการอ่านและการเขียนคำควบล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน มีความสามารถด้านการเขียนและการอ่านเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง

หัวข้อ	\bar{X}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1. กิจกรรมมีความน่าสนใจ	4.82	.10	มากที่สุด
2. นักเรียนพัฒนาเรื่องการเขียนและอ่านคำควบล้ำ	4.75	.11	มากที่สุด
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.73	.26	มากที่สุด
4. เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน	4.83	.56	มากที่สุด
5. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.88	.59	มากที่สุด
รวมข้อ 1-5	4.80	.39	มากที่สุด

สถิติที่ระดับ .01

2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อ่านและการเขียนคำควบล้ำ โดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$) ข้อที่มีคะแนนมากที่สุดคือ นักเรียนมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ” มีอภิปรายผล ได้ดังนี้คือ

1. ผลคะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้การอ่านและเขียนคำควบกล้ำ โดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ ได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและเขียนคำควบกล้ำ โดยใช้เกมประกอบการสอนเท่ากับ 15.13 และหลังเรียนเท่ากับ 24.40 ทั้งนี้ นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนและการอ่านเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปวริศา นานบุญจิตร (2557) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบภาพการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับ ลุณา ศรีกฤตา (2553: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.43/86.47 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 80/80 และ สารสิน เล็กเจริญ (2554) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการสอนปกติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปวริศา นานบุญจิตร (2557: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดและ ณัฐวรารพ เปลียนปราน (2558) : บทคัดย่อ) ได้ศึกษา การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่มีผลความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก เช่นเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ” มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ในระหว่างการทำกิจกรรม ครูควรสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ อาจจะไม่เข้าใจหรือเกิดการเรียนรู้ช้า หรือต้องการความช่วยเหลือ ครูควรใช้เทคนิคเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ หรืออธิบายให้เข้าใจชัดเจนอีกครั้ง

1.2 ครูผู้สอนต้องเตรียมเนื้อหาที่น่าสนใจ มีการวัดผลประเมินผลที่ชัดเจน การเสริมแรงทางบวกช่วยส่งเสริมให้การเรียนสัมฤทธิ์ผล

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 นำแนวทางการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบกับเนื้อหาอื่นๆ ในรายวิชาภาษาไทย

2.1 นำแนวทางการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบวิชาอื่นๆ เพื่อเป็นการพัฒนาตัวผู้เรียน

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ.(2552). การจัดการการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.

กรุงเทพมหานคร: ครูสภา ลาดพร้าว.

กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545. กรุงเทพมหานคร : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์.(2545).เทคนิคการอ่าน.กรุงเทพฯ:ศิลปะบรรณาการ.

ณัฐราพร เปลียนปราณ.(2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ (วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี).

ฐปนันท์ สุวรรณกนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตร ออกแบบสื่อสาร. การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ, ณ อาคารเอกาทศรถ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก วันที่ 21-22 กรกฎาคม 2560: 1700-1715.

นิตยา ทองคำ.(2551).บทเรียนออนไลน์ วิชาภาษาไทยเรื่องการเขียน (ออนไลน์).เข้าถึงข้อมูลวันที่ 27 กรกฎาคม 2565.จาก <http://www.kr.ac/tech/nitiya48/writh.10.htm>.

นิติกานต์ ขวัญบุญ. (2549). การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ปรวิศา นำบุญจิตร์. (2557). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความ

สามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต,
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
ราชบัณฑิตยสถาน.(2546). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ : นานมีบุค
พับลิเคชั่นส์จำกัด.

ลุนา ศรีฤตา. (2553).รายงานการพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย
โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ปีการศึกษา 2553 ..ขอนแก่น:สำนักงานการพื้นที่เขต 3.

วรรณิ วัจนสวัสดิ์. (2552). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรม
เกมการศึกษาตลอดโต. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.ถ่ายเอกสาร.

วิทวัส ดวงภูมเมศ และวาริรัตน์ แก้วอุไร. (2560). การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการเรียนรู้อย่าง
กระตือรือร้น. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล
สงคราม. 11(2), 1-4.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2552).นวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย.มหาสารคาม : สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัย

วีไลลักษณ์ บุญเคลือบ. (2551). บทเรียนออนไลน์ ทักษะภาษาไทย บทที่ 4 การเขียน .(ออนไลน์).
เข้าถึง ข้อมูล วันที่ วันที่ 27 กรกฎาคม 2561. จาก [http://e-
learning.mfu.ac.th/mflu/learning.mfu.ac.th/mflu/1001103/advisor.htm](http://e-learning.mfu.ac.th/mflu/learning.mfu.ac.th/mflu/1001103/advisor.htm).
มหาสารคาม.

สารสิน เล็กเจริญ. (2554) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการสอนแบบปกติ .
มหาวิทยาลัยศิลปากร/นครปฐม.

สาโรช โคภีรักษ์. (2546). นวัตกรรมการสอนที่ยืดหยุ่นเรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร :บุคพอยท จำกัด

สำลี รักสุทธี. (2553). สอนอย่างไรให้เด็กอ่านออกเขียนได้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา.

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์.(2542).หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4.กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช.

สนิท สัตโยภาศ.(2542).การเรียนรู้ผู้เรียนเป็นสำคัญ.สำนักวิทยบริการ วิชาการ.
สถาบันราชภัฏ เชียงใหม่.

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.(2562).หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช
2562. กรุงเทพฯ : สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ. สำนักงานคณะกรรมการการ
อาชีวศึกษา.

