

การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้

ภาษาไทย โดยใช้เกม

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

THE DEVELOPMENT OF EXERCISES AND WRITING WORDS WITH REGULAR FINAL  
CONSONANTS IN THAI LANGUAGE STRAND THROUGH GAMES FOR PRATHOMSUKSA 1  
STUDENTS

พิมพ์ชนก สีสี่ รองศาสตราจารย์มาลีนี จุฑาปะมา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประคอง กาญจนการุณ

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

**บทคัดย่อ** การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 /80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม และ3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านรัตนะ อำเภอตาพระยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 8 เรื่อง 2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน เกมที่ใช้ จำนวน 8 เกม ใช้สอนแผนการจัดการเรียนรู้ละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา ในการจัดกิจกรรม 16 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อทดสอบความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม หลังจากให้นักเรียน ใช้แบบฝึกทักษะครบทุกฉบับ ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบ t-test แบบ Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 91.80/86.90 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนด้วย แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ :** การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษาศาสตร์  
พึงพอใจ

**ABSTRACT:** The purposes of this research were 1) to develop the efficiency of the exercises for reading and writing words with regular final consonants in Thai language strand through games for Prathomsuksa 1 students to meet the criteria set at 80/80, 2) to compare the students' learning achievement before and after learning through the exercises for reading and writing words with regular final consonants in Thai language strand through games, and 3) to study the students' satisfaction towards the exercises for reading and writing words with regular final consonants in Thai language strand through games. The samples were 30 Prathomsuksa 1 students studying in the second semester of the academic year 2011 at Ban Ratana School under Sra Kaew Primary Educational Service Area Office 2, selected by using simple random sampling technique. The instruments used in this study were 1) the exercises for reading and writing words with regular final consonants with 8 stories, 2) 8 lesson plans through games with 2 hours per lesson in a total of 16 hours, 3) a 30-item with 3 multiple-choice achievement test, and 4) a 10-item of 5-rating scale satisfaction questionnaire. The statistics used for analyzing the collected data were percentage, mean, and standard deviation, and dependent samples t-test was used the test the hypothesis. The findings were as follows:

1. The exercises for reading and writing words with regular final consonants in Thai language strand through games for Prathomsuksa 1 students had an efficiency of 91.80/86.90 which was higher than the criteria set at 80/80.

2. Prathomsuksa 1 students who learned by the exercises for reading and writing words with regular final consonants in Thai language strand through games after learning had higher achievement than before learning at the .01 level of statistical significance.

3. Prathomsuksa 1 students were satisfied with the exercises for reading and writing words with regular final consonants in Thai language strand through games at the highest level.

**Keywords:** to develop the efficiency of the exercises, to compare the students' learning, to study the students' satisfaction

**บทนำ** ปี พ.ศ 2550 - 2551 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดกลยุทธ์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาเพื่อเร่งรัด ส่งเสริม และพัฒนาให้หน่วยงานในสังกัดนโยบายสู่การปฏิบัติ โดยมีกลยุทธ์และจุดเน้นที่สำคัญหลายๆ ด้าน รวมทั้งพัฒนาการอ่าน การเขียน และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อ่านออกเขียนได้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อ่านคล่อง เขียนคล่อง ใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อการเรียนรู้สาระการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. 2550 : 7) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร

ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และได้กำหนดสาระหลักของการเรียนรู้ออกเป็น 5 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิด มีทักษะกระบวนการทางภาษา มีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 ก : 6-12)

ในฐานะครูผู้สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านรัตนะ อำเภอตาพระยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 ในการจัดเรียนการสอน ระยะเวลาที่ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร โดยวิเคราะห์จากการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และจากรายงานการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (LAS) ของโรงเรียนบ้านรัตนะ ปีการศึกษา 2553 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 43.22 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 (โรงเรียนบ้านรัตนะ. 2553 : 5) ซึ่งปัญหาดังกล่าว เกิดจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ ส่วนใหญ่จะอ่านแบบจำ ไม่มีหลักเกณฑ์ในการอ่านและในการเขียน วางสระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดไม่ถูกต้อง จึงจำเป็นต้องหาวิธีที่จะต้องรีบแก้ไขอย่างเร่งด่วน

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยให้สูงขึ้น เสริมสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกมขึ้น เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องและฝึกฝน การอ่าน การเขียนสะกดคำและเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบฝึกทักษะทางภาษาไทยได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรม

การเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน สามารถตั้งใจให้นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้นและจำเรื่องที่ได้อ่านแม่นยำยิ่งขึ้น สำหรับเด็กที่เรียนอ่อนหรือเรียนช้าเกมก็จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดีโดยที่ครูไม่ต้องบังคับ สร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการอ่านและการเขียนสะกดคำได้คล่องแคล่วในระดับชั้นสูงขึ้นไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม

**สมมติฐานการวิจัย** นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านรัตนะ อำเภอดาพระยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 60 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านรัตนะ อำเภอดาพระยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลาก

### 2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ระยะเวลาในการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 16 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. เนื้อหา เป็นเนื้อหาในวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จำนวน 8 ชุด ประกอบด้วยคำตามมาตราตัวสะกด 8 มาตรา ได้แก่

- 4.1 การสะกดคำแม่กที่มีตัว ก เป็นตัวสะกด
- 4.2 การสะกดคำแม่กที่มีตัว ง เป็นตัวสะกด
- 4.3 การสะกดคำแม่กที่มีตัว ด เป็นตัวสะกด
- 4.4 การสะกดคำแม่กที่มีตัว น เป็นตัวสะกด
- 4.5 การสะกดคำแม่กที่มีตัว บ เป็นตัวสะกด
- 4.6 การสะกดคำแม่กที่มีตัว ม เป็นตัวสะกด
- 4.7 การสะกดคำแม่กที่มีตัว ย เป็นตัวสะกด
- 4.8 การสะกดคำแม่กที่มีตัว ว เป็นตัวสะกด

วิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากร คือ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านรัตนะ อำเภอดาพระยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 2 ห้องเรียน นักเรียน 60 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านรัตนะ อำเภอดาพระยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลาก

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 4 ชนิด ประกอบด้วย

2.1 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่

- 2.1.1 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำแม่กที่มีตัว ก เป็นตัวสะกด
- 2.1.2 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำแม่กที่มีตัว ง เป็นตัวสะกด

- 2.1.3 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำแม่กดที่มีตัว ด เป็นตัวสะกด
- 2.1.4 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำแม่กนที่มีตัว น เป็นตัวสะกด
- 2.1.5 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำแม่กบที่มีตัว บ เป็นตัวสะกด
- 2.1.6 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำแม่กมที่มีตัว ม เป็นตัวสะกด
- 2.1.7 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำแม่เกยที่มีตัว ย เป็นตัวสะกด
- 2.1.8 แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำแม่เวยที่มีตัว ว เป็นตัวสะกด

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน เกมที่ใช้ จำนวน 8 เกม ใช้สอนแผนการจัดการเรียนรู้  
ละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาในการจัดกิจกรรม 16 ชั่วโมง

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อทดสอบความสามารถใน  
การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม หลังจากให้นักเรียนใช้แบบฝึกทักษะครบทุก  
ฉบับ ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะ เป็นแบบมาตรา  
ส่วนประมาณค่า ( Rating Scales) 5 ระดับจำนวน 10 ข้อ

### 3. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 สร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตร  
สถานศึกษาโรงเรียนบ้านรัตนง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับธรรมชาติของภาษาไทย สาระการเรียนรู้  
มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด แนวดำเนินการ การวัดผลประเมินผลและคำอธิบายรายวิชา

3.1.2 ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกทักษะ เพื่อเป็นแนวทางใน  
การสร้างแบบฝึกทักษะ

3.1.3 ศึกษารายละเอียดเนื้อหา และรวบรวมคำจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย  
ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3.1.4 สร้างแบบฝึกทักษะการอ่าน และการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราจำนวน  
8 เรื่อง

3.1.5 นำแบบฝึกทักษะ ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อ  
ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา โครงสร้างของแบบฝึกและให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.1.6 นำแบบฝึกทักษะ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คือ

3.1.6.1 นางสาวอังศรี ทวีฤทธิ์ ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนลำปลายมาศ  
สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษา เขต 32 ผู้เชี่ยวชาญสาขาภาษาไทย

3.1.6.2 นางไพโรจน์ วิทยาไพโรจน์ ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนบ้านหนองปรือน้อย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 ผู้เชี่ยวชาญสาขาภาษาไทย

3.1.6.3 ดร.กระพั่น ศรีงาน รองคณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์  
ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลและการวิจัยการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญจะตรวจสอบเกี่ยวกับความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้างโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือเหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด

3.1.7 นำคะแนนจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 103)

โดยกำหนดเกณฑ์ของค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ตัดสินจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านพบว่าระดับคะแนนการประเมินแบบฝึกทักษะทั้ง 8 ชุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 แสดงว่าแบบฝึกทักษะทั้ง 8 ชุด มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

3.1.8 นำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำทั้ง 8 เรื่องไปหาประสิทธิภาพตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1.8.1 การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) ผู้วิจัยนำแบบฝึกทักษะไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านรัตนะ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยใช้นักเรียน 3 คน คือนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนประเภทละ 1 คน ในขณะที่ทำการทดลองผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราอย่างใกล้ชิด แล้วบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่เรียนรู้ และซักถามนักเรียนถึงข้อบกพร่องของแบบฝึกทักษะ พบว่า กิจกรรมที่ 2 ในแบบฝึกทักษะชุดที่ 1 มีรูปภาพไม่ตรงกับคำที่กำหนดให้และไม่มีตัวอย่างประกอบ จากนั้นนำข้อมูลจากการสังเกต การซักถามมาปรับปรุงแก้ไข

3.1.8.2 การทดลองกับกลุ่มเล็ก (1 : 10) ผู้วิจัยนำแบบฝึกทักษะที่ผ่านการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง และปรับปรุงแล้ว ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านรัตนะ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน ที่ไม่ซ้ำกับนักเรียนกลุ่มเดิม คือ กลุ่มนักเรียนเรียนเก่ง นักเรียนปานกลาง นักเรียนอ่อน ประเภทละ 3 คน ผู้วิจัยได้นำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่ผ่านการทดลองเป็นรายบุคคล (1 : 1) แก้ไขปรับปรุงแล้วมาทดลองร่วมกับแผนการเรียนรู้ เพื่อดูความเหมาะสมของกิจกรรมกับเวลาที่ใช้ จากการทดลองพบว่า แบบฝึกทักษะชุดที่ 6 กิจกรรมที่ 5 มีกิจกรรมมากเกินไป นักเรียนทำไม่ทันเวลา จึงปรับจำนวนข้อจาก 10 ข้อ ให้เหลือเพียง 5 ข้อ

3.1.8.3 การทดลองภาคสนาม (1 : 100) เพื่อหาคุณภาพของแบบฝึกทักษะผู้วิจัยนำแบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ที่ได้ปรับปรุงจากการทดลองกลุ่มเล็กไปใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านรัตนะ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เสมือนการทดลองจริงเพื่อหาประสิทธิภาพ  $E_1 / E_2$  โดยนำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่ได้ปรับปรุงจากการทดลองกลุ่มเล็ก นักเรียนทำแบบฝึกทักษะแต่ละชุด แล้วนำมาคำนวณหาประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ปรากฏว่ามีประสิทธิภาพ ( $E_1 / E_2$ ) เท่ากับ 91.79/86.89

3.1.8.4 นำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่มีประสิทธิภาพ  $E_1 / E_2$  ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.1.9 ผู้วิจัยนำแบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านรัตนะ อำเภอตาพระยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 จำนวน 30 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จุดมุ่งหมายของหลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และคุณภาพของผู้เรียน

4.2 ศึกษารายละเอียด หลักการ แนวคิดและเทคนิคในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน

4.4 กำหนดรายละเอียดของคำในแผนการจัดการเรียนรู้และวิเคราะห์เกมที่จะมาใช้ประกอบการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

4.5 กำหนดโครงสร้างแล้วดำเนินการเขียนแผน จำนวน 8 แผน โดยให้สอดคล้องกับแบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้น

4.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ แล้วปรับปรุงตามคำแนะนำ

4.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม (ข้อ 1.6.1 -1.6.3) จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม โดยแบบประเมินมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ของลิเคอร์ท 5 ระดับ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้เกม ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน มีความเหมาะสมมาก

4.8 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบของผู้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านรัตนะ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

5. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่ใช้ก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1 ศึกษาทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และเกณฑ์การตรวจให้คะแนนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.2 ศึกษาเนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในแผนการจัดการเรียนรู้ ทางการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้ง 8 แผน

5.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือกโดยให้ครอบคลุมเนื้อหาตามตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 50 ข้อ และจะคัดไว้ใช้จริง 30 ข้อ

5.4 นำแบบทดสอบการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่สร้างเสร็จแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

5.5 นำแบบทดสอบการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม (ข้อ 1.6.1 - 1.6.3) จำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ กับข้อสอบแต่ละข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนน + 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์

5.6 นำข้อมูลมาคำนวณหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์ตัดสิน ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่า ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ โดยมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00

5.7 นำแบบทดสอบไปทดลอง (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านรัตนะ จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยคัดเลือกค่าที่มีความยากง่าย ตั้งแต่ .20 ถึง .80 และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ตั้งแต่ .20 ถึง 1.00 ไว้ (ประสิทธิ์ สุวรรณรักษ์, 2542 : 238-239) จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า มีข้อสอบที่เข้าเกณฑ์จำนวน 36 ข้อ คัดไว้ 30 ข้อ ซึ่งมีอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 0.43 - 0.87 และค่าความยากง่ายรายข้อตั้งแต่ 0.27 - 0.77 โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือพิจารณาจำนวนข้อในแต่ละจุดประสงค์ว่าได้ครบทุกจุดประสงค์หรือไม่ เมื่อครบทุกจุดประสงค์แล้วพิจารณาจุดประสงค์ที่มีจำนวนข้อเกินความต้องการ ตัดข้อที่มีค่าความยากง่ายต่ำที่สุดหรือสูงที่สุด และมีค่าอำนาจจำแนกต่ำที่สุดในจุดประสงค์นั้นออกจนครบตามจำนวนที่ต้องการ

5.8 นำแบบทดสอบที่ได้ ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เคยเรียนการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยวิธีการของโลเวท (Lovett) (สมนึก ภัททิยธนี, 2549 : 230) ปรากฏว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.9364

5.9 นำแบบทดสอบไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

6. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับดังนี้

6.1 กำหนดกรอบเนื้อหา แนวคิดและขอบข่ายโครงสร้างของคำถาม เพื่อให้ได้ครอบคลุมเนื้อหาทุกด้าน

6.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาสร้างแบบประเมิน มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย เหมาะสมน้อยที่สุด จำนวน 10 ข้อ

6.3 นำแบบสอบถาม จำนวน 10 ข้อ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

6.4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมตรวจสอบด้านเนื้อหา ความถูกต้องและความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็น มาตราส่วนประมาณค่า ของ 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 103) ดังนี้คือ โดยกำหนดเกณฑ์ของค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ตัดสิน ผลปรากฏว่าผ่านเกณฑ์ทุกข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.47 ถึง 5.00



6.5 นำแบบสอบถามที่ได้จากการตรวจสอบแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขและเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาและผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องของคำถาม ความเหมาะสมในด้านการใช้ภาษาและการสื่อความหมาย เนื้อหาครอบคลุมความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำและกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่า ระดับคะแนนการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจทั้ง 10 ข้อได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจทั้ง 10 ข้อ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

6.6 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม เป็นฉบับจริง เพื่อเป็นเครื่องมือใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

**4. การเก็บรวบรวมข้อมูล** ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านรัตนะ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 2 ใช้รูปแบบการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

4.1 ประชุมทีมนักเรียนเพื่อชี้แจงและทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดกิจกรรม

4.2 ทดสอบก่อนเรียน ในวันที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2554 กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา จำนวน 30 ข้อ แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้พร้อมทั้งเก็บข้อมูลไว้

4.3 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากแบบฝึกทักษะชุดที่ 1- 8 แผนการสอน จำนวน 8 แผน ทำการสอน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง ระหว่างวันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2554 ถึง วันที่ 24 พฤศจิกายน พ.ศ. 2554 ช่วงเวลาที่ทำการสอนก็คือ 14.00 -16.00 น. ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

4.4 ทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน ในวันที่ 25 พฤศจิกายน พ.ศ. 2554

4.5 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม

#### **5. การวิเคราะห์ข้อมูล** การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการดังนี้

1. หาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ตามเกณฑ์ 80/80 โดยการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ )

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่า Dependent Samples t-test

3. ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน กำหนดเกณฑ์การแปลผลคะแนนตามระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 103)

**อภิปรายผล และสรุปผล** จากผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์โดยใช้นิทานพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีข้อสังเกตที่จะนำมาอภิปราย ดังนี้

1. 1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 91.79/86.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 80/80 ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากก่อนที่จะสร้างแบบฝึกทักษะขึ้นผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบ วิธีการสร้าง จากเอกสารหลักสูตร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะจนเกิดความเข้าใจ ทั้งยังกำหนดจุดประสงค์

การเรียนรู้ เนื้อหาไว้อย่างชัดเจน แบบฝึกทักษะได้ผ่านการตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดสอบหาประสิทธิภาพและปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง เป็นไปตามแนวคิดของสำลี รักสุทธี (2553 : 38-40) ที่กล่าวถึงรูปแบบของการสร้างแบบฝึกไว้ว่า รูปแบบควรมีความหลากหลาย แล้วแต่เทคนิคของผู้จัดทำ ควรศึกษาจากแหล่งความรู้ หรือเอกสารแบบฝึกหลายๆ เล่ม เพื่อเป็นแบบอย่างในการประยุกต์ใช้ แบบฝึกทักษะที่ดีต้องตรงกับเนื้อหา จุดประสงค์และต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยดูความพร้อม สติปัญญา ความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลและ คำรณ ล้อมในเมือง (2548 : 10) กล่าวว่า ลักษณะของแบบฝึกที่ดีควรมีจำนวนแบบไว้หลากหลาย และมากพอในการให้เด็กทำงานเกิดทักษะการเรียนรู้ ออกแบบให้น่าสนใจ นักเรียนอยากทำ เช่น มีภาพ มีการติดรอบให้สวยงาม สอดคล้องกับเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน ควรมีลำดับการเรียนรู้ในการทำจากง่ายไปสู่แบบที่ยากขึ้น คำนึงถึงจิตวิทยาในการเรียนรู้ตามวัยของนักเรียน สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เต็มดวง ดวงมณี (2552 : บทคัดย่อ) ที่ระบุผลวิจัยว่าพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านและ การเขียนสะกดคำยาก มีประสิทธิภาพ 86.98/84.89 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ และเบญจวรรณ เสาวโค (2553 : บทคัดย่อ) ที่ระบุผลวิจัยว่า แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด มีประสิทธิภาพ 89.82/87.63 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยสามารถกระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเสาวนีย์ ชลมาศ (2550 : บทคัดย่อ) ที่ระบุผลวิจัยว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนเขียนสะกดคำมีคะแนนการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และกาญจนา ปฎิเวชวัฒนากร (2551 : บทคัดย่อ) ที่ระบุผลวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.78 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีการวิเคราะห์เนื้อหา จัดเรียงเนื้อหาจากง่ายไปหายากบทเรียนมีทั้งสาระความรู้ ได้รับความสนใจ และแบบฝึกทักษะที่ให้นักเรียนทำนั้นเน้นให้นักเรียนได้อ่านและเขียน ซึ่งเป็นการฝึกปฏิบัติจริงก่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่องรวมทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยใช้เกมเป็นสื่อในการปฏิบัติกิจกรรมมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินไม่เบื่อหน่าย เป็นไปตามแนวคิดของสมยศ นาวิกาน (2545 : 155) กล่าวว่า การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอันเบิร์ดแมน (Uberman. 2001 : 3-5 ; อ้างถึงใน ศาสตรา สืบวงศ์. 2552 : 79) และสมบุรณ์ พงศาเทศ (2550 : บทคัดย่อ) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนมีประโยชน์อย่างยิ่ง เพราะสามารถช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างเต็มเวลาตามที่กำหนดไว้และยังมีคุณค่าต่อการเรียนรู้ ช่วยลดความเครียดในการเรียนของผู้เรียน ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียน สามารถพัฒนาการอ่านและการเขียนได้อย่างถูกต้อง

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรศึกษารายละเอียดในแผนการจัดการเรียนรู้ให้ดี และจัดทำ/ จัดหาสื่อการเรียน เช่น บัตรภาพ บัตรคำ เกมต่างๆ เพลง ให้พร้อมก่อน จึงจะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการใช้แบบฝึกทักษะ ซึ่งนักเรียนมีความสามารถแตกต่างกัน บางครั้งครูผู้สอนต้องประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์ เช่น เด็กอ่อนควรจัดการเรียนการสอนช้าไป ช้ามาบ่อยๆ เพิ่มเวลาในการทำแบบฝึกมากกว่าเด็กที่เรียนเก่งและปานกลาง และบางครั้งอาจใช้เทคนิคต่างๆ เข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วย เช่น การเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน เทคนิคกลุ่มร่วมมือแบบ STAD การเรียนรู้โดยใช้เกม เพลง เป็นต้น

1.3 ควรมีการเสริมแรง เช่น การกล่าวชมเชย การให้รางวัลในบางครั้ง และให้นักเรียนได้บันทึกผลคะแนนการทำแบบทดสอบ แบบฝึกหัด ในแบบฝึกทักษะความก้าวหน้าของตนเอง ก็เป็นการเสริมแรงอย่างหนึ่งที่ทำให้นักเรียนอยากพัฒนาตนเองให้ได้คะแนนดีขึ้น

1.4 แบบฝึกทักษะสามารถนำไปใช้ในการสร้างและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำให้สูงขึ้นต่อไป

1.5 ผู้บริหารโรงเรียนและบุคลากรที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมสนับสนุนให้มีการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะอย่างต่อเนื่อง และควรจัดทำในทุกระดับชั้น เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพทางการเรียนการสอนกลุ่มทักษะภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

### 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำอย่างต่อเนื่อง

2.2 ควรศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำโดยใช้ นวัตกรรมหรือวิธีการอื่นๆ เช่น บทเรียนสำเร็จรูป วิธีการสอนเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นต้น

## เอกสารอ้างอิง

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

กาญจนา ปฏิเวชวัฒนากร. (2551). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำที่ประสมสระเอีย สระเอือ มีตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). บุรีรัมย์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

- คำรณ ล้อมในเมือง. (2548). **คู่มือฝึกปฏิบัติการวิจัยในชั้นเรียนเล่มที่ 2/1**. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- เต็มดวง ดวงมณี. (2552). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำยาก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). บุรีรัมย์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- เบ็ญจวรรณ เสาวโค. (2553). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะภาษาไทยเรื่อง การเขียนสะกดคำ ตามมาตราตัวสะกดโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STID สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). บุรีรัมย์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ประสิทธิ์ สุวรรณรักษ์. (2542). **ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. บุรีรัมย์ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- โรงเรียนบ้านรัตนะ. (2553). **รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (LAS)**. โรงเรียนบ้านรัตนะ: สำนักงานวิชาการ
- ศาสตรา สืบวงศ์. (2552). **การศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี โดยใช้เกมและเพลง**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การพัฒนาหลักสูตรและการสอน). อุบลราชธานี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2549). **การวัดผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- สมบูรณ์ พงศาเทศ. (2550). **การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- สมยศ นาวิการ. (2545). **การบริหารเชิงกลยุทธ์กรณีศึกษาในองค์กร**. กรุงเทพฯ : บรรณกิจ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2550). **การแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสค.ลาดพร้าว.
- สำลี รักสุทธี. (2553). **สอนอย่างไรให้เด็กอ่านได้ เขียนได้**. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- เสาวนีย์ ชลมาศ. (2550). **ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองคอกหมู จังหวัดระยอง**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). นนทบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.