

การพัฒนาเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

DEVELOPMENT OF THAI LEARNING ACTIVITIES THROUGH GAMES
“SPELLING SCALE WORDS” FOR PRATHOMSUKSA 1 STUDENTS

ผู้วิจัย : วณิดา สวายสะอาด

อาจารย์ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์ ดร.จุมพล วิเชียรศิลป์
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้แผนพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านถนนโคกใหญ่ อำเภอบ้านกรวด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pre- test Post - test Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 แผน 2) แบบฝึกทักษะภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 ชุด 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้วัดความสามารถในการเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด หลังจากที่นักเรียนเรียนจบทุกแผนการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์

คำสำคัญ : เกม, มาตราตัวสะกด

ABSTRACT

The purposes of this research were : 1) to develop Thai learning activities through games “Spelling Scale Words” for Prathomsuksa 1 students with effectiveness criteria of 80/80 ; and 2) to compare Prathomsuksa 1 students’ achievement scores before and after using Thai learning activities through games “Spelling Scale Words”. The target groups were 31 Prathomsuksa 1 students in the second semester of Academic year 2007, Ban Tanon-Kok Yai school, Bankruad district, Buriram province under the Office of Buriram Educational Service Area 2. The research design was the one group pre-test post-test experiment.

The research instruments consisted of : 1) fourteen lesson plans of Thai learning activities through games “Spelling Scale Words” for Prathomsuksa 1 students; 2) fourteen Thai skill exercises on “Spelling Scale Words” ; and 3) an achievement test with 30 items on “Spelling Scale Words”. The collected data were analyzed by means, percentage, standard deviation, and t-test using computer program.

The expected results are that: 1) the Thai skill exercises on “Spelling Scale Words” for Prathomsuksa 1 students with the effectiveness criteria will be developed; 2) Prathomsuksa 1 students at Ban Tanon-Kok Yai school have a chance to develop their Thai “Spelling Scale Words” skills; and 3) the developed Thai spelling scale word skills will be useful for developing all the Thai skills exercises.

Keywords: Games, Spelling Scale Words

บทนำ

ภาษาได้มีกำเนิดและพัฒนาาร่วม ๆ กับมนุษย์ มนุษย์แต่ละเผ่าพันธุ์มีภาษาที่ใช้เป็นของตนเองแตกต่างกันไป ซึ่งเป็นที่น่ายกย่องที่ชาวไทยมีภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิจาร์ณ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นสิ่งที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ โดยบันทึกเป็นวรรณกรรมอันล้ำค่า ภาษาไทยจึงเป็นสมบัติของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ เพื่ออนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544 : 3) ดังนั้น คน

ไทยจำเป็นต้องศึกษาภาษาไทยให้แตกฉาน จนมีความรู้และทักษะเป็นอย่างดี สามารถนำความรู้ทางภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ด้วยความสำคัญดังกล่าวกระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเฉพาะในช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) ได้กำหนดเวลาเรียนตลอดปีการศึกษาไว้ประมาณร้อยละ 50 ของเวลาเรียนทั้งหมด ทั้งนี้เพื่อให้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการเรียนรู้และวางทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการอ่านและการเขียน แต่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยในปัจจุบันยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยยังไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นนักเรียนที่เริ่มเรียนภาษาไทย มักมีปัญหาด้านการสะกดคิดในเรื่องสระ พยัญชนะและวรรณยุกต์ ทำให้มีปัญหาในการเรียนภาษาไทย เด็กอ่านไม่ออกและเขียนไม่ถูกต้อง (เรวดี อาษานาม, 2537 : 317-321) ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ ดังจะเห็นจากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการทดสอบระดับชาติ ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านถนนโคกใหญ่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 24 คน ปรากฏว่าคะแนนเต็ม 30 คะแนน นักเรียนได้คะแนนต่ำสุด 4 คะแนน คะแนนสูงสุด 22 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 13.167 คิดเป็นร้อยละ 43.890 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุขมนตรี เขต 2, 2550)

ปัญหาดังกล่าวควรได้รับการแก้ไข โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวครูผู้สอนควรมีการศึกษาหาวิธีที่จะปรับปรุงการเรียนการสอนของตนให้มีประสิทธิภาพ ให้ทั้งความรู้ ให้ทักษะและความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กัน โดยครูส่งเสริมให้นักเรียนให้สนใจและศรัทธาในวิชาภาษาไทยให้มากขึ้น และมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ เช่น การสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ (จิราพร วัฒนวิทย์กิจ, 2535 : 48-57)

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับและนักเรียนได้รับความรู้โดยไม่รู้ตัว ซึ่ง ถานันดร สุวรรณรัตน์ (2530 : 361) และทัศนีย์ ศุภเมธี (2533 : 230) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า เกมทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ได้รับความสนใจและปลูกฝังคุณธรรมต่าง ๆ และจากงานวิจัยที่ใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยของ เข้มทอง จิตรจักร (2544 : บทคัดย่อ) และศิริวรรณ เขียวระยงค์ (2547 : บทคัดย่อ) พบว่าการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง มาตรการตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพทางการเรียนภาษาไทยให้สูงขึ้นและเป็นแนวทางในการศึกษาการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ในช่วงชั้นต่าง ๆ และสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาแผนการพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตรการตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แผนพัฒนาเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตรการตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาเกมที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตรการตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังการเรียนด้วยแผนพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการดำเนินการวิจัย มีขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านถนนโคกใหญ่ อำเภอบ้านกรวด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุกดาหาร เขต 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 31 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

(Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองมี 3 ชนิด ประกอบด้วย

- 2.1 แผนพัฒนาเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตรการตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 แผน

2.2 แบบฝึกทักษะภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 ชุด

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 1 ชุด จำนวน 30 ข้อ

การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือวิจัยจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านถนนโคกใหญ่
3. ศึกษารายละเอียดด้านเนื้อหาที่เกี่ยวกับมาตราตัวสะกดจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย เล่ม 2 ชุดพื้นฐานทางภาษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กระทรวงศึกษาธิการ โดยนำเนื้อหาในส่วนที่เกี่ยวกับมาตราตัวสะกดมาจัดทำเครื่องมือวิจัยทั้งหมด
4. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องมือวิจัยจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. นำเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้นไปให้คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข
6. นำเครื่องมือวิจัยไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสม แล้วนำข้อมูลมาหาค่าเฉลี่ยระดับผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ
7. นำเครื่องมือวิจัยทั้งหมดไปทดสอบหาคุณภาพกับนักเรียนกลุ่มอื่น ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง
8. ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของเครื่องมือวิจัยและนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านถนนโคกใหญ่ อำเภอบ้านกรวด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุริรัมย์ เขต 2

3.2 ดำเนินการสอนตามแผนพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง

3.3 หลังสิ้นสุดการสอนตามแผนพัฒนาเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 14 แผน ผู้วิจัยได้ทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชุดเดิมกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนของแผนพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

4.2 หาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80 / 80 โดยหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ (E_2)

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่

5.1.1 ค่าร้อยละ ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 104)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
 f แทน ความถี่หรือจำนวนที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
 N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมดหรือจำนวนทั้งหมดที่เทียบเป็น 100

5.1.2 ค่าเฉลี่ย ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2547 : 56)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
 N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

5.1.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2547 : 87)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

x	แทน	คะแนนแต่ละตัว
N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
Σ	แทน	ผลรวม

5.2 สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

5.2.1 การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบแต่ละข้อ โดยใช้สูตร IOC หาค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

(สมนึก ภัททิยธนี, 2549 : 220)

$$IOC = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องเหมาะสม ระหว่าง จุดประสงค์กับเนื้อหาหรือระหว่างสิ่งที่ต้องการ วัดกับจุดประสงค์

ΣR แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5.2.2 การหาค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้สูตรของ Brennan (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 90)

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก

U แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

L แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ ที่ตอบถูก

n_1 แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์

n_2 แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

5.2.3 หาค่าความยาก (P) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 84)

$$P = \frac{R_u + R_l}{2f}$$

การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 1

เมื่อ	P	แทน	ระดับความยาก
	R_u	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก
	R_l	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
	f	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำที่เท่ากัน

5.2.4 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยใช้สูตรของโลเวทท์ (Lovett) (สมนึก ภักทิษณีนี, 2549 : 230)

$$r_{cc} = 1 - \frac{k \sum x_i - \sum x_i^2}{(k-1) \sum (x_i - c)^2}$$

เมื่อ	r_{cc}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	k	แทน	จำนวนข้อสอบ
	x_i	แทน	คะแนนของนักเรียนแต่ละคน
	$\sum x_i$	แทน	ผลรวมของคะแนนทุกคน
	$\sum x_i^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง
	c	แทน	คะแนนของจุดตัดของแบบทดสอบ

โดยใช้เกณฑ์ร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม

5.2.5 การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2537 : 538-539) ตามเกณฑ์ 80 / 80 ใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{\left[\frac{\sum x}{N} \right]}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\left[\frac{\sum y}{N} \right]}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
 $\sum y$ แทน ผลรวมของคะแนนการทำแบบทดสอบ
หลังเรียนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียน
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน

สรุปผลของการวิจัย

ผลการวิจัยยังไม่เรียบร้อย อยู่ในขั้นตอนของการทดลองเครื่องมือกับกลุ่มเป้าหมาย

อภิปรายผล / ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แผนพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ
2. ได้แบบฝึกทักษะภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มี
ประสิทธิภาพ
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านถนนโลกใหญ่ ได้รับการพัฒนาทักษะ
ด้านการสะกดคำ
4. เป็นแนวทางในการพัฒนาแบบฝึกทักษะภาษาไทยเรื่องอื่น ๆ
5. เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ก่อนใช้แบบฝึกทักษะภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด นักเรียนยังไม่ได้เรียนรู้เนื้อหา
นั้น ๆ มาก่อน และครูควรมีการเสริมแรง เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้
2. ครูสามารถนำแผนพัฒนาเกมในการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะภาษาไทย เรื่อง
มาตราตัวสะกด ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้สาระอื่น ๆ ได้
3. แบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นสามารถบูรณาการกับการเรียนการสอนกลุ่มสาระอื่น ๆ ได้
เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยให้นักเรียนวาดภาพระบายสี
4. ผู้บริหารโรงเรียนและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ควรส่งเสริมสนับสนุนให้มีการสร้างและ
พัฒนาแบบฝึกทักษะอย่างต่อเนื่อง และควรจัดทำในทุกระดับชั้นเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพทางด้าน
กระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). ผลการประเมินปฏิบัติการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน
กลุ่มทักษะระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ครูสภา ลาดพร้าว.
- เข็มทอง จิตจักร. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีระดับความสามารถ
ทางภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่งเรียนโดยใช้เกม ใช้แบบฝึกทักษะและใช้วิธีเรียนปกติ.
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537). เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับมัธยมศึกษา.(พิมพ์ครั้งที่ 7).
นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ถำนนคร สุวรรณรัตน์. (2530, พฤศจิกายน). เกม. สารพัฒนาหลักสูตร, 6(68), 30-41.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2534). พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ระดับประถมศึกษา. ภาควิชาหลักสูตร
และการสอน วิทยาลัยครูธนบุรี. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- (2547). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- เรวดี อาษานาม. (2537). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ.
มหาสารคาม : สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.
- ศิริวรรณ เขียวระยงค์. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสะกดคำ
ยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษากับการสอน
ตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมนึก ภัททิยชนิ. (2549). การวัดผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กาฬสินธุ์ : ประสานการพิมพ์.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุริรัมย์ เขต 2. (2549). รายงานการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
กลุ่มทักษะภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. บุรีรัมย์.