

การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน
(Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำ
ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงาน
การศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา

The Development of Reading Skill Practice Package
in Combination with Gamification Techniques to
Improve Thai Language Reading Skills of
Prathomsuksa 2 Students Affiliated to Office of
The Private Education Songkhla Province

ชนิษฐา โลหะประเสริฐ¹

Khanitta Lohaprasert

เฉลิมชัย มนุเสวต²

Chalermchai Manoosawet

ชุติมา ทศโร³

Chutima Thusaro

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างชุดฝึกทักษะการอ่าน
ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) เพื่อส่งเสริม
ความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มี
ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถ

¹ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

² อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

³ อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

ทางการอ่านภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนโรงเรียนราษฎร์บำรุง อำเภอระโนด จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 23 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) ชุดฝึกทักษะการอ่านคำภาษาไทย โดยใช้คำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 3) แบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ของชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย โดยใช้สูตร E_1/E_2 สถิติ (t-test) ชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเฉลี่ย 83.08/85.07 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการอ่านภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) พบว่า ความสามารถทางการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ 3) ความพึงพอใจต่อการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ชุดฝึกทักษะการอ่าน, เทคนิคเกมิฟิเคชัน, นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Abstract

The research aimed 1) to make a reading skill practice package in combination with gamification techniques to improve Thai language reading skills of Prathomsuksa 2 students to reach the efficiency criterion of 80/80, 2) to compare pre-test and post-test Thai language reading skills of Prathomsuksa 2 students using the reading skill practice package in combination with gamification techniques, 3) to study satisfaction of Prathomsuksa 2 students after using the reading skill practice package in combination with gamification techniques. The sample was 23 students from Prathomsuksa 2/2 of Ratbunrung School, Ranot district, Songkhla province, the first semester of the academic year 2022. The sample was selected using purposive sampling technique. The instruments in the study included 1) Thai language reading skill practice package of basic Thai words for Prathomsuksa 2 students, 2) Thai language strand learning management plan for Prathomsuksa 2 students, 3) Thai language reading skill test for Prathomsuksa 2 students, 4) a questionnaire about satisfaction with the reading skill practice package in combination with gamification techniques. Statistics used for data analysis were mean ($\bar{X}$) and standard deviation (S.D.), the efficiency criterion of 80/80 (E_1/E_2) of the Thai language reading skill practice package, and t-test for dependent samples. The study results found as follows 1) The efficiency of the reading skill practice package in

combination with gamification techniques to improve Thai language reading skills of Prathomsuksa 2 student was 83.08/85.07 on average, higher than the efficiency criterion of 80/80 2) Thai language reading skills of Prathomsuksa 2 students being taught with the reading skill practice package in combination with gamification techniques was higher than before they were improved, with the statistical significance level of 0.05 3) Satisfaction level of Prathomsuksa 2 students with the reading skill practice package in combination with gamification techniques was overall at the highest level.

Keywords: Reading Skill Practice Package, Gamification Techniques, Prathomsuksa 2 Students

บทนำ

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญของมนุษย์ในการเรียนรู้และพัฒนาชีวิตสู่ความสำเร็จ โดยการอ่านออกถูกต้อง คล่องแคล่ว และเข้าใจความหมาย จะนำมาซึ่งความรู้ทำให้สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะ มีวิจารณ์ญาณสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลให้เป็นประโยชน์ต่อชีวิต (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2558) การพัฒนาความสามารถการอ่าน ควรเริ่มตั้งแต่นักเรียนในวัยประถมศึกษา เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ระดับที่สูงขึ้นไป ให้สามารถดูแลตนเอง นำความรู้ไปประกอบอาชีพและก่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การอ่านจึงมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ เป็นหัวใจในการเรียนการสอนที่จะพัฒนาความรู้ความสามารถอยู่ตลอดเวลา เพราะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านทำความเข้าใจกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ได้ หากอ่านไม่คล่องแคล่วผลที่ตามมา คือ ผู้อ่านต้องใช้เวลาอ่านมากกว่าปกติและจับใจความสำคัญได้ไม่ครบถ้วน นอกจากนี้ยังมีความสำคัญใน

การถ่ายทอดสิ่งที่อ่านให้ผู้อื่นได้รับรู้ได้ตรงประเด็น ซึ่งสอดคล้องกับ จิรวัดณ์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2556 : 2) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นสิ่งจำเป็นต่อชีวิตต่อความเจริญในด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ การอ่านหนังสือนอกจากจะทำให้ผู้อ่านเป็นผู้หูตากว้างแล้ว อาจเป็นผู้ทันต่อเหตุการณ์ ความเคลื่อนไหวของโลกปัจจุบันและเป็นเครื่องกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ส่งเสริมวิจารณ์ญาณและประสบการณ์ให้เพิ่มพูนขึ้น

จากผลสำรวจการประเมินการอ่านออกเขียนได้ล่าสุดในปี 2561 พบว่านักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ยังมีนักเรียนอ่านไม่ออก อ่านไม่รู้เรื่อง และเขียนไม่ได้ ซึ่งยังคงเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน เด็กวัยเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานยังคงประสบปัญหาอ่านไม่ออกและอ่านไม่คล่องร้อยละ 42.9 และ 26.5 ตามลำดับ คิดเป็นจำนวนประมาณ 510,000 คน ซึ่งมีจำนวนเพิ่มสูงขึ้นเมื่อเทียบกับการสำรวจในปี 2558 ปัญหานี้จำเป็นต้องเร่งดำเนินการแก้ไข ทั้งในด้านหลักสูตร วิธีการจัดการเรียนการสอน ควบคู่การศึกษาในรายละเอียดถึงสาเหตุและสภาพแวดล้อมของนักเรียนเป็นรายบุคคล จึงจะสามารถแก้ปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออกหรืออ่านไม่คล่องได้ตรงจุด (รุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง ไชยศรี 2561)

การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของโรงเรียน ราชภัฏรำบุง ปัจจุบันยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร การประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ในด้านการอ่านออกเสียง การอ่านรู้เรื่อง การอ่านคำ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 59.66 (ฝ่ายวิชาการโรงเรียนราชภัฏรำบุง 2563) จากผลการประเมินนักเรียนมีความสามารถทางการอ่านและการเขียน ยังไม่บรรลุเป้าหมายที่โรงเรียนตั้งไว้ เนื่องจากโรงเรียนราชภัฏรำบุง มีนโยบายสำคัญที่ต้องพัฒนาทักษะการอ่านให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ในเบื้องต้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนานักเรียนให้สามารถอ่านออก เขียนได้ เพราะการอ่านถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) เป็นแนวคิดของการใช้กลไกเกมและเทคนิคการออกแบบเกม ที่จะมีส่วนร่วมและกระตุ้นให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนด

ไว้ เกมมิฟิเคชันสนองต่อความต้องการขั้นพื้นฐานและความต้องการของผู้ใช้ เกิดแรงกระตุ้นของความคิดนำไปสู่ผลสำเร็จทางการเรียน ยูไก (Yu-kai ,2013) กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) สามารถดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วมและจดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยการนำกลศาสตร์ของการเล่นเกมมาปรับใช้กับกิจกรรมในโลกแห่งความจริงสอดคล้องกับ ฟอรัมแมน (Foreman ,2013) ซึ่งกล่าวว่า รูปแบบเกมนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง เกมให้ประสบการณ์ที่เห็นภาพอย่างละเอียด ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับแล้วคุณสมบัตินี้ของเกมทำให้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิมหรือการสอนแบบบรรยายนั้นกลายเป็นเรื่องที่น่าเบื่อ การบูรณาการองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะดึงดูดนักเรียนให้เกิดทักษะต่อการอ่านและมีพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภชัย ปานเกษม เกี่ยวกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนราษฎร์บำรุง อำเภอรอนดง จังหวัดสงขลา มีการพัฒนาด้านการอ่านที่ดีขึ้น ซึ่งต้องเริ่มพื้นฐานการประสมคำ การสะกดคำ การใช้วรรณยุกต์ รู้จักตัวอักษร พยัญชนะไทย เป็นอันดับแรก ผู้วิจัยศึกษาและนำหลักการแนวคิดเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ การแจกลูกสะกดคำ เพื่อสะสมแต้ม การเลื่อนระดับ การประกาศชื่อผู้ที่มีคะแนนสูงสุด การให้รางวัล เข้ามาใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนช่วงวัยนี้หากได้รับการกระตุ้น โดยใช้องค์ประกอบที่หลากหลายของเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจ สนใจ และต้องการได้ชัยชนะ ได้รับการยกย่อง ได้รับแต้ม หรือการสะสมสติ๊กเกอร์ ก็จะเป็นสิ่งที่นักเรียนอยากทำ อยากได้ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีพัฒนาการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอ่านออกบรรลุลตามเป้าหมายที่วางไว้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการอ่านภาษาไทย ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านคำร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques)

การทบทวนวรรณกรรม

1. การอ่านและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

จรัสกร เล็กตระกูล (2553) ได้นิยามการอ่านไว้ว่า เป็นกระบวนการทางความคิด การทำความเข้าใจภาษาเขียน เพื่อสื่อสารกันระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ผู้อ่านจะการใช้การสังเกตการจำรูปคำ และประสบการณ์เดิมที่สำคัญ จะต้องเข้าใจ ความหมายของคำ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ จากเรื่องที่อ่าน ผู้อ่านต้องมีความสามารถในการจัดระบบข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ เพื่อช่วยให้การตีความเรื่องที่อ่าน ซึ่งทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้ เจตคติ และทักษะ ทั้งนี้แล้วแต่จุดประสงค์ของการอ่านแต่ละคน

2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดฝึกทักษะ

กรองกาญจน์ อรุณรัตน์ (2554) ได้กล่าวถึงชุดฝึกทักษะไว้ว่า ชุดฝึกทักษะแท้ที่จริงแล้วก็คือชุดการเรียนหรืออาจจะเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้บางอย่างหนึ่งนั่นเอง ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าชุดฝึกทักษะดังกล่าวเน้นไปในลักษณะใด ถ้าหากชุดฝึกทักษะมีลักษณะของการฝึกฝนทักษะไปพร้อม ๆ กันกับการนำเสนอ เนื้อหาการฝึกตามลำดับขั้น โดยมีองค์ประกอบภายในครบสมบูรณ์ตามองค์ประกอบของชุดการเรียนแล้ว ชุดฝึกทักษะดังกล่าวก็คือชุดการเรียนที่นำมาใช้

ในการฝึกทักษะนั่นเอง แต่เมื่อใดก็ตามที่ชุดฝึกทักษะมีกิจกรรมการฝึกที่หลากหลายระดับ มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายและมีการจัดกิจกรรมในลักษณะสื่อประสมแล้วชุดฝึกทักษะดังกล่าวแท้ที่จริงก็คือชุดกิจกรรมการเรียนรู้นั่นเอง

3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

บรัสกร คงเปี่ยม (2561) ได้เสนอวิธีการ สร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ครูควรศึกษาความต้องการของเด็ก เนื้อหาที่จะสอนเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง และมีความหมายสำหรับเด็ก

2. ก่อนเริ่มบทเรียน ครูควรมีวิธีการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อดึงดูดความสนใจและบอกให้เด็กทราบจุดมุ่งหมายของบทเรียน

3. ครูควรแนะนำ ให้เด็กหัดวางเป้าหมายในการเรียนสำหรับตนเอง เพราะคนที่เรียนหรือทำงานอย่างมีเป้าหมายจากกระทำด้วยความตั้งใจ

4. บรรยากาศการเรียนการสอน ควรมีการไต่ถามมีการอภิปรายและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น มีการรับฟังและทำความเข้าใจตลอดถึงการยอมรับซึ่งกันและกัน

5. ใช้วิธีการเสริมแรงตามความเหมาะสม และจำเป็นเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่พึงปรารถนาและบางครั้งอาจลบพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ทั้งนี้เพราะรางวัล คำชมเชย การยืม การพยักหน้า การให้ความเอาใจใส่ มักเป็นตัวเสริมแรงที่มีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก

7. ให้ทราบผลการทดสอบอย่างทันทั่วทั้งที่ ที่ว่าตนได้เรียนรู้ไปแล้วนั้น มีความเข้าใจของแท้เพียงใดมีสิ่งใด ที่ต้องปรับปรุงแก้ไขซึ่งวิธีการนี้ จะทำให้เด็กต้องเอาใจใส่ติดตามเนื้อหาวิชาอยู่ตลอดเวลา

8. การพานักเรียนออกไปทัศนศึกษา หรือเชิญวิทยากรภายนอกมาให้ความรู้ จะเป็นแนวทางหนึ่งที่จากกระตุ้นความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี

9. การสอนหรือการมอบหมายกิจกรรม ให้เด็กปฏิบัติและติดตามผลจนเด็กทำงานสำเร็จนั้น นับว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนการสอนของครู เพราะความสำเร็จที่เกิดขึ้นกับเด็กในครั้งหนึ่ง เป็นแรงกระตุ้นให้เด็กเกิดกำลังใจที่จะเรียนรู้คราวต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 สังกัดการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนราษฎร์บำรุง อำเภอระโนด จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 23 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย โดยใช้คำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 แบบฝึก รวม 20 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. แบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำ ก่อนและหลังการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังจากเรียนโดยการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านคำ

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือในการศึกษาตามลำดับดังนี้

1. ชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย โดยใช้คำพื้นฐาน มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ศึกษาทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ โดยนำเรื่อง การประสมคำ การสะกดคำ การอ่านเป็นคำ และการอ่านนิทาน ในภาคเรียนที่ 1 มาสร้างเป็นชุดฝึกทักษะการอ่าน

1.2 ดำเนินการสร้างชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย โดยเนื้อหาที่นำมาสร้างชุดฝึก ประกอบด้วย การประสม การสะกดคำ การอ่านเป็น

คำ และการอ่านนิทาน เป็นคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.3 นำชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไป เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วนำมา ปรับปรุง

1.4 นำชุดฝึกทักษะการอ่าน ที่แก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัด และประเมินผล จำนวน 1 คน พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของชุดฝึก ทักษะการอ่าน การประสม การสะกดคำ การอ่านเป็นคำ และการอ่านนิทาน ด้านความถูกต้องและสมบูรณ์ของเนื้อหา โดยใช้เกณฑ์การประเมินระดับความ คิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวทฤษฎี ของลิเคิร์ท (Likert) (อ้างถึงใน สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2559) และนำคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยได้เท่ากับ 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ได้ เท่ากับ 0.33 จากเกณฑ์การพิจารณาข้อที่มีค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 เป็นข้อที่มีความตรงตามเนื้อหาและตรงตาม โครงสร้างเหมาะสม ตามเกณฑ์ ดังนี้

คุณภาพ ระดับ 5 ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คุณภาพ ระดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

คุณภาพ ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คุณภาพ ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คุณภาพ ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.5 นำชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย ทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนราษฎร์บำรุง จังหวัดสงขลา จำนวน 22 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไขชุดฝึกทักษะการอ่าน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

1.6 จัดทำชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา ตัวชี้วัด และกำหนดตัวชี้วัดให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนเทคนิคโดยใช้เกมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 นำการประสมคำ การอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกด การอ่านเป็นคำแสนสนุก แชมป์นักอ่านนิทานสนุก มาจัดทำแผนการเรียนรู้โดยมีส่วนประกอบ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระสำคัญ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์ของการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้แก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องขององค์ประกอบของแผนการเรียนรู้และนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าเฉลี่ยได้เท่ากับ 4.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ได้เท่ากับ 0.61 จากเกณฑ์การพิจารณาข้อที่มีค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 ตามเกณฑ์ ดังนี้

คุณภาพ ระดับ 5 ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
 คุณภาพ ระดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก
 คุณภาพ ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
 คุณภาพ ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย
 คุณภาพ ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขบางส่วนให้ถูกต้อง ชัดเจน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง

2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ มาปรับปรุงแก้ไขแล้วจัดพิมพ์เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์

3. แบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำ มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาทฤษฎี หลักสูตร การวัดและประเมินผล วิธีการสร้างแบบทดสอบ เอกสารประกอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3.2 สร้างแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยทำการคัดเลือกคำบางส่วนในชุดฝึกทักษะการอ่านแต่ละฉบับ มาเป็นแบบทดสอบการอ่าน จำนวน 30 คำ เกณฑ์การให้คะแนน คือ อ่านออกเสียงถูกต้องได้ 1 คะแนน อ่านออกเสียงไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน

3.3 นำแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคัดเลือกคำบางส่วนในชุดฝึกทักษะแต่ละฉบับ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำ ที่แก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความถูกต้องครอบคลุมของข้อคำถาม โดยนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามแนวคิดของโรวินेलลีและแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton. 1997 : (อ้างถึงใน ไพศาล วรคำ, 2555, น. 262) แล้วเลือกที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป ซึ่งการวิจัยนี้ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบแต่ละข้อ มีค่าอยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 นำไปใช้ทดสอบได้

3.5 นำแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาคุณภาพของแบบวัดด้านค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการทดสอบวิธีหาสัมประสิทธิ์อัลฟาของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Methods) โดยค่าความเชื่อมั่นที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 0.87

3.6 นำแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำไปใช้ทดสอบก่อนและหลังการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) มีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาทฤษฎี ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนเพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังจากเรียนโดยการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทย โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวทฤษฎีของลิเคิร์ท (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) ดังนี้

คุณภาพ ระดับ 5 ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คุณภาพ ระดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

คุณภาพ ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คุณภาพ ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คุณภาพ ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความถูกต้องครอบคลุมข้อความคำถามการใช้ภาษาและคำชี้แจง

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

จำนวน 1 คน ตรวจสอบแบบสอบถามระหว่างความเหมาะสม ความถูกต้อง ครอบคลุมข้อคำถามการใช้ภาษาและคำชี้แจง ด้านการจัดการเรียนการสอน โดยเมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์แปลความหมาย พบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิค เกมิฟิเคชัน (Gamification) มีคะแนนเฉลี่ยความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำ เป็นข้อสอบแบบอ่านคำ จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการอ่านคนละไม่เกิน 15 นาที คะแนนเต็ม 30 คะแนน และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้เปรียบเทียบกับแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำหลังเรียน

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน รวม 20 คาบ โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน ประกอบด้วย การประสมคำหนูทำได้ การอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกด การอ่านเป็นคำแสนสนุก ซึ่งแชมป์นักอ่านนิทานสนุก นักเรียนจะเก็บสะสมแต้มในการอ่านแต่ละเรื่อง นักเรียนคนใดได้แต้มถ้วยทองเยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

3. ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนกับนักเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำก่อนเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ชุดฝึกทักษะร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification)

4. ตรวจสอบคะแนนจากแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ชุดฝึกทักษะร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.08/85.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ (80/80) ที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการอ่านคำภาษาไทย ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้น จึงแสดงว่าความสามารถทางการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

3. ความพึงพอใจต่อการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.30 ถึง 4.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.50 ถึง 0.73 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลของการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.08/85.07 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 หมายความว่าจากการทดสอบย่อย คิดเป็นร้อยละ 83.08 และได้คะแนนแบบทดสอบความสามารถทางการอ่านคำหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 85.07 ถือได้ว่าเป็นชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีประสิทธิภาพสูง ทั้งนี้เนื่องจากชุดฝึกทักษะการอ่าน จำนวน 4 ชุดฝึกย่อย ได้ผ่านขั้นตอนการสร้างอย่างมีระบบ โดยมีการศึกษาหลักสูตรกลุ่ม

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ศึกษาวิธีการสร้างชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย เลือกเนื้อหาที่จะนำมาใช้รวมถึงสาระความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และเป็นระบบ โดยเรียงเนื้อหาเป็นลำดับขั้น จากง่ายไปยาก ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเป็นลำดับขั้น รวมถึงการนำสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมที่มีความน่าสนใจเข้ามามีส่วนร่วมในชุดฝึกทักษะการอ่าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จารูวรรณ คงเพชร (2560) การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาด้านการอ่าน ผลการวิจัยพบว่า ชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาด้านการอ่าน มีค่าประสิทธิภาพ 83.00/84.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการอ่านคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น (Gamification Techniques) สูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากชุดฝึกทักษะการอ่านที่ผู้วิจัยพัฒนานั้น เป็นชุดฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีคำอธิบาย และคำแนะนำการใช้ชุดฝึกทักษะ ใช้ภาษาเข้าใจง่าย เป็นชุดฝึกทักษะที่มีรูปแบบน่าสนใจ และสามารถให้เสริมทักษะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ มีขั้นตอนในการเรียนการสอนที่ชัดเจน โดยที่ผู้สอนแนะนำทฤษฎี การอ่านออกเสียงคำต่าง ๆ การสะกดคำ การประสมคำ และให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้นักเรียนฝึกออกเสียงซ้ำ บ่อย ๆ ครั้ง ผู้เรียนจึงเกิดความชำนาญ คล่องแคล่ว และทบทวนเนื้อหาความรู้ต่าง ๆ ที่เรียนไปแล้วจนกระทั่งสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชา พลมาตย์ (2562) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียง โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญภา บุญนิตี (2563) วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยเป็นรายบุคคล

พบว่า ผลการทดสอบทักษะการอ่านก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนมีค่า t ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ทั้งนี้เนื่องจากการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการฝึกปฏิบัติ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น ได้ลงมือปฏิบัติจริงจึงเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการอ่านสูงขึ้น นักเรียนจึงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ กรรณิกา ปราบพาล (2562) วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้แบบฝึกทักษะเรื่อง คำที่ประสมด้วยสระ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้และการฝึกปฏิบัติโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการอ่านออกเสียง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รชยา ภูตะมาตย์ (2559) วิจัยเรื่อง การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลการวิจัยพบว่า ชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 ครูผู้สอนควรบรรยายเสริม นอกเหนือจากเนื้อหาที่มีในชุดฝึกทักษะ เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

1.2 ในการสร้างชุดฝึกทักษะประกอบคำบรรยายนั้น ควรใช้ภาษาที่เข้าใจเป็นข้อความที่สรุปสั้น ๆ และควรมีภาพประกอบเนื้อหา เพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

1.3 การสอนการประสมคำ การอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกด การอ่านเป็นคำ และการอ่านนิทาน ครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนว่า นักเรียนคนใดยังไม่สามารถอ่านได้ถูกต้องตามขั้นตอนในกิจกรรมดังกล่าว ก็สามารถให้นักเรียนฝึกฝนนอกเวลาได้ จะทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรขยายผลการทดลองใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ไปยังนักเรียนห้องอื่น เพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนการอ่านคำพื้นฐานในสาระวิชาภาษาไทย

2.2 ควรนำชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ไปจัดการเรียนการสอนร่วมกับวิธีการสอนแบบอื่น เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนการสอนการอ่านคำพื้นฐานในสาระวิชาภาษาไทย

2.3 จากผลความพึงพอใจของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) ในระดับมากที่สุด ครูผู้สอนจึงควรเลือกใช้สื่อการสอนที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียนในรูปแบบอื่น ๆ เช่น บทเรียนออนไลน์ สื่อประสม สื่อมัลติมีเดีย เป็นต้น

บรรณานุกรม

- กรรณิกา ปราบพาล. (2562). การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง คำที่ประสมด้วยสระกลุ่มสระการเรียนรู้อาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยาลัยการศึกษาศาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยพะเยา, พะเยา
- กรองกาญจน์ อรุณรัตน์. (2554). ชุดการเรียนการสอน. เชียงใหม่ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ขวัญนภา บุญนิธิ. (2563). การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยเป็นรายบุคคล. ปริญญา

- การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก
 จารุวรรณ คงเพชร. (2560). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ กลุ่มสาระ
 การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหา
 ด้านการอ่าน. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราช
 ภัฏสกลนคร. 9(25), 1-8.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ. (2556). การอ่านเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต.
 กรุงเทพมหานคร : โดเดียนส์โตส์.
- จรัสกร เล็กตระกูล. (2553). การศึกษาความสามารถอ่านคำและความสนใจใน
 การอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความบกพร่อง
 ทางการได้ยิน จากการใช้ชุดพัฒนาทักษะการอ่าน. ปรินญาการศึกษา
 มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 กรุงเทพมหานคร.
- บรัสกร คงเปี่ยม. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ
 ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปรินญาการศึกษา
 มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
 พิษณุโลก
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.
 พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร : สำนักทดสอบทางการศึกษาและ
 จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชา พลมาตย์. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการอ่านออกเสียง โดยใช้แบบ
 ฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.
 วารสารปัญญา มจร วิทยาเขตล้านนา. 26(2), 1-10.
- ไพศาล วรคำ. (2555). การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.
- ฟอรัมแมน. (2013). How to Mind Map. สืบค้นจาก :
 <<http://www.mindmapinspiration.com>> 16 มีนาคม 2565.
- ยูโก. (2013). What is gamification. สืบค้นจาก : <<http://www.yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification>>
 15 กุมภาพันธ์ 2565.

- รชยา ภูตะมาตย์. (2559). การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสำคัญคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม
- รุ่งอรุณ โรจน์รัตนาดำรง ไชยศรี. (2561). การศึกษาปัญหาการเรียนอ่านเขียนของนักเรียนไทยและนักเรียนต่างด้าวและการแก้ปัญหาด้วยแบบเรียนที่พัฒนาตามแนววิธีสอนแบบโฟนิกส์. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศุภชัย ปานเกษม. (2560). การใช้เทคนิคเกมมีพีเคชั่นเพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหลวงจังหวัดเชียงใหม่. ปริญญการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการเรียนรู้. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เชียงใหม่.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2550). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). คู่มือบริหารจัดการ เวลาเรียน “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”. กรุงเทพฯ.