

การพัฒนากิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ด
เกมเป็นสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Developing Word Reading Aloud Activities in Consonant Clusters using
Board Games for Second-Grade Students

วันที่รับบทความ: 31 ม.ค. 69

วันที่แก้ไขบทความ: 17 มี.ค. 69

วันที่ตอบรับ: 31 มี.ค. 69

พิมพ์ชยุดา บุญเกหา¹

Pimchayuda Boonkaeha¹

ปาริชาติ ประเสริฐสังข์²

Parichat Prasertsang²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคุณภาพประจำตำบลวังหลวง ตำบลวังหลวง อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อจำนวน 10 แผน 2) แบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดภาษาไทย 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) คิดเป็นร้อยละ 76.33 และมีค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) คิดเป็นร้อยละ 77.86 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด พบว่าจะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.43)

คำสำคัญ : กิจกรรมการสอน การอ่านออกเสียง บอร์ดเกม

¹นักศึกษาลัทธิศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

¹Student in the Master of Education Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education and Human Development, Roi Et Rajabhat University

²รองศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

²Associate Professor in Curriculum and Instruction, Faculty of Education and Human Development, Roi Et Rajabhat University

Abstract

This research aims to 1) study the effectiveness of a word reading aloud teaching activity plan using board games for second-grade students, based on the 75/75 criteria, 2) compare the reading aloud achievement of second-grade students before and after instruction, and 3) study the satisfaction of students who participated in word reading aloud teaching activities using board games for second-grade students. The target group for this research was 7 second-grade students from Wangluang Subdistrict Quality School, Wangluang Subdistrict, Selephum District, Roi Et Province. The research instruments include 1) 10 lesson plans of word reading aloud using board games 2) Thai word reading aloud assessment, and 3) student satisfaction questionnaire. The research findings showed that 1) the process effectiveness (E1) is 76.33%, and the outcome effectiveness (E2) is 77.86%, 2) the comparison of students' word reading aloud achievement showed that post-test scores are significantly higher than pre-test scores at the .05 level, and 3) the study of student satisfaction with word reading aloud teaching activities using board games showed that it was at the highest level ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.43).

Keywords: Teaching Activities, Pronunciation, Board Games

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการธำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของความเป็นไทย อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสื่อสารหลักที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ และการทำงานในทุกระดับ ภาษาไทยจึงมิใช่เพียงแค่ภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น และค่านิยมของสังคมไทยจากรุ่นสู่รุ่น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

วิชาภาษาไทย เป็นวิชาที่นักเรียนต้องได้รับการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และการเรียนรู้ยังมีประสิทธิภาพเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง ซึ่งประกอบด้วยทักษะต่างๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งทักษะการอ่านนับว่าเป็นความสามารถขั้นพื้นฐานทางภาษาที่มีความสำคัญและเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาความรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิต นอกจากนี้การให้นักเรียนมีความรู้และทักษะการอ่านที่ถูกต้องคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพจะทำให้เด็กเกิดความรู้และความเข้าใจในสิ่งที่อ่านได้อย่างถ่องแท้ ก่อให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การอ่านเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับ เป็นทักษะพื้นฐาน และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในเรื่องต่างๆ และจากการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยประกอบด้วย การอ่านออกเสียงคำ ประโยค บทกลอน การอ่านจับใจความสำคัญ และการอ่านในใจเพื่อความเข้าใจ ทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ดังนั้น การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นภารกิจสำคัญของระบบการศึกษาไทย กระบวนการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับประถมศึกษาถือเป็นรากฐานที่สำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะ “การอ่าน” การอ่านที่มีประสิทธิภาพจะต้องสามารถประสมประสานตัวอักษรอย่างคล่องแคล่วแล้ว ไตร่ตรองออกเสียงคำ ประโยค ข้อความสั้น มีความชำนาญในการอ่าน สามารถอ่านออกเสียงได้ทันที ซึ่งเป็นทักษะ

พื้นฐานที่นำไปสู่ความเข้าใจในการเขียน การอ่านจับใจความ และการเรียนรู้สาระวิชาอื่นๆ หากผู้เรียนขาดทักษะด้านการอ่าน ขอมส่งผลกระทบต่อความสามารถในการจับใจความ วิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงความเข้าใจในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยครูต้องปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่า ความสำคัญ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย เพื่อใช้ในการสื่อสาร การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การแสดงความคิดเห็น ความรู้ หรือประสบการณ์ต่างๆ เพื่อใช้ในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกใช้คำ เรียบเรียงความคิด ความรู้ และภาษาได้อย่างถูกต้องตามกฎเกณฑ์ตรงตามความหมาย ถูกต้องตามกาลเทศะบุคคล และใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วรรณิ โสมประยูร, 2544; ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร, 2560)

อย่างไรก็ตามจากผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคุณภาพประจำตำบลวังหลวง อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า อยู่ในระดับต่ำกว่าปานกลางซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในไทยที่ศึกษาด้านการอ่านสะกดคำของเด็กนักเรียนไทยที่พบว่า พบว่าทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนยังอยู่ในระดับที่ต้องพัฒนาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม (กุลธิดา มาคำ และคณะ, 2568; ณัฐพร เหมือนชู และ น้ำทิพย์ งามอามาตย์, 2568; ปัญญาทิพย์ คำแสง และ กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์, 2568) ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวม จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในระดับชั้นดังกล่าว พบว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้ นักเรียนไม่สามารถอ่านออกเสียงคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การขาดความเข้าใจในหลักการอ่านออกเสียงคำ ขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และการจัดการเรียนรู้ที่ยังขาดความหลากหลายและไม่น่าสนใจ นักเรียนจึงเกิดความเบื่อหน่าย ไม่จดจ่อ และไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะด้านภาษาได้อย่างเต็มศักยภาพ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อเป็นการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการบอร์ดเกมเข้ากับเนื้อหาการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่มีกติกา และเป้าหมายชัดเจน วิธีนี้จะช่วยกระตุ้นความสนใจ เพิ่มการมีส่วนร่วม และพัฒนาทักษะรอบด้าน เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา และการสื่อสาร “บอร์ดเกม” (Board Game) เป็นนวัตกรรมหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน กระตุ้นความคิดและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะในช่วงวัยประถมศึกษา ผู้เรียนจะเกิดการมีส่วนร่วม ได้ฝึกทักษะการสื่อสาร การวางแผน การตัดสินใจ และการร่วมมือกับผู้อื่นผ่านกระบวนการเล่นเกม ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนส่งเสริมทักษะทางภาษาทั้งโดยตรง และโดยอ้อม (มงคล สุภออำพันวงษ์, 2562)

จากประเด็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนา “กิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านออกเสียงคำที่ถูกต้อง มีความสนใจในการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนอย่างรอบด้าน และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75/75

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคุณภาพประจำตำบลวังหลวง ตำบลวังหลวง อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 7 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

- 2.1 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ
- 2.2 ทักษะการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียน
- 2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาของการวิจัย เป็นภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลาในการทดลองจำนวน 10 ชั่วโมง ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน

4. เนื้อหา

ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ คือ สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 เรื่อง มาตราตัวสะกด 8 มาตรา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคุณภาพประจำตำบลวังหลวง ตำบลวังหลวง อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 7 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อจำนวน 10 แผน
- 2.2 แบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดภาษาไทย
- 2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ จำนวน 10 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยก่อนลงมือสร้างแผนการจัดการกิจกรรมการสอนอ่านคำในมาตราตัวสะกด ได้แก่ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การสอนอ่านคำในมาตราตัวสะกด นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ เพื่อวิเคราะห์หลักสูตรและกำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

ขั้นที่ 2 สร้างแผนการจัดการกิจกรรมการสอนอ่านคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ ดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยศึกษาเนื้อหาสาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 เรื่อง มาตราตัวสะกด ประกอบด้วย มาตราตัวสะกด แม่ กก มาตราตัวสะกด กก มาตราตัวสะกด กข มาตราตัวสะกด กน มาตราตัวสะกด กบ มาตราตัวสะกด กด มาตราตัวสะกด เกว มาตราตัวสะกด เกย

2. กำหนดเนื้อหาจัดทำเป็นแผนการจัดการกิจกรรมการสอนอ่านคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ จำนวน 10 แผน

กำหนดรูปแบบของแผนการจัดการกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อตามแบบของสถานศึกษา ซึ่งประกอบไปด้วย สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้การสอนอ่านคำในมาตราตัวสะกด การวัดและประเมินผล และบันทึกหลังการสอน ทั้งนี้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนได้แก่

1) กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)

กิจกรรมในขั้นนี้ประกอบด้วยการ ทบทวนความรู้เดิม การเชื่อมโยงเนื้อหาใหม่ และการเล่นเกมนปริศนาคำทาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและพร้อมเปิดรับความรู้ใหม่ กิจกรรมดังกล่าวช่วยเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น

1.1 ทบทวนความรู้เดิม

1.2 เชื่อมโยงเนื้อหาใหม่

1.3 เล่นเกมปริศนาคำทาย

- ครูให้นักเรียนตอบปริศนาคำทายมาตรา

- ครูเขียนคำตอบบนกระดานทีละข้อและให้นักเรียนสังเกตคำและพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดอยู่ในมาตราอะไร

2) ขั้นสอน (10 นาที)

ในขั้นนี้ ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการนำเสนอเนื้อหาและแนวคิดสำคัญ ผ่านการสนทนาและการตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง

2.1 สอนบทเรียน

- ครูและนักเรียนสนทนาเรื่องลักษณะคำมาตราคมและนำเสนอคำมาตราคมให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำตาม

3) ขั้นปฏิบัติ (35 นาที)

กิจกรรมในขั้นนี้ ได้แก่ การเล่นเกมบอร์ดเกมและการทำใบงาน ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียน

3.1 เล่นบอร์ดเกม

3.2 ทำใบงาน

- ครูอธิบายกติกาการเล่นบอร์ดเกม

- ครูให้นักเรียนเล่นเกมบอร์ดเกม และนับคะแนนจากการออกเสียงคำในบอร์ดเกม จำนวน 10 คำ 30 คะแนน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนการออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดแบบ holistic rubric ดังนี้

คะแนน เกณฑ์การประเมิน

3 คะแนนออกเสียงตัวสะกดได้ถูกต้องตรงตามมาตราที่คำนี้อยู่ เสียงท้ายชัดเจน ไม่กลืนหรือเพี้ยน เป็นเสียงมาตราตามหลักภาษาไทย ผู้ฟังเข้าใจได้ชัดเจน

2 คะแนนออกเสียงตัวสะกด เกือบถูกต้อง อาจมีเสียงท้ายเบา กลืนเล็กน้อย หรือเพี้ยนเพียงเล็กน้อย แต่ยังสามารถระบุได้ว่าคำนี้อยู่ใน มาตราที่ถูกต้อง

1 คะแนนออกเสียงตัวสะกดผิดจากมาตราที่ควรอยู่ หรือเพี้ยนจนผู้ฟังไม่สามารถระบุได้ว่าคำนี้อยู่ในมาตราใดแน่ชัด

0 คะแนนไม่สามารถออกเสียงตัวสะกดได้เลย หรือออกเสียงผิดจนไม่สามารถระบุได้ว่า เป็นเสียงใด หรือไม่ตรงกับมาตราภาษาไทยทั้งหมด

4) ขั้นสรุป (5 นาที)

ในขั้นที่ 4 ขั้นสุดท้ายผู้เรียนและครูร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่านการอภิปรายและการสะท้อนคิดจากกิจกรรม

4.1 สรุปบทเรียน

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องมาตรา

ขั้นที่ 3 นำแผนการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแผนโดยใช้แบบประเมินเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ด้านเนื้อหา ภาษา ความสอดคล้องของตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ซึ่งมี 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย เหมาะสมน้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

4.51 - 5.00 หมายความว่า เหมาะสมมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายความว่า เหมาะสมมาก

2.51 – 3.50 หมายความว่า เหมาะสมปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายความว่า เหมาะสมน้อย

1.00 – 1.50 หมายความว่า เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยยึดหลักเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์ ซึ่งพบว่าผลการประเมินของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ที่ 4.27 หลังจากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขตามผลการประเมิน และคำแนะนำ

ขั้นที่ 4 นำแผนการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญว่าเหมาะสมแล้วไปทดลองสอนเพื่อหาคุณภาพ โดยดำเนินการทดลอง (Tryout) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายจากโรงเรียนอื่น ที่ไม่เคยเรียนเรื่องนี้มาก่อน จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเวลาในการทำกิจกรรม ความเหมาะสมของกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอน และปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองสอนจริงกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

3.2 แบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด เป็นแบบวัดที่ใช้ในการประเมินทักษะการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดเป็นแบบประเมินการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด ซึ่งใช้วัดทักษะผู้เรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนโดยเป็นฉบับเดียวกัน โดยมีขั้นตอนของการสร้างและพัฒนาเครื่องมือดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากเอกสารและตำราต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 ศึกษาหลักสูตร เนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด และสร้างแบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด ประกอบด้วยคำศัพท์ทั้งหมด 20 คำ ครอบคลุมมาตราตัวสะกดทั้ง 10 มาตรา และให้นักเรียนอ่านคำออกเสียงทีละคำ โดยครูผู้สอนเป็นผู้ฟังและประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคำละ 3 คะแนนรวมทั้งสิ้น 60 คะแนน โดยใช้ประเมินทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบวัดฉบับเดียวกัน

เกณฑ์การให้คะแนนการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด

คะแนน เกณฑ์การประเมิน

3 คะแนนออกเสียงตัวสะกดได้ถูกต้องตรงตามมาตราที่คำนี้อยู่ เสียงท้ายชัดเจน ไม่กลืนหรือเพี้ยน เป็นเสียงมาตราตามหลักภาษาไทย ผู้ฟังเข้าใจได้ชัดเจน

2 คะแนนออกเสียงตัวสะกด เกือบถูกต้อง อาจมีเสียงท้ายเบา กลืนเล็กน้อย หรือเพี้ยนเพียงเล็กน้อย แต่ยังสามารถระบุได้ว่าคำนี้อยู่ใน มาตราที่ถูกต้อง

1 คะแนนออกเสียงตัวสะกดผิดจากมาตราที่ควรอยู่ หรือเพี้ยนจนผู้ฟังไม่สามารถระบุได้ว่าคำนี้อยู่ในมาตราใดแน่ชัด

0 คะแนนไม่สามารถออกเสียงตัวสะกดได้เลย หรือออกเสียงผิดจนไม่สามารถระบุได้ว่าคำนี้เป็นเสียงใด หรือไม่ตรงกับมาตราภาษาไทยทั้งหมด

ขั้นที่ 3 หลังจากสร้างแบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด ได้นำเสนอต่อที่อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม เนื้อหา เกณฑ์การให้คะแนนจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของที่อาจารย์ปรึกษา

ขั้นที่ 4 นำแบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ด้วยวิธีการ IOC (Index of congruence : IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ผลการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบความเที่ยงของผู้ประเมิน (Inter-rater reliability) โดยให้ผู้ประเมิน 2 คน ประเมินการอ่านออกเสียงนักเรียนจำนวน 10 คน จากการไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาเมือง อำเภอสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด จากคะแนนรูปrik 0-3 คะแนนพบว่ามี ความสอดคล้องของการให้คะแนนร้อยละ 80 จากผู้ประเมิน 2 คน ด้วยวิธีการ Intraclass correlation coefficient (ICC) (Shrout & Fleiss, 1979) แสดงว่าเกณฑ์การให้คะแนนรูปrikและแบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดมีความเที่ยงอยู่ในระดับสูง (Nitko & Brookhart, 2011)

ขั้นที่ 6 นำแบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดไปจัดพิมพ์และทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักการและแนวคิดในการประเมินความพึงพอใจ

ขั้นที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ

ขั้นที่ 3 กำหนดประเด็นข้อคำถาม วิเคราะห์องค์ประกอบจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วกำหนดประเด็นคำถามหลัก 3 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ 2.ด้านสื่อและบอร์ดเกมที่ใช้ในการเรียนรู้ จำนวน 4 ข้อ และ 3. ด้านผลที่ได้รับจากกิจกรรมจำนวน 4 ข้อ รวมทั้งสิ้น 13 ข้อ และนำข้อคำถามไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และทำการปรับปรุงแก้ไข โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และการพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามความพึงพอใจ เกณฑ์การพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของแบบสำรวจ

ค่าเฉลี่ย ความหมาย

4.51-5.00 พึงพอใจระดับมากที่สุด

3.51-4.50 พึงพอใจระดับมาก

2.51-3.50 พึงพอใจระดับปานกลาง

1.51-2.50 พึงพอใจระดับน้อย

1.00-1.50 พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ขั้นที่ 4 ตรวจสอบความตรงของแบบสอบถาม (Content Validity) โดยนำแบบสัมภาษณ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและถ้อยคำ หากค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับประเด็นที่ถาม (IOC) ซึ่งอยู่ในช่วง 0.60–1.00 ถือว่าอยู่ในระดับเหมาะสมและปรับปรุงแบบสอบถามก่อนนำไปใช้ได้จริง และหาความเที่ยงรายฉบับด้วยวิธีการสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ครอนบาค Cronbach's alpha พบว่ามีค่าอยู่ที่ 0.74

ขั้นที่ 5 ดำเนินการแจกแบบสอบถามและผู้วิจัยอ่านข้อคำถามให้กับกลุ่มเป้าหมายฟังเพื่อที่จะตอบระดับความพึงพอใจในแต่ละข้อ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับที่ยังไม่สามารถที่จะอ่านและทำความเข้าใจข้อคำถามได้ด้วยตนเอง และนำไปวิเคราะห์ต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1) ก่อนการดำเนินการวิจัย ได้ดำเนินการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการสอนการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 แผน และในแต่ละแผนมีการทดสอบท้ายแผนจำนวนแผนละ 10 คำ 30 คะแนน รวมคะแนนการทดสอบท้ายแผนทุกแผน 300 คะแนน

3) เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 10 แผนแล้วจึงดำเนินการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบวัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบสอบถามความพึงพอใจ

4) นำข้อมูลทั้งหมดจัดระบบไว้เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัยต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมด้วยวิธีการ E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

2) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลคะแนนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สถิติทดสอบสมมติฐานแบบไร้พารามิเตอร์ (non-parametric) วิธี Wilcoxon Signed-rank test แบบสมมติฐานทางเดียว (one-tailed test) เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างไม่ได้มีการสุ่มมา ซึ่งละเมิดข้อตกลงเบื้องต้นของสถิติ t-test

3) วิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75/75

ผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75/75 ในการหาประสิทธิภาพกระบวนการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 2 ซึ่งมีคะแนนทดสอบท้ายแผนรวมกัน 300 คะแนนจากแบบฝึกหัดการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด
ท้ายแผน 10 แผน แผนละ 30 คะแนน เมื่อนำคะแนนนักเรียนทุกคนมารวมกันแล้วต้องไม่ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น
ร้อยละ 75 จึงถือว่ามีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และคะแนนวัดผลจากแบบทดสอบหลังเรียน คะแนน
เต็ม 60 คะแนน เมื่อนำคะแนนนักเรียนทุกคนมารวมกันแล้วได้คะแนนเฉลี่ยต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จึงถือว่า
มีประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E2) โดยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐานดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรม

คนที่	คะแนนการจัดกิจกรรมระหว่างเรียน										ผลกระบวนการ	ผลลัพธ์
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7	คนที่ 8	คนที่ 9	คนที่ 10	(E1) (300)	(E2) (60)
1	16	17	20	21	22	23	24	26	25	28	222	48
2	15	20	26	25	24	27	26	28	28	29	248	45
3	15	19	23	26	27	25	26	28	27	28	244	46
4	16	17	18	21	22	23	22	24	24	26	213	48
5	15	16	17	18	18	21	23	24	25	27	204	47
6	14	18	19	17	18	20	20	23	26	28	203	50
7	14	17	16	18	17	19	22	25	24	26	198	43
รวม	105	124	139	146	148	158	163	178	179	192	1532	327
ค่าเฉลี่ย	15.00	17.71	19.86	20.86	21.14	22.57	23.29	25.43	25.57	27.43	229.00	46.71
S.D.	0.82	1.38	3.53	3.53	3.67	2.82	2.21	1.99	1.51	1.13	4.30	2.29
ร้อยละ	50.00	59.05	66.19	69.52	70.48	75.24	77.62	84.76	85.24	91.43	76.33	77.86

จากตารางพบว่า ชุดกิจกรรมการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ
มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ โดยมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) คิดเป็นร้อยละ 76.33
ซึ่งหมายความว่า ในภาพรวมนักเรียนสามารถทำกิจกรรมและแบบฝึกหัดระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ
76.33 และมีค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) คิดเป็นร้อยละ 77.86

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำ ในมาตราตัวสะกด	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	Z	p
ก่อนเรียน (n=7)	60	23.71	2.69	39.52	2.36*	0.009 ^w
หลังเรียน (n=7)	60	46.71	2.29	77.86		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 Wilcoxon signed-rank test (one-tailed)

จากตาราง พบว่าผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 23.71 คะแนน (คิดเป็นร้อยละ 39.52) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 46.71 คะแนน (คิดเป็นร้อยละ 77.86) สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

ประเด็นคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.74	0.44	มากที่สุด
1.1 เนื้อหาคำในมาตราตัวสะกดมีความเหมาะสมกับระดับชั้น	4.71	0.49	มากที่สุด
1.2 เข้าใจวิธีการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดมากขึ้น	4.86	0.38	มากที่สุด
1.3 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่ายและปฏิบัติตามได้	4.71	0.49	มากที่สุด
1.4 การเล่นเกมช่วยให้อยากอ่านออกเสียงคำมากขึ้น	4.71	0.49	มากที่สุด
1.5 กิจกรรมช่วยให้จดจำคำมาตราตัวสะกดได้ดีขึ้น	4.71	0.49	มากที่สุด
2. สื่อและบอร์ดเกมที่ใช้ในการเรียนรู้	4.75	0.44	มากที่สุด
2.1 บอร์ดเกมมีความสวยงาม น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจ	4.86	0.38	มากที่สุด
2.2 กติกาในการเล่นบอร์ดเกมเข้าใจง่าย	4.57	0.53	มากที่สุด
2.3 อุปกรณ์และสื่อประกอบมีความเหมาะสมกับกิจกรรม	4.86	0.38	มากที่สุด
2.4 การใช้บอร์ดเกมทำให้การเรียนรู้สนุกและไม่น่าเบื่อ	4.71	0.49	มากที่สุด
3. ผลที่ได้รับจากกิจกรรม	4.79	0.42	มากที่สุด
3.1 สามารถอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องมากขึ้น	4.86	0.38	มากที่สุด
3.2 มีความกล้าแสดงออกมากขึ้นในการอ่านออกเสียง	4.86	0.38	มากที่สุด
3.3 มีความสนุกและอยากเข้าร่วมกิจกรรมอีก	4.71	0.49	มากที่สุด
3.4 กิจกรรมนี้ช่วยให้รักการอ่านออกเสียงมากขึ้น	4.71	0.49	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.76	0.43	มากที่สุด

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 7 คน ที่มีการจัดกิจกรรมการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.43) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผลที่ได้รับจากกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย

สูงสุด ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ สื่อและบอร์ดเกมที่ใช้ในการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.44) และด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.44) ซึ่งทั้งสามด้านมีค่าเฉลี่ยค่อนข้างใกล้เคียงกัน

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ

1.1 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ 78.06 แสดงให้เห็นว่าในระหว่างการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมตามแผนได้อย่างต่อเนื่องและมีความเข้าใจในขั้นตอนของการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกด โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมที่ใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อกลางในการสร้างแรงจูงใจส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) ที่ระบุว่า Game-based learning เป็นแนวคิดที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม ซึ่งผสมผสานความสนุกกับความรู้ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และเรียนรู้ด้วยตนเองและก่อให้เกิดแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ มงคล สุขอำพันวงศ์ (2562) ที่ระบุว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการคิด การสื่อสารควบคู่ไปกับการเรียนรู้ทางภาษา ดังนั้น ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) ที่สูงกว่าเกณฑ์ จึงสะท้อนว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในกิจกรรม สามารถเรียนรู้ได้จากการปฏิบัติจริงผ่านการเล่นบอร์ดเกม และได้รับการกระตุ้นจากรูปแบบกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจภายในอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1.2 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์หลังเรียนเท่ากับ 76.43 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 75 แสดงว่าผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมไปใช้ในการอ่านและสะกดคำได้อย่างถูกต้องมากขึ้น การเรียนรู้จึงไม่เพียงเกิดในระหว่างกิจกรรม แต่ยังส่งผลต่อการจดจำและการประยุกต์ใช้จริง ผลการวิจัยสอดคล้องกับ รักชน พุทธรังษี (2560) ที่ระบุว่า “บอร์ดเกม” เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ การสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการร่วมมือกันของผู้เรียน ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep learning) มากกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ปิยะพงษ์ จันทาโสม (2563) ที่ศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ พบว่าผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและพัฒนาทักษะทางภาษาจากการมีส่วนร่วมในการเล่น เนื่องจากเกมช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางภาษาที่เป็นธรรมชาติ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ซึ่งตรงกับบริบทของการอ่านในงานวิจัยนี้

2. ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังจากนี้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในเชิงภาษาศาสตร์และการจัดการเรียนการสอน โดยประเด็นแรกด้าน “การรับรู้เสียง” (Phonological Awareness) พบว่านักเรียนสามารถออกเสียงตัวสะกดได้ถูกต้องมากขึ้นจากความสามารถหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งแสดงถึงพัฒนาการใน “การตระหนักรู้เสียง” (Phonological awareness) อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่านออกเสียง (Adams, 1990) และสอดคล้องกับแนวคิดของ Brown (2004) ที่ระบุว่า การเรียนภาษาอย่างได้ผลเกิดจากการใช้

ภาษาในกิจกรรมที่มีความหมายมากกว่าการท่องจำเสียง ในด้านการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมในบอร์ดเกม เชื่อมโยงเสียงกับภาพและสถานการณ์ เช่น การ์ดคำ-ภาพ หรือช่องเกมที่แทนมาตราตัวสะกดแต่ละประเภท ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับความหมาย (Sound-meaning connection) ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ Krashen (1982) เรื่อง Comprehensible input hypothesis ที่ว่า ผู้เรียนจะพัฒนาทักษะภาษาได้ดีที่สุด เมื่อได้เรียนรู้จากบริบทที่เข้าใจและน่าสนใจ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎี orthographic mapping ของ Ehri (2014) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญของการเชื่อมโยงเสียงกับรูปคำในการอ่าน ซึ่งบอร์ดเกมที่ใช้มีทั้ง “การ์ดคำ พร้อมภาพ” และ “การออกเสียงประกอบการเล่น” ทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำและเสียงสะกดได้แม่นยำกว่า การเรียนแบบปกติ

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้ บอร์ดเกมเป็นสื่อ โดยภาพรวม ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$; S.D. = 0.43) สะท้อนว่า กิจกรรมการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อทำให้ผู้เรียนทั้งสนใจ ร่วมมือ กันได้ และ เห็นความก้าวหน้าของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับโมเดล ARCS ของ Keller (2010) ซึ่งชี้ว่าเมื่อกิจกรรม ดึงดูดความสนใจ (Attention) และผู้เรียนได้รับประสบการณ์ความสำเร็จซ้ำ ๆ (Satisfaction) แรงจูงใจจะคงอยู่และ ต่อ ยอดไปสู่ความพึงพอใจสูง ในด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.74$; S.D. = 0.44) สะท้อนว่า ระดับ ความท้าทายพอดีกับความสามารถ ผู้เรียนจึงอยากลองแล้วทำต่อ และทำได้อย่างมีสมาธิ นอกจากนี้ด้านสื่อและ บอร์ดเกม ($\bar{x} = 4.75$; S.D. = 0.44) แสดงให้เห็นว่า บอร์ดเกม ทำให้ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนได้อย่างเป็นธรรมชาติ อีกทั้งความสวยงามและอุปกรณ์ที่เหมาะสมช่วยดึงดูดและคงความสนใจให้ผู้เรียน (Keller, 2010) ขณะเดียวกัน รูปแบบการเล่นร่วมกันทำให้เกิดแรงหนุนทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ Cooperative learning (Johnson & Johnson, 2009) ว่าปฏิสัมพันธ์เชิงบวกช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความพึงพอใจ ในด้านผลที่ได้รับจากกิจกรรม ($\bar{x} = 4.76$; S.D. = 0.44) ชี้ว่ากิจกรรมไม่ได้แค่สนุกแต่ พาไปสู่ความก้าวหน้าจริง โดยเฉพาะประเด็นที่ว่านักเรียนสามารถ อ่านออกเสียงได้ถูกต้องมากขึ้นและกล้าแสดงออกมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ผลของการพัฒนากิจกรรมบอร์ดเกมจากงานวิจัยนี้ ผู้สอนรายวิชาภาษาไทยสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดเพื่อให้เกิดความสนใจ แรงจูงใจ ในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจและเหมาะกับช่วงวัยในระดับประถมศึกษาตอนต้นได้

2. งานวิจัยในครั้งต่อไปควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลาย มีจำนวนมากขึ้น และทำการเปรียบเทียบ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเพื่อให้เห็นความแตกต่างของการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมในการอ่านออก เสียงคำ

3. งานวิจัยในครั้งต่อไปควรศึกษาปัจจัยด้านอารมณ์และแรงจูงใจเชิงลึก ควรมีเครื่องมือของการวิจัย เชิงคุณภาพเพิ่มเติมเพื่อวัดประเด็นต่างๆที่ส่งผลให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น ความมั่นใจ ความกล้า การผิดพลาด หรือความรู้สึกสำเร็จระหว่างเล่นเกม เป็นต้น

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กุลธิดา มาคำ, ฉันทภาที่ กันขุนทด, และ นาดยา หกพันนา. (2568). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*, 4(2), 33–46.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 5–20.
- ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร. (2560). *สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขการอ่านสะกดคำและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาใน โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพร เหมือนชู, และ น้ำทิพย์ ่องอาจวณิชย์. (2568). การพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน. *Journal of Buddhist Education and Research*, 11(2), 557–568.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปัญญาทิพย์ คำแสง, และ กฤตยาภาณุจน์ โดพิทักษ์. (2568). การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของอินเทอร์เน็ตร่วมกับการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำมาตราตัวสะกด. *วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี*, 8(4), 248–260.
- ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มงคล สุกอำพันวงษ์. (2562). *การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน* (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.
- รักษน พุทธรังษี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง* (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณิ โสมประยูร. (2544). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์และเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- Adams, M. J. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Brown, H. D. (2004). *Language assessment: Principles and classroom practices*. White Plains, NY: Pearson Education.
- Ehri, L. C. (2014). Orthographic mapping in the acquisition of sight word reading, spelling memory, and vocabulary learning. *Scientific Studies of Reading*, 18(1), 5–21.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York, NY: Springer.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2011). *Educational assessment of students* (6th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Shrout, P. E., & Fleiss, J. L. (1979). Intraclass correlations: uses in assessing rater reliability. *Psychological bulletin*, 86(2), 420–428.

