



การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมสมองเป็นฐานประกอบเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of Reading and Writing Basic Thai Language Words Abilities by Using Brain-Based Learning with Game Activities for Pratomsuksa 3 Students

นิทัศน์ นาถมทอง¹, ประสพสุข ฤทธิเดช² และชัยวัฒน์ สุภาวรกุล³

Nitat Nathomthong¹, Prasopsuk Ritthidet² and Chaiwat Suphakworakul³

สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}

Education Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Rajabhat MahaSarakhm University^{1,2,3}

Corresponding author, E-mail: nitat.natho@yahoo.com¹, prasopsuk2552@hotmail.com² and holy_tapaa@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมองเป็นฐานประกอบเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมองเป็นฐานประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกม กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโคกประสิทธิ์วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.23 ถึง 0.81 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการอ่านและการเขียนของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกม ใช้สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า **ตอนที่ 1** ผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมองเป็นฐานประกอบเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.08/92.50 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ตามที่ตั้งไว้ทุกคน ซึ่งจะเห็นได้ว่า มีนักเรียนทุกคนสนใจการเรียน มั่นใจในตนเอง ทำให้นักเรียนสามารถเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยได้ถูกต้อง และนักเรียนสามารถเขียนสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการสะกดคำได้ **ตอนที่ 2** ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมสมองเป็นฐานประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 63 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.50 คิดเป็นร้อยละ 52.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.26 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 111 คะแนน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.50 คิดเป็นร้อยละ 92.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.38 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



ตอนที่ 3 พฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกม อยู่ในระดับดี มีรายละเอียดดังนี้ นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม อยู่ในเกณฑ์ระดับดี โดยนักเรียนที่เก่งจะเป็นผู้นำกลุ่มวงรอบที่ 1 ในการกำหนดเป้าหมายในการดำเนินการ และอธิบายวัตถุประสงค์ให้สมาชิกในกลุ่มเข้าใจ นักเรียนมีภาวะเป็นผู้นำซึ่งผู้นำกลุ่มมีการกำกับ ติดตาม สมาชิกในการดำเนินงาน และคอยกำชับ มีการแบ่งหน้าที่กันเป็นอย่างดี ไม่มีใครเกี่ยงงานกัน มีการพูดคุยกันอย่างต่อเนื่อง แม้จะมีบางครั้งที่สมาชิก ไม่เข้าใจเป้าหมายร่วมกัน แต่ก็สามารถแก้ไขร่วมกันได้มีการปรึกษาหารือกันสม่ำเสมอระหว่างการทำงาน และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่มด้วย วงรอบที่ 2 นักเรียนพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม อยู่ในเกณฑ์ระดับดี โดยนักเรียนทุกคนมีความเข้าใจในเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของทีมงานทุกคน มีการผลักดันเป็นผู้นำในกลุ่ม หรือมีผู้นำร่วมกันทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการวางแผนการกิจกรรมกลุ่มก่อนดำเนินงาน มีการแบ่งหน้าที่ทำงาน สมาชิกในกลุ่มทุกคน ทุกกลุ่มมีความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง มีการสื่อสารระหว่างบุคคลสมาชิกในกลุ่มทุกคนทุกกลุ่มมีการพูดคุยติดต่อสื่อสารที่เข้าใจกัน ปรึกษาหารือ สมาชิกในกลุ่มทุกคน ทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและรับฟังเพื่อนในกลุ่ม

คำสำคัญ: การอ่าน, การเขียนคำพื้นฐาน

ABSTRACT

This research has the objectives 1) to develop learning activities in reading and writing basic Thai language words abilities by using brain-based learning with game for Pratomsuksa 3 students to be effective according to the 75/75 criteria, 2) to compare the reading and writing basic Thai language words abilities by using brain-based learning with game of Pratomsuksa 3 students between before and after learning, 3) to study the students' learning behavior towards the brain-based learning with game activities. Target group of the study was Pratomsuksa 3 students at Khok Prasit Wittaya School at Kalasin Primary Educational Service Office Area 2 in the second semester of academic year 2020, there were 6 people who were obtained from purposive selection. The tools used in the research were 1) 8 Thai language lesson plans, 2) a 20-item achievement test, Discriminations index of tests ranged between 0.23-0.81 and Reliability 0.78 3) students reading and writing behavior towards the brain-based learning with game activities form. There were 2 cycles of the classroom action research. Statistics used to analyze the data were included percentage, mean, and standard deviation.

The research results found as follows. **Part 1:** Results of the learning activities in reading and writing basic Thai language words abilities by using brain-based learning with game for Pratomsuksa 3 students had the efficiency value at 87.08/92.50. **Part 2:** The comparison of the students' reading and writing basic Thai language words abilities by using brain-based learning with game of Pratomsuksa 3 students found that their total score before the learning was 63 points with the mean score at 10.50, which could be calculated as 52.50 percent. While the standard deviation was at 2.26. After the learning, the total score was 111 points with the mean score at 18.50, which could be calculated as 92.50 percent. And the standard deviation was at 1.38. The average academic achievement score after the learning was higher than before **Part 3:** The study of the students learning behavior towards the brain-based learning with game activities has the details for each cycle as follows: **Cycle 1:** The students had group work behavior at good level. The talented



students would lead the group in setting goals and explain the work objectives to their group members. While the students who had leadership skill would be the group leader who directed and followed up on the members in carrying out the work and supported them. There was a good division of work duties. There had continuous discussion going on during the work process. Although there were times when members did not understand the common goal but they were able to solve the problem together. The information was being shared between groups as well. **Cycle 2:** The student had group work behavior in a good level. Every student understood the goals and objectives of their team. They took turns being the leader in the group. Every group leader had participated in planning group activities before carrying out the work. There was a division of work duties among them. All group members in every group committed to perform their own duties responsively. There were communications between every group members. Consultation was given to all group members as well. Every group participated in expressing opinions and listening to other members.

Keywords: Reading and Writing Basic Thai Language

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 37-38) ได้จัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาในกลุ่มรายวิชาภาษาไทยโดยกำหนด 5 สารอัน ได้แก่ 1) สารในการอ่าน 2) สารในการเขียน 3) สารในการฟังดู และการพูด 4) สารหลักการใช้ภาษาไทย และ 5) สารวรรณคดีและวรรณกรรม การเขียนสะกดคำอยู่ในมาตรฐาน ท 4.1 ในสาระหลักการใช้ภาษาไทยซึ่งมีความสำคัญเป็นอันมากเพราะเกี่ยวเนื่องกับธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทยเราคนไทยใช้อยู่ รวมถึงใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคลหากไม่เข้าใจหลักการใช้ภาษาไทยคนใช้ก็จะพูดไม่รู้เรื่องจับประเด็นแทบไม่ได้ อ่านผิดอ่านถูกจนความหมายผิดเพี้ยน หรือเขียนผิดทั้งคำและความหมาย กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 39) จึงคาดหวังให้เมื่อเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สารการอ่าน ว่านักเรียนจะต้องอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความเรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่วเข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่านและสาระหลักการใช้ภาษานักเรียนจะต้องสะกดคำและเข้าใจความหมายของคำแต่ละประโยคง่าย ๆ ได้

มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย ในด้านสาระที่ 4 สาระหลักการใช้ภาษาไทยได้ระบุตัวชี้วัดไว้ว่าจะต้องเขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 46) นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ (2546, น. 32-33) กล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนในสาระหลักการใช้ภาษานี้จะต้องครูจะต้องเลือกให้เหมาะสมต่อนักเรียน สามารถเลือกใช้ให้หลายวิธีด้วยกัน ครูอาจใช้วิธีใดวิธีหนึ่ง หรือใช้วิธีสอนกิจกรรมหลายรูปแบบและสื่อประสมหลายๆชนิด ประกอบกันก็ย่อมได้ ทั้งนี้ขึ้นกับความเหมาะสมซึ่งครูจะเป็นผู้พิจารณาจุดประสงค์เพื่อให้ให้นักเรียนสนใจ สนุกสนานไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน และมีทักษะในการเขียนสะกดคำสูงต้องคำนึงทุกครั้งที่นักเรียนเรียนคำใหม่ ที่เป็นคำพื้นฐาน ควรสอนจากง่ายไปหายาก ควรเน้นเรื่องการอ่านออกเสียงและแจกลูกสะกดคำทั้งแบบเห็นคำจากบัตรคำ หรือที่เขียนบนกระดาน หรือจากหนังสือเรียน มีวิธีการได้หลายแบบควรยึดแบบใดแบบหนึ่ง

ปัญหาที่จากที่ผู้วิจัยศึกษาจากนักวิชาการของไทยพบว่าสาเหตุของการสะกดคำผิด 1) นักเรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับคำผิด โดยเห็นแบบอย่างทีสะกดผิด 2) นักเรียนไม่รู้หลักภาษา เช่น การใช้ ศ ส ษ หลักสะกดการันต์ หลักการผันวรรณยุกต์หลัก

มาตราตัวสะกดและอื่นๆ 3) นักเรียนไม่ทราบความหมายเพราะคำไทยมีคำพ้องเสียง ทำให้ความหมาย สับสน 4) นักเรียนฟังไม่ชัดเพราะคำไทยมีคำควบกล้ำ 5) นักเรียน ไม่สามารถถ่ายทอดคำตามเสียง คำที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งเขียนแตกต่างจากเสียงได้ 6) นักเรียนใช้คำที่มี ร ล ไม่ถูกต้อง รัชดากร หมิ่นมะโน (2565) ได้เสนอความเห็นเพิ่มเติมเพิ่มว่า สาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดนั้นมาจากการที่นักเรียนบางส่วนไม่เห็นคุณค่าของทักษะการเขียนและการสะกดคำอย่างเต็มที่ ซึ่งสาเหตุดังกล่าวสรุปได้ว่าเกิดจากการขาดการสังเกตที่ดีและขาดการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอและมีความรู้ความเข้าใจในหลักการทางภาษาไม่ดีพอ อีกทั้งในช่วงเวลาที่ผ่านมามีไม่มากนักเกิดปัญหาการระบาดของโรคโควิด-19 ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ต้องหยุดชะงักเป็นเวลานานกว่าปกติ นักเรียนขาดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องส่งผลให้การพัฒนาทักษะที่ควรจะมีบกพร่องหรือขาดหายไป

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมอเป็นฐานประกอบเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะเกิดผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และใช้ภาษาได้ถูกต้องและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมอเป็นฐานประกอบเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมอเป็นฐานประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สมอเป็นฐานประกอบเกม



ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโคกประสิทธิ์วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 จำนวน 6 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

2. ด้านตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำพื้นฐานภาษาไทย

3. ด้านกรอบเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระการอ่าน และสาระหลักภาษาและการใช้ภาษาโดยใช้เนื้อหาการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานในหนังสือภาษาพาที หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 - 16 เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่ ก ก ถึง แม่เกอว วิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. ด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 สถานที่วิจัยคือ โรงเรียนโคกประสิทธิ์วิทยา อำเภอธัญชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมองเป็นฐานประกอบเกม ดังนี้

1. **เครื่องมือในการวิจัย** ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ชนิด ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 8 แผน โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินและนำมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยจากการประเมินมาตราประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) ซึ่งกำหนดระดับการประเมินความเหมาะสมเป็น 5 ระดับ และพิจารณาระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2557, น. 48) ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยระดับความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ

มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.23 ถึง 0.81 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการอ่านการเขียนของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกม

2. **การเก็บรวบรวมข้อมูล** ได้แก่ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้ 1) ผู้วิจัยทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทำการทดสอบกับนักเรียนก่อนเรียน 2) ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มเป้าหมายด้วยแผนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่สร้างขึ้น 8 แผน โดยให้นักเรียนเรียนและปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกมและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) เมื่อเสร็จสิ้นขั้นตอนการสอนได้นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดสอบนักเรียนอีกครั้งนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

3. **การวิเคราะห์ข้อมูล** ได้แก่ 1) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย แผนการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ 2) ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนคำพื้นฐานโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3) ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกม

4. **สถิติที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมองเป็นฐานประกอบเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.08/92.50 รายละเอียดดังนี้



ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้
ด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้
กิจกรรมสมอเป็นฐานประกอบเกม สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการเรียนรู้	N	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
ประสิทธิภาพด้าน กระบวนการ (E1)	6	40	34.83	87.08
ประสิทธิภาพด้าน ผลลัพธ์ (E2)	6	20	18.50	92.50
ประสิทธิภาพของ (E ₁ /E ₂) มีค่าเท่ากับ 94.53 / 82.18				

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถ ด้านการอ่าน
และเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมสมอเป็นฐานประกอบ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ
63 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.50 คิดเป็นร้อยละ 52.50 ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน เท่ากับ 2.26 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 111 คะแนน
ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.50 คิดเป็นร้อยละ 92.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
เท่ากับ 1.38 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า
ก่อนเรียน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถ ด้านการอ่าน
และเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมสมอเป็น
ฐานประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความสามารถด้าน การอ่านและเขียน คำพื้นฐาน	N	คะแนน เต็ม	X	S.D.	ร้อยละ
ก่อนเรียน	6	20	10.50	2.26	52.50
หลังเรียน	6	20	18.50	1.38	92.50
คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า 52.50/92.50					

ตอนที่ 3 พฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
สมอเป็นฐานประกอบเกม มีรายละเอียดแต่ละวงรอบ ดังนี้

วงรอบที่ 1 นักเรียนพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม อยู่ในเกณฑ์ระดับดี
โดยนักเรียนที่เก่งจะเป็นผู้นำกลุ่มในการกำหนดเป้าหมายในการ
ดำเนินการ และอธิบายวัตถุประสงค์ให้สมาชิกในกลุ่มเข้าใจ นักเรียน
มีภาวะเป็นผู้นำซึ่งผู้นำกลุ่มมีการกำกับ ติดตาม สมาชิกในการ
ดำเนินงาน และคอยกำกับ มีการแบ่งหน้าที่กันเป็นอย่างดี ไม่มีใคร
เกี่ยงงานกัน มีการพูดคุยกัน อย่างต่อเนื่อง แม้จะมีบางครั้งที่สมาชิก
ไม่เข้าใจเป้าหมายร่วมกัน แต่ก็สามารถแก้ไขร่วมกันได้มีการ
ปรึกษาหารือกันสม่ำเสมอระหว่างการทำงาน และมีการแลกเปลี่ยน
ข้อมูลระหว่างกลุ่มด้วย **วงรอบที่ 2** นักเรียนพฤติกรรมการทำงาน
กลุ่ม อยู่ในเกณฑ์ระดับดี โดยนักเรียนทุกคนมีความเข้าใจใน
เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของทีมงานทุกคน มีการผลัดกันเป็นผู้นำใน
กลุ่ม หรือมีผู้นำร่วมกันทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการวางแผนการกิจกรรม
กลุ่มก่อนดำเนินงาน มีการแบ่งหน้าที่ทำงาน สมาชิกในกลุ่มทุกคน
ทุกกลุ่มมีความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง มีการสื่อสารระหว่าง
บุคคลสมาชิกในกลุ่มทุกคนทุกกลุ่มมีการพูดคุยติดต่อสื่อสารที่เข้าใจ
กัน ปรึกษาหารือ สมาชิกในกลุ่มทุกคน ทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการ
แสดงความคิดเห็นและรับฟังเพื่อนในกลุ่ม

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีประเด็นสำคัญนำมาสรุปผลและอภิปรายผล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ด้านการอ่านและ
การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมสมอเป็นฐานประกอบ
เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ
87.08/92.50 อาจเนื่องมาจากเป็นไปตามกฎแห่งการฝึกหัดของ
ธอร์นไดค์ เพราะนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติซ้ำ รวมทั้งการทำงานเป็น
กลุ่มและการสลับหน้าที่ของสมาชิก การแบ่งหน้าที่กันเป็นอย่างดี
ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของพัชร สีธธา (2561) ได้ศึกษาการพัฒนา
ทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้ที่ใช้สมอเป็นฐาน ผลการวิจัย
พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน
ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้
ที่ใช้สมอเป็นฐาน จำนวน 6 แผน ซึ่งพบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่าน
และเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยหลังจากที่เรียนโดยใช้กิจกรรม
การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมอเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92.78



ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 60 และพินิจพร พงษ์ประเสริฐ (2563) การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบของอินเทอร์เน็ตร่วมกับแบบฝึกทักษะ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของอินเทอร์เน็ต ร่วมกับแบบฝึกทักษะ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของอินเทอร์เน็ตร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่าน และเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมสมองเป็นฐานประกอบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 63 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.50 คิดเป็นร้อยละ 52.50 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน เท่ากับ 2.26 และหลังเรียนมีคะแนนรวม เท่ากับ 111 คะแนน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 18.50 คิดเป็นร้อยละ 92.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.38 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนทุกคนสนใจการเรียน เนื่องจากมีกิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกม สามารถ พัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยได้ ถูกต้อง และนักเรียนสามารถเขียนสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการสะกดคำ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤตยาภรณ์ อินทร์พิทักษ์ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนคำ ภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดสมองเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 ที่เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา มีความสามารถในการ อ่านคำภาษาไทย โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 84.44 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรู้ตามแนวคิด สมองเป็นฐาน เรื่อง การอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา มีความสามารถในการอ่านคำภาษาไทย โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 83.95 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนภาษาไทยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากและ

บุญจนิษฐ์ คนไว (2565) การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานประกอบแบบฝึกทักษะของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานประกอบแบบฝึกทักษะ ด้านการเขียน สะกดคำ เรื่อง คำพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.31/87.65 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ สมองเป็นฐานประกอบแบบฝึกทักษะมีความสามารถในการเขียน สะกดคำ เรื่อง คำพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ประกอบแบบฝึกทักษะอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 3 เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการจัด กิจกรรมการเรียนรู้สมองเป็นฐานประกอบเกม มีรายละเอียดแต่ละ วงรอบ ดังนี้ **วงรอบที่ 1** นักเรียนพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม อยู่ใน เกณฑ์ระดับดี โดยนักเรียนที่เก่งจะเป็นผู้นำกลุ่มในการกำหนด เป้าหมายในการดำเนินการ และอธิบายวัตถุประสงค์ให้สมาชิกใน กลุ่มเข้าใจ นักเรียนมีภาวะเป็นผู้นำซึ่งผู้นำกลุ่มมีการกำกับ ติดตาม สมาชิกในการดำเนินงาน และคอยกำกับ มีการแบ่งหน้าที่กันเป็น อย่างดี ไม่มีใครเกี่ยงงานกัน มีการพูดคุยกันอย่างต่อเนื่อง แม้จะ มีบางครั้งที่ไม่สามารถเข้าใจเป้าหมายร่วมกัน แต่ก็สามารถแก้ไข ร่วมกันได้มีการปรึกษาหารือกันสม่ำเสมอระหว่างการดำเนินการ และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่มด้วย **วงรอบที่ 2** นักเรียน พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม อยู่ในเกณฑ์ระดับดี โดยนักเรียนทุกคน มีความเข้าใจในเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของทีมทุกคน มีการผลัด กันเป็นผู้นำในกลุ่ม หรือมีผู้นำร่วมกันทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการวาง แผนภารกิจกลุ่มก่อนดำเนินการ มีการแบ่งหน้าที่ทำงาน สมาชิกในกลุ่มทุกคน ทุกกลุ่มมีความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง มีการสื่อสารระหว่างบุคคลสมาชิกในกลุ่มทุกคนทุกกลุ่มมีการพูดคุย ติดต่อสื่อสารที่เข้าใจกัน ปรึกษาหารือ สมาชิกในกลุ่มทุกคน ทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและรับฟังเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชร ลิขิตา (2561) ได้ศึกษาการพัฒนา ทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นฐาน จำนวน 6 แผน ซึ่งพบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยหลังจากที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 60 และ เบนจามินห์ คนไฉ (2565) การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำพื้นฐานกลุ่มสระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผู้สอนเป็นฐานประกอบแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ผู้สอนเป็นฐานประกอบแบบฝึกทักษะ ด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำพื้นฐานกลุ่มสระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.31/87.65 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ผู้สอนเป็นฐานประกอบแบบฝึกทักษะมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำพื้นฐานกลุ่มสระการเรียนรู้ภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ผู้สอนเป็นฐานประกอบแบบฝึกทักษะอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 ครูกลุ่มสระการเรียนรู้ภาษาไทย ควรนำเอาวิธีการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดผู้สอนเป็นฐานนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

1.2 ก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดผู้สอนเป็นฐานไปใช้ ครูควรศึกษาขั้นตอนแต่ละขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะครูควรฝึกและทำความเข้าใจกับกิจกรรม (Brain Gym) ก่อนนำไปฝึกปฏิบัติกับนักเรียน เพื่อให้ผู้สอนมีความมั่นใจและทำให้การเรียนการสอนมีความต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการพัฒนาผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านการเขียนภาษาไทย โดยใช้ผู้สอนเป็นฐานชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 3 เปรียบเทียบกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นเพื่อนำผลการเปรียบเทียบไปปรับปรุงและพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

2.2 ผู้สอนควรวิจัยผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ และควรนำรูปแบบการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวคิดผู้สอนเป็นฐานไปใช้กับการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนเนื้อหาสาระการเรียนรู้อื่นๆ และระดับชั้นอื่น เพื่อให้ นักเรียนเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ เพราะเป็นรูปแบบการสอนที่เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและเน้นย้ำซ้ำทวน ช่วยให้นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก มีความสามัคคีมีน้ำใจต่อกันมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันสามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้บรรณานุกรม

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ลงได้ ด้วยความกรุณาให้คำปรึกษาคำแนะนำและทำการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องทุกขั้นตอนของการวิจัยจากรองศาสตราจารย์ ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ สุภักตร์กุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่าน ที่ประสาทวิชาให้ความรู้จนผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ผู้วิจัยซาบซึ้งในความกรุณาของทุกท่านเป็นอย่างยิ่งและขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551 ก). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤตยาภาณุจันท์ อินทร์พิทักษ์. (2562). *การพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนคำภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดผู้สอนเป็นฐาน (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



- นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ. (2546). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราแม่กดสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- เบญจมินทร์ คนไฉ. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานประกอบแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- พัชรี ลิทธิ (2561) การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิมลพร พงษ์ประเสริฐ. (2563) การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของอินเทอร์เน็ตร่วมกับแบบฝึกทักษะ. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รัชดากร หมิ่นมะโน (2565). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย. วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์ มจร วิทยาเขตแพร่, 8(1). 1-17.
- ลือวิทย์ พงศ์ไพบูลย์. (2542). หลักภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อรัญ ชูกระเดื่อง. (2557). การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม: ดักลิลาการพิมพ์.