



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

The Development of Learning Achievement on Difficult Words Spelling Writing of Third Grade Students Taught by Educational Games

ประไพ สุวรรณสารคุณ*

Prapai Suwansarakun

วัชรรา เล่าเรียนดี**

Watchara Lowriendee

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กับเกณฑ์ ร้อยละ 70 2) ศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียน และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 16 คน ปีการศึกษา 2553

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียน เท่ากับ ร้อยละ 76.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 2) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความมุ่งมั่นในการทำงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

Abstract

The purposes of this experimental research were 1) to compare learning achievement on difficult words spelling of third grade students taught by educational games with a 70 percent score, 2) to evaluate the desirable characteristics on the aspects of honesty, discipline and commitment in works of the third grade students and 3) to investigate the opinions of third grade students towards the instruction by educational games. The sample of this research were 16 third grade students of Wat Muang school, Banpong, Ratchaburi. Province in the first semester of the 2010 academic year.

* นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

** อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



The results of this research were as follows 1) A score of 76.58% was achieved on spelling of difficult words of third grade students after learning by educational games, which is higher than the required rate of 70.00 percent, 2) The desirable characteristics on honesty, discipline, and the commitment in works of the third grade students were at excellent level in all aspects and 3) The opinions of the third grade students towards the instruction by educational games as a whole were at high agreement level.

บทนำ

การจัดการศึกษาต้องใช้ภาษาเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ภาษาจึงมีความสำคัญสำหรับชนทุกชาติ สำหรับภาษาไทยซึ่งเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสพการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางสังคมและเศรษฐกิจ ภาษาไทยจึงควรแก่การเรียนรู้เพื่ออนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่ตลอดไป (กรมวิชาการ 2544: 3) นอกจากภาษาไทยจะมีความสำคัญในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติดังกล่าวแล้ว ในด้านการศึกษา ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ จากความสำคัญของภาษาไทยดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้มีการเรียนรู้ภาษาไทย โดยได้กำหนดสาระหลักทั้ง 5 สาระ ได้แก่ การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูดหลักการใช้ภาษา และวรรณคดีและวรรณกรรม โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้มีความสัมพันธ์กันตามธรรมชาติภาษาไทย ซึ่งเป็นทักษะทางภาษาที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน โดยเฉพาะท่ามกลางสังคมยุคข้อมูลข่าวสารในยุคปัจจุบัน บุคคลมีความจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกันมากขึ้น ทักษะการเขียนมีความจำเป็นและสำคัญ เพราะการเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจและสามารถเก็บไว้เป็นหลักฐานอ้างอิงได้ ดังที่วรรณิ โสมประยูร (2544: 139) และ อรุณา ตั้งพัฒนาสมบุญ (2546: 27) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า การเขียนเป็นการสื่อความหมายอย่างหนึ่งไปยังผู้อื่น โดยใช้ตัวอักษรเป็นเครื่องมือในการส่งสาร เพื่อให้ทราบความรู้ ความคิดและความรู้สึกของผู้เขียน และปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้การถ่ายทอดความรู้ ความคิดด้วยการเขียนให้มีประสิทธิภาพ คือ การเขียนสะกดคำ เพราะถ้าเขียนสะกดคำผิดหรือเขียนข้อความผิด ย่อมทำให้การสื่อสารขาดประสิทธิภาพ ทั้งยังอาจก่อให้เกิดผลเสียหายอันเนื่องมาจากการสื่อความหมายผิดได้ ในทาง



ตรงกันข้ามการเขียนสะกดคำถูกต้องจะทำให้สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับจุดประสงค์ของการเขียน จึงนับได้ว่าการเขียนสะกดคำเป็นสิ่งสำคัญมากในการเขียนทุกประเภท ดังที่อรรถ ฤทธิชัย (2540: 2) และวรรณ โสมประยูร (2544: 156) ที่มีความเห็นทำนองเดียวกันว่า เด็กควรเขียนสะกดคำให้ถูกต้องตั้งแต่เริ่มเรียนคำ เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักคำต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและกว้างขวาง ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นหรือเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคต

จากการศึกษาจากเอกสารวิชาการ งานวิจัยต่าง ๆ และจากประสบการณ์ของตัวผู้วิจัยเอง พอสรุปได้ว่า สภาพการเรียนการสอนในปัจจุบันผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบการเขียน และไม่สามารถถ่ายทอดความรู้หรือความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นภาษาเขียนให้ชัดเจนได้ ที่สำคัญที่สุด คือ ผู้เรียนเขียนสะกดคำผิดกันมาก แม้ว่าหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจะได้กำหนดจุดประสงค์และให้ความสำคัญกับทักษะการเขียนเช่นเดียวกับทักษะอื่น ๆ แต่ในทางปฏิบัติการเรียนการสอนภาษาไทย ครูยังฝึกทักษะการเขียนไม่เพียงพอโดยเฉพาะการเขียนสะกดคำ การเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องจึงเป็นปัญหาอย่างมากสำหรับผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนขาดความแม่นยำในการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง จะเป็นอุปสรรคต่อการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาษาเขียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเขียนได้ช้าและขาดความมั่นใจในการเขียน ทำให้การสื่อสารไม่สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (NT) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนวัดม่วง พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ด้านการเขียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่น่าพอใจของโรงเรียนที่ตั้งไว้ร้อยละ 70 แสดงว่า นักเรียนขาดทักษะในการเขียน ซึ่งเมื่อพิจารณา งานเขียนต่าง ๆ พบว่าปัญหาสำคัญที่ทำให้งานเขียนมีข้อบกพร่อง คือ การเขียนสะกดคำผิด ซึ่งปัญหาดังกล่าวเกิดจากสาเหตุหลายประการ ดังที่ อรรถ ฤทธิชัย (2540: 3) กล่าวว่า สาเหตุการเขียนสะกดคำผิดเกิดจากการที่ผู้เรียนใช้แนวเทียบผิด สับสนในเรื่องการใช้ ร ล และควบกล้ำ วางรูปสระหรือวรรณยุกต์ผิดตำแหน่ง ใช้ตัวการันต์ผิด ไม่สนใจเขียนให้ถูกต้อง การเขียนตามเสียงพูด เสียงอ่าน การออกเสียงผิด ขาดการเอาใจใส่ ถือความสะดวกในการเขียน เป็นผลให้เขียนสะกดคำผิด นอกจากนี้ยังมีสาเหตุอื่น ๆ อีก เช่น การสอนของครูภาษาไทยบางส่วนยังยึดหลักเกณฑ์ทางภาษาอย่างเคร่งครัด ขาดวิธีสอนที่ดี มีประสบการณ์ในเรื่องที่สอนไม่เพียงพอ ทำให้ผู้เรียนเบื่อภาษาไทยด้วยเหตุผลเหล่านี้ จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยค่อนข้างต่ำ ซึ่งเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องแก้ไข จากปัญหาของการเขียนสะกดคำยากผิดดังกล่าวกว่าข้างต้น ทำให้พบว่า สาเหตุของปัญหาการเรียนการสอนด้านการเขียนสะกดคำส่วนหนึ่งเกิดจากการสอนของครู ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับปรุงเทคนิควิธีสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยเฉพาะเรื่องการเขียนสะกดคำยากให้สูงขึ้น เนื่องจากเทคนิควิธีการสอนของครูนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อผลการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาหรือเกมประกอบการสอน นับว่าเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจของผู้เรียนได้เหมาะสมทุกระดับชั้น และสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน ตั้งใจเรียน และจำเรื่องที่เรียนได้อย่างแม่นยำ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังที่ กิดานันท์ มลิทอง (2543: 114)



เข็มทอง จิตจักร (2544: 33) และ สุกิจ ศรีพรหม (2544: 75) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ ได้รับความสนใจ และสร้างความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่เบื่อหน่าย ช่วยในการสอนซ่อมเสริมนักเรียนที่เรียนอ่อน เป็นการทบทวนบทเรียนให้จำได้นาน การฝึกความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสามัคคี และยังช่วยในการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสังคมด้วย นอกจากนี้เกมการศึกษา ยังช่วยพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ดังที่ ลักษณะ อินทะจักร (2538, อ้างถึงใน ธีรเกียรติ กาจันะ, 2548: 25) ได้กล่าวว่าเกมช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านภาษา ทำให้สามารถเข้าใจ และใช้ภาษาดีขึ้น พัฒนาการทางกาย ทำให้เด็กคล่องแคล่วว่องไว และมีสุขภาพดี พัฒนาการทางอารมณ์ ช่วยให้เด็กมีอารมณ์ดี ร่าเริงแจ่มใสอยู่เสมอ เป็นการช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด พัฒนาการทางสังคม ทำให้เด็กรู้จักการใช้เหตุผล การให้อภัยกัน ฝึกความสามัคคี การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักการเสียสละ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักการรอคอย รู้จักการอดกลั้น และพัฒนาการทางสติปัญญา ทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นประสบการณ์ชีวิตกับตนเอง มีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด สร้างความเข้าใจให้ตรงกับความเป็นจริง ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ขั้นต่อไป โดยมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ดังนี้ เบญจางคสภาย (2547: 64) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะและเกมประกอบการสอน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะและเกมแตกต่างกัน โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของ

นักเรียนที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ เมื่อพิจารณาระดับความสามารถทางภาษาไทย พบว่า กลุ่มสูงและกลุ่มปานกลางมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของผลต่างไม่แตกต่างกัน ระหว่าง 2 วิธี ส่วนนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทยกลุ่มต่ำ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละของผลต่างแตกต่างกัน ด้านความคิดเห็นของนักเรียนมีความคิดเห็นระดับมากเกี่ยวกับการเรียนภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมศิริวรรณ เที่ยระยงค์ (2547: 152) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำยากของผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยากของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและวิธีสอนตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าผู้เรียนที่สอนตามคู่มือครู ด้านความคิดเห็นของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เห็นด้วยมากกับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและการสอนตามคู่มือครู เสี่ยงม เวียงคำ (2550: 35) ได้ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมประกอบการสอน พบว่า เมื่อนักเรียนได้เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมแล้ว นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 60.00 พินเตอร์ (Pinter 1977: 710) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยตำรากับนักเรียนระดับ 3 ในรัฐเพนซิลวาเนีย พบว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกด



คำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา นักเรียนหญิงและชาย ในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกด คำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา กลุ่มที่ใช้เกมการ ศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตาม ตำรา นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำในกลุ่ม การใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำ สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำราและเด็กผู้หญิง มีมีโนภาพ แห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่าเด็กผู้ชาย วอลลิง (Walling, 1977: 6147) ได้ทำการวิจัย ทดลองศึกษาผลการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน ทุกขั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยาย อภิปราย การบรรยายอย่างเดียว และการบรรยาย ประกอบเกมกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัย อิลลินอยส์ พบว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกม เป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่ากลุ่มอื่น

จึงกล่าวได้ว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ที่มีกฎกติกาและวิธีการเล่นที่เป็น ระบบ ทำให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทตอบทเรียน ได้คิดเอง ได้ฝึกทักษะอย่างเพียงพอ ได้พัฒนา ความรู้จดจำเรื่องที่เรียนอย่างแม่นยำ ส่งเสริมสติ ปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ การมีปฏิภาณ ไหวพริบ เกิดความสนุกสนาน และพัฒนาการทางต่าง ๆ นอกจากนั้นในแต่ละเกมจะฝึกคุณธรรมและค่านิยม ที่พึงประสงค์ของสังคมอีกด้วย เกมการศึกษาจึงเป็น วิธีสอนแบบหนึ่งที่ครูสามารถนำมาใช้ในการจัดการ เรียนการสอนการเขียนสะกดคำยากเพื่อพัฒนาผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนให้สูงขึ้น โดยมี ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการสร้างความ สนใจ และให้นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม เป็นการอธิบายวิธีเล่น และกติกาการเล่นเกมการศึกษา และนักเรียนปฏิบัติ

ตามกิจกรรม

3. ขั้นสรุปบทเรียน เป็นการทบทวนความ เข้าใจเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำยากที่เรียน
4. ขั้นประเมินผล เป็นการนำผลการเล่นเกม การศึกษามาวิเคราะห์เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนและพฤติกรรมตามคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความ มุ่งมั่นในการทำงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถม ศึกษปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นใน การทำงานของนักเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม การศึกษา

วิธีการศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ปีการศึกษา 2553 จำนวน 6 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 90 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ปีการศึกษา 2553 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 16 คน ซึ่งได้มาโดยวิธี การสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม



ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ คือ

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก

2.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง ได้มาจากคำที่ประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้ คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ

ไม่แท้ คำที่มี ฤ ฎา คำที่ใช้ รร คำที่มี ตัวการ์นต์ คำพ้องเสียง คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่ก แม่กบ แม่กน และแม่กด

ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 15 ชั่วโมง เป็นเวลา 3 สัปดาห์ โดยใช้เวลาเรียนสัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre Experimental Design) แบบรายกรณี (One Shot Case Study) (มาเรียม นิลพันธุ์ 2549 : 144) ดังนี้



เมื่อ X คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

T₂ คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำยากที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 15 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 15 ชั่วโมง ใช้คำยากที่สร้างขึ้น 12 ประเภท และใช้เกมจำนวน 12 เกม โดยเป็นแผนที่ใช้ประเภทย่อย 10 คำ ประเภทย่อยละ 1 ชั่วโมง ได้แก่

1) คำที่ประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ (เกมปริศนา) 2) คำที่มีพยัญชนะ ควบกล้ำแท้ (เกมแต่งเรื่อง) 3) คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำไม่แท้ (เกมหาคำ) 4) คำที่มี ฤ ฎา (เกมทายใจ) 5) คำที่ใช้ รร (เกมเขียนเก่ง) 6) คำที่มีตัวการ์นต์ (เกมแต่งประโยค) 7) คำพ้อง (เกมถูกคำ) 8) คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่ก (เกมจับคู่) 9) คำที่ใช้มาตราตัวสะกด



แม่กบ (เกมซ่อนคำ) และเป็นแผนที่ใช้ประเภทละ 20 คำ ประเภทคำละ 2 ชั่วโมง ได้แก่ 1) คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (เกมจับแล้วจำ) 2) คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กน (เกมจับผิด) 3) คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กด (เกมหาคู่)

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก เป็นแบบทดสอบที่ใช้ทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นข้อทดสอบแบบเขียนตามคำบอก จำนวน 40 คำ โดยการจับสลากเลือกคำกำหนดค่าคะแนน คือ เขียนถูกได้ 1 เขียนผิดได้ 0

3. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน เป็นแบบประเมินที่ครูผู้สอนใช้ประเมินในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาทุกแผน และเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูปรีด โดยประเมินเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ดีเยี่ยม (3) ดี (2) ผ่าน (1)

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา มีจำนวน 10 ข้อ โดยสอบถามความคิดเห็นใน 3 ด้าน คือ ในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วน โดยแยกความคิดเห็น 3 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยมาก (3) เห็นด้วยปานกลาง (2) และเห็นด้วยน้อย (1)

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการทดลองและการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในด้านต่าง ๆ โดยผู้วิจัยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ โดยฝึกความรู้พื้นฐานที่จำเป็นที่จะ

นำไปใช้ เช่น การเรียนรู้คำ มารยาท กฎ กติกา ตลอดจนชี้แจงการดำเนินการตั้งแต่ต้นจนถึงสิ้นสุด

2. ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยดำเนินการตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นดำเนินกิจกรรม ขั้นสรุปบทเรียน และขั้นประเมินผล

3. ผู้วิจัยดำเนินการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัยและความมุ่งมั่นในการทำงาน โดยการสังเกตขณะที่ทำการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ระหว่างที่เรียนทุกแผน แล้วนำผลการศึกษาคณลักษณะอันพึงประสงค์มาวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติคือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ใช้สถิติ คือ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา แล้วนำผลการศึกษาคิดเห็นของนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติคือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



ผลการศึกษา

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา มีค่าเฉลี่ย 30.63 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.23 หรือคิดเป็นร้อยละ 76.58 จึงกล่าวได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงานในภาพรวม อยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\bar{X} = 2.56$, S.D. = 0.29) โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ คือ 1) ความมีวินัย ($\bar{X} = 2.63$, S.D. = 0.31) 2) ความมุ่งมั่นในการทำงาน ($\bar{X} = 2.54$, S.D. = 0.28) และ 3) ความซื่อสัตย์ ($\bar{X} = 2.52$, S.D. = 0.28) ตามลำดับ

3. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาในภาพรวม อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 2.82$, S.D. = 0.08) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับเห็นด้วยมากทุกด้านเช่นกัน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ 1) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.90$, S.D. = 0.10) 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.83$, S.D. = 0.14) และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 2.75$, S.D. = 0.23) ตามลำดับ

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ได้ดังนี้

1. ผลจากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากเกมการศึกษาที่นำมาใช้เป็นเกมที่ใช้เวลาไม่มาก มีกฎ กติกาที่สอดคล้องกับสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการเรียนแบบเรียนปนเล่น ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน กระตุ้นความสนใจ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเข้าใจ เรื่องที่เรียนได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะด้านการเขียนสะกดคำ นักเรียนจึงจดจำคำได้แม่นยำ คงทน ส่งผลให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง และมีผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2547 : 368) ได้กล่าวไว้ว่า เกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ได้มีส่วนร่วมในการเรียนสูง และเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้สามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้อย่างแม่นยำและคงทนยาวนาน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริวรรณ เียรระยงค์ (2547 : 152) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยากของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษา และการสอนตามคู่มือครู พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าผู้เรียน ที่สอนตามคู่มือครู และเสถียรเวียงคำ (2550 : 35) ได้ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมประกอบการสอน พบว่า เมื่อนักเรียนได้เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียน



สะกดคำยากโดยใช้เกมแล้วนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 60.00

2. ผลจากการวิเคราะห์คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เรื่องการเขียนสะกดคำยาก พบว่า ผลการประเมินทั้งโดยภาพรวมและแต่ละด้านอยู่ในระดับดีเยี่ยมทุกด้าน โดยที่การแสดงออกถึงพฤติกรรมของนักเรียนบางคนในช่วงเริ่มต้นการเรียนรู้ มีการโกงเอารัดเอาเปรียบเพื่อให้ได้ชัยชนะ บ้างก็แสดงออกถึงการเห็นแก่ตัว อยากได้รางวัลอย่างเด่นชัด มีการกล่าวโทษกันภายในกลุ่ม เมื่อกลุ่มตนเองแพ้ จะโทษว่าเพื่อนทำให้แพ้ บางครั้งก็เรียกร้องจะเล่นต่อไม่ยอมเลิก แต่เมื่อครูได้อธิบายแนะนำให้ปฏิบัติตนตามกฎกติกาที่กำหนดไว้ โดยชี้ให้เห็นคุณและโทษของการปฏิบัติตนที่จะเกิดต่อตนเองและกลุ่ม และครูคอยดูแลการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนทุกคนโดยตลอดคอยตักเตือน การปฏิบัติตนในการเล่นเกอย่างสม่ำเสมอ ทำให้นักเรียนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมดีขึ้นทุกคน ผลการประเมินทั้งโดยภาพรวมและแต่ละด้านจึงอยู่ในระดับดีเยี่ยมทุกด้าน โดยที่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความมีวินัย เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือความมุ่งมั่นในการทำงาน และความซื่อสัตย์เป็นลำดับสุดท้าย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุกิจ ศรีพรหม (2544: 75) ที่ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาช่วยส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านต่าง ๆ แก่ผู้เรียนให้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริวรรณ เขียวระยงค์ (2548: 82) ที่ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาช่วยฝึกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในหลายด้าน เช่น ความมีน้ำใจ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความเป็นผู้นำ และระบบกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งคุณลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่ครูผู้สอนต้อง

ปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน โดยการแทรกกิจกรรมเกมการศึกษาในเนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ตามความเหมาะสม และส่งเสริมผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการแสดงออกในด้านต่าง ๆ ให้ได้รับความสนุกสนานควบคู่ไปกับการได้รับความรู้มีคุณธรรมจริยธรรม

3. ผลจากการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเรื่องการเขียนสะกดคำยาก พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยในแต่ละด้านจากมากไปหาน้อย พบว่า เห็นด้วยระดับมากอันดับที่หนึ่ง คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน รองลงมาคือด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับลำดับสุดท้าย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมและได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ทำให้บรรยากาศสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และทำให้จำคำได้รวดเร็วและเขียนได้ถูกต้อง นักเรียนจึงเห็นประโยชน์ของการเรียนด้วยเกมการศึกษา เกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุกิจ ศรีพรหม (2544: 75) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด สนใจ ในการเรียนและกระตุ้นให้อยากเรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจมา คงสบาย (2547: 64) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะและเกมประกอบการสอน พบว่า นักเรียนเห็นด้วยระดับมากเกี่ยวกับการเรียนภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำที่สอนโดยใช้เกม และศิริวรรณ เขียวระยงค์ (2547: 152)



ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยากของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู พบว่า ความคิดเห็นของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เห็นด้วยมากกับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเนื่องมาจากข้อค้นพบจากการวิจัยและการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้บริหารโรงเรียนและบุคคลที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริม สนับสนุนให้มีการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาไปใช้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นอื่นตามความเหมาะสม
2. ครูผู้สอนควรนำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ และส่งเสริมให้นักเรียน เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงานสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

3. ครูควรนำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม เพื่อเป็นการสนองตอบความต้องการของผู้เรียนและเป็นการพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิผลและประสิทธิภาพสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ในสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับชั้นอื่น ๆ ตามความเหมาะสมต่อไป
2. ควรทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษากับการสอนรูปแบบอื่น ๆ เช่น การสอนโดยใช้เพลง การสอนโดยใช้นิทาน การสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ เป็นต้น
3. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับตัวแปรอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับวิธีจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เช่น ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการคิด ความคงทนในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2544). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์วัฒนาพานิช.
- เข้มทอง จิตจักร. (2544). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินยา จัหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่งเรียนโดยใช้เกม ใช้แบบฝึกเสริมทักษะและใช้วิธีเรียนแบบปกติ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตนา แหมมณี. (2547). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ ฯ : บริษัท ด้านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.



- ธีรเกียรติ กาจันะ. (2543). ผลของการใช้เกมเพื่อเสริมทักษะกระบวนการกลุ่มในการเรียนภาษาไทย แบบมุ่งประสบการณ์ภาษาของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เบญจมา คงสบาย. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะและเกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2549). วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณ โสมประยูร. (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริวรรณ เยียระยงค์. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสถียร เวียงคำ. (2550). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุกิจ ศรีพรหม. (2544). เกมกับการเรียนการสอน. วารสารวิชาการ, 4(5) : 73-75.
- อรทัย นุตดิษฐ์. (2540). การสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรอุมา ตั้งพัฒนาสมบูรณ์. (2546). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Pinter, D.K. (1977). **The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades.** Dissertation Abstracts International, 38(8), 710.
- Walling, J.I. (1977). **An Experimental Study of Conditions Which Affect Learning From Simulation Games in Speech Communication Instruction.** Dissertation Abstracts International, 37,(4), 6147.