
การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

The Development of Games Package on Word Spelling Drills for

Prathomsuksa 2 Students

สุภาวดี เรืองชัยภูมิ*

Supavadee Roengchaiyapoom

ดร.เรखा อรัญวงศ์**

Dr.Rekha Aranwong

ดร.วชิระ วิชวรนนท์***

Dr.Wacchira Wichuworant

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผืนสหราษฎร์พัฒนา จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชรเขต 1 ใช้เวลาสอน 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความเหมาะสมในระดับมาก และมีประสิทธิภาพ 80.51/80.17 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : เกมฝึกการเขียนสะกดคำ / การพัฒนาชุดกิจกรรม

*นักศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to create and find out effectiveness of games package for word spelling drills for Prathomsuksa 2 students following the standard criterion 80/80 2) to compare word spelling achievement of Prathomsuksa 2 students, before and after the application of the lesson plan games package on word spelling drills. The sample were 20 students of Prathomsuksa 2, Pinsaharadpattana, 2 th semester, and education year 2011 Kamphaeng Phet Educational Service Area office 1 by using on 16 hours. The research instruments were the games package on word spelling drills for Prathomsuksa 2 students and the Spelling achievement test. The research findings were as follow ; 1) The games package on word spelling drills for Prathomsuksa 2 students was hiah appropriate and effectiveness at the criterion of 80.51 / 80.17 2) Prathomsuksa 2 students' Thai spell-writing achievement after using the games package on word spelling drills was significantly higher than before using the package at 0.05 level of significance.

Keywords : Games Package on Word Spelling Drills / The Development

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทยเป็นเครื่องมือในการ ติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน กรมวิชาการ (2545, หน้า 10) และแผนคุณแผ่นดินเกิด เทิดคุณค่าภาษาไทย (2550, ไม่ปรากฏเลขหน้า) ดังที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว มีพระราชดำรัสว่า “ประเทศไทยนั้นมีภาษาของเราเองซึ่งต้องหวงแหน เราโชคดีที่มีภาษาของตนเองแต่โบราณ จึงสมควรอย่างยิ่งที่ต้องรักษาไว้ ภาษาทั้งหลายเป็นเครื่องมือของมนุษย์ชนิดหนึ่ง คือ เป็นทางสำหรับแสดงความคิดเห็นอย่างหนึ่งเป็นสิ่งที่สวยงามอย่างหนึ่ง เช่น ในทางวรรณคดีเป็นต้น” ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องรักษาไว้ให้ดังที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมีพระราชดำรัสว่า “ประเทศไทยนั้นมีภาษาของเราเองซึ่งต้องหวงแหน เราโชคดีที่มีภาษาของตนเองแต่โบราณ จึงสมควรอย่างยิ่งที่ต้องรักษาไว้ ภาษาทั้งหลายเป็นเครื่องมือของมนุษย์ชนิดหนึ่ง คือ เป็นทางสำหรับแสดงความคิดเห็นอย่างหนึ่งเป็นสิ่งที่สวยงามอย่างหนึ่ง เช่น ในทางวรรณคดีเป็นต้น ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องรักษาไว้ให้ดี ศรีธนชัย นามแฝง (2549, ไม่ปรากฏเลขหน้า) สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงมีพระราชดำรัสเปิดการประชุมอบรมครูภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1-ช่วงชั้นที่ 2 ของสมาคมครูภาษาไทยแห่งประเทศไทย เนื่องในวันภาษาไทยแห่งชาติว่าการเรียนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาเป็นการเรียนขั้นต้นเพื่อวางรากฐานการศึกษาไม่เฉพาะแต่ในความรู้ภาษาไทย แต่ยังเป็นรากฐานของการศึกษาความรู้วิชาอื่นๆ เป็นรากฐานของการคิด การรับคุณธรรม จริยธรรม การรู้จักระเบียบวินัยและกฎเกณฑ์ของสังคม ตลอดจนการปลูกฝังความเป็นคนไทยและวัฒนธรรมไทยด้วย ภาษาเป็นสื่อสำคัญของการรับประสบการณ์ การคิด การสร้างสรรค์ การปฏิบัติตนและการแสดงออก ภาษาเป็นส่วนที่แสดงบุคลิกสำคัญของแต่ละคน สำหรับคนไทยภาษาไทยจึงเป็นภาษาที่สำคัญที่สุด นอกจากนี้การวัดผลและประเมินผลอิงมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระภาษาไทย (2548, หน้า 1) ภาษาไทยยังเป็นสื่อที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านประเพณีวัฒนธรรมและสุนทรียภาพ โดยบันทึกไว้เป็นวรรณคดีและวรรณกรรมอันล้ำค่า ภาษาไทยจึงเป็นเอกลักษณ์ของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ เพื่ออนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติตลอดไปพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช

2542 มาตรา 23 มีสาระสำคัญ คือการจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในทักษะด้านคณิตศาสตร์และทักษะด้านภาษา โดยเน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, หน้า 11)

จะเห็นว่าภาษาไทยมีความสำคัญยิ่งที่คนไทยจะต้องศึกษาหาความรู้ให้มีความเข้าใจและให้มีความรู้ที่แตกฉาน ในฐานะภาษาประจำชาติ เป็นมรดกอันล้ำค่าที่คนไทยทุกคนควรช่วยกันรักษาไว้ให้คงอยู่ตลอดไป การเรียนรู้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งต้องอาศัยวุฒิภาวะและประสบการณ์ในการจัดประสบการณ์ทางด้านภาษาประกอบด้วยทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเป็นพื้นฐาน ซึ่งเป็นภารกิจหลักของโรงเรียนและครูผู้สอนที่จะจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียน

การศึกษาคุณภาพการจัดการศึกษาในระดับประถมศึกษา วิจิตร ศรีสะอ้าน (2545, หน้า 8) กล่าวถึงปัญหาของภาษาไทยว่าภาษาไทยเป็นปัญหาของการศึกษาทุกระดับ โดยเฉพาะการศึกษาขั้นพื้นฐานเนื่องจากมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาไทยของเด็กนักเรียนเฉลี่ยร้อยละ 50 อยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ โดยมีปัญหาเด็กอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ การใช้ภาษาไทยไม่เหมาะสมถูกต้อง และจากการรายงานการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน LAS นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2550 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชรเขต 1 (2551, หน้า 50) พบว่า ในระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนทางการเรียนวิชาภาษาไทย เฉลี่ยร้อยละ 64.24 และในปีการศึกษา 2549-2550 และจากสภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผืนสหราษฎร์ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยในภาพรวมเฉลี่ยร้อยละ 66.23 และ 62.78 ตามลำดับ เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์ที่โรงเรียนบ้านชัยภูมิกำหนดไว้ (ร้อยละ 70) แล้วเป็นที่น่าพอใจ

การศึกษาคุณภาพของการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในระดับสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและระดับสถานศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยยังต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้เป็นเพราะว่า การจัดการเรียนการสอนของครูยังยึดการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมๆ หรือขาดสื่อเรียนการสอนที่เหมาะสม ส่วนทางด้านตัวนักเรียนสภาพแวดล้อมสถานะความเป็นอยู่ทางครอบครัว การใช้ภาษาถิ่นในการพูดของตัวเอง คือ ภาษาอีสานกับภาษาเหนือ ซึ่งทำให้นักเรียนมีปัญหาในด้านการออกเสียงหรือออกเสียงไม่ชัดเจน และนักเรียนไม่ทราบความหมายของคำเขียนตามเสียงพูด เสียงอ่าน และไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างเพียงพอ จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำดังที่กล่าวไว้ข้างต้น ทั้งนี้ครูผู้สอนจะต้องหาวิธีช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาให้กับนักเรียนและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า ชุดกิจกรรมและเกมเป็นแนวทางแก้ปัญหาอีกวิธีหนึ่ง กล่าวคือ ชุดกิจกรรมจะช่วยให้ผู้สอนได้วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้า และชุดกิจกรรมเป็นชุดของสื่อประสมที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบบนพื้นฐานของทฤษฎีและหลักการของสื่อประสม ประกอบกันอย่างมีเหตุผลและสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ เทียนศรี สร้อยเพชร (2542, หน้า 6) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม มีส่วนสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และเจตคติ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2550, หน้า 14) พบว่า ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรม ที่ครูใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจนมากขึ้น สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะตามจุดประสงค์ของการเรียน ส่วนเกมก็เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนอีกวิธีหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเกมช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยน่าสนใจช่วยให้

นักเรียนผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียดสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ จำแบบถาวรได้ดีกว่าการเรียนรู้จากการอ่านตำรา การเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง จะช่วยให้การสื่อสารสื่อความหมายมีประสิทธิภาพ ถ้านักเรียนเขียนสะกดคำผิดทำให้การสื่อความหมายผิดไปด้วย ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่เป็นไปตามที่พึงประสงค์ การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจะช่วยให้นักเรียนอ่านออกและเขียนได้ถูกต้อง และยังช่วยให้รู้จักคำต่างๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะทำให้เด็กได้ใช้คำได้ถูกต้อง และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอีกด้วย ดังนั้นการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องก็เป็นส่วนหนึ่งของการใช้ภาษาไทย คนไทยทุกคนจึงควรได้ตระหนักถึงปัญหาของการเขียนสะกดคำและช่วยกันแก้ไขข้อบกพร่องอย่างจริงจัง

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจ ต้องการที่จะพัฒนาชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกำหนดกรอบเนื้อหาการวิจัย
2. ในการพัฒนาชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย 2 ขั้นตอน คือ
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการสร้างชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ ผู้วิจัยใช้เนื้อหาในบัญชีคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 1 โดยนำไปทดสอบการเขียนสะกดคำและ หลังจากนั้นคัดเลือกคำที่นักเรียนเขียนผิดรวมทั้งสิ้น 57 คำ

2. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

- 2.1 ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเหมาะสมชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ จำนวน 5 ท่าน
- 2.2 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนผืนสหราษฎร์พัฒนา จำนวน 1 ห้องเรียน 20 คน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

- 3.1 ความเหมาะสมของชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ
- 3.2 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ ตามเกณฑ์ 80/80

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมเกมฝึกเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เนื้อหาที่ใช้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเกม ฝึกการเขียนสะกดคำผู้วิจัยใช้บัญชีคำพื้นฐานของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยนำไปทดสอบการเขียนสะกดคำและ หลังจากนั้นคัดเลือกคำที่นักเรียนเขียนผิดรวมทั้งสิ้น 57 คำ

2. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จังหวัดกำแพงเพชร

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนผืนสหราษฎร์พัฒนา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 20 คน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรอิสระ คือการสอนโดยชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ

3.2 ตัวแปรตาม คือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

4.1 ชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ

4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยเรื่อง ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ไปทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มทดลองชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนผืนสหราษฎร์พัฒนา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 1 จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554

5.2 ดำเนินการใช้ชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง เริ่มตั้งแต่วันที่ 9 มกราคม 2555 ถึงวันที่ 23 มกราคม 2555 รวมทั้งสิ้น 8 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง

5.3 ให้นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทย เรื่อง ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนแล้วเก็บไว้เป็นคะแนนหลังเรียน (Posttest)

5.4 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งแรก (Pret test) และคะแนนทดสอบ หลังเรียน (Posttest) ของกลุ่มทดลอง มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 วิเคราะห์ความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ ของชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

6.2 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการนำคะแนนที่ได้ระหว่างเรียนกับคะแนนหลังเรียนมาคำนวณหาประสิทธิภาพโดยใช้สถิติ E_1 / E_2

6.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัย

การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สรุปได้ดังนี้

ผลการสร้างชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีองค์ประกอบดังนี้

ผลการสร้างชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาเป็นกรอบในการสร้างชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งประกอบด้วย ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมการวัดผลและประเมินผลซึ่งมีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 3 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 2) ชี้นำสอนหรือประกอบกิจกรรม 3) ชี้นำสรุปบทเรียน เมื่อนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบพบว่ามีความเหมาะสมในระดับมากเมื่อนำไปใช้กับนักเรียน จำนวน 20 คน พบว่ามีประสิทธิภาพ 80.51/80.17

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของข้อมูลที่ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเกม ฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประเด็นที่น่าสนใจ ซึ่งควรนำมาอภิปรายดังนี้

1. จากการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.51/81.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ที่ปรากฏผลเช่นนี้อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมเกม ฝึกการเขียนสะกดคำ ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เนื้อหาเป็นเกมที่ไม่ยากและง่ายจนเกินไป การสร้างชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ ได้ผ่านขั้นตอนอย่างเป็นระบบ และผ่านการหาประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2532, หน้า 495) ชุดกิจกรรมที่ดีต้องมีประสิทธิภาพก่อนนำไปเป็นสื่อการเรียนการสอนดังนั้น จึงต้องมีการทดลองใช้และหาข้อบกพร่องหรือปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นทำให้มั่นใจว่าชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมานั้นมีประสิทธิภาพ

2. การทดลองใช้พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนภาษาไทยมีความแตกต่างกันคือนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานซึ่งแสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำ ตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้พัฒนาให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยด้วยวิธีการเขียนสะกดคำและเข้าใจความหมายของคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจมีผลจากปัจจัยในการเรียนการสอนหลายประการดังนี้

2.1 ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นกระบวนการที่ประกอบด้วยสร้างความคิดรวบยอด กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ พร้อมกับเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินขณะเรียน อาภรณ์ ใจเที่ยง (2537, หน้า 64-65) จึงทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นสาเหตุให้นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสอดคล้อง

กับ เพ็ญศรี สร้อยเพชร (2542, หน้า 6) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม มีส่วนสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และเจตคติ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2550, หน้า 14) ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรม ที่ครูใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจนมากขึ้นสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะตามจุดประสงค์ของการเรียน

2.2 การจัดกระบวนการเรียนการสอน ผู้วิจัยมีการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เอกสารประกอบหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระภาษาไทยวิเคราะห์เนื้อหาคำพื้นฐานจากบัญชีคำพื้นฐาน ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการประเมินอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำภาษาไทยด้วยวิธีการเขียนสะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ โดยใช้ชุดละ 4 เกม แต่ละเกมมีเนื้อหาเดียวกันเพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้จดจำ และฝึกบ่อยๆ จนชำนาญซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของธอร์นไอร์แลนด์ (อ้างในลำจวน กิติ 2547, หน้า 23-25)

2.3 การใช้สื่อการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ผลิตและใช้สื่ออุปกรณ์ที่เหมาะสม คือ ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นวิธีที่ใช้สื่อการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สร้างความสนุกสนาน รั้าใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้ยังช่วยฝึกทักษะการคิด มีการช่วยเหลือกันและเกิดความสามัคคีภายในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2536, หน้า 4) สุคนธ์ สินธพานนท์ (2550, หน้า 131) ที่กล่าวว่า เกมเป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนในบทเรียนนั้นๆ จันทรฉาย ศรีขวัญ (2548, หน้า 38) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีการแข่งขันมีจุดหมายและมีกฎเกณฑ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้กับเรื่องที่สอนและสนุกสนานไปกับบทเรียนตามหลักของนักจิตวิทยาการศึกษา Watson (อ้างในลำจวน กิติ, 2547, หน้า 23-25) กล่าวว่า พฤติกรรมที่พึงปรารถนาเกิดขึ้นได้ด้วยการวางเงื่อนไขโดยใช้สิ่งเร้าช่วยประกอบการสอน เช่น เด็กชอบเล่น ถ้านำเอาการเล่นเกมมาเป็นสิ่งเร้าใจสอนภาษาไทยจะทำให้เด็กชอบเรียนภาษาไทยและเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อเลิกเล่นเกมแล้วยังทำให้นักเรียนชอบภาษาไทยอยู่และเกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนา

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในการพัฒนาชุดกิจกรรม เกมฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรศึกษาเอกสารเกี่ยวกับรูปแบบการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรม และขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เข้าใจก่อน จึงนำไปใช้ในการทดลองเพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วและคล่องตัวเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
2. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถนำชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำที่สร้างขึ้น ไปประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีพื้นฐานทางการเขียนและการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ดีขึ้น
3. ก่อนการทดลองสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำครูผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการจัดกิจกรรมให้พร้อม
4. ครูควรแนะนำวิธีทำชุดกิจกรรมและเฉลยให้หลังจากที่นักเรียนทำชุดกิจกรรมเรียบร้อยแล้วเพราะนักเรียนจะได้ทราบความก้าวหน้าของตนเองอยู่เสมอต่จากนั้นครูตรวจอีกครั้งหนึ่ง
5. ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างนี้สามารถนำไปใช้ในการสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนที่เรียนช้าหรือมีปัญหาในด้านการเขียนสะกดคำได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำกับวิธีการสอนอื่นๆ
2. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมเกมฝึกการเขียนสะกดคำภาษาไทยในเนื้อหาอื่น และระดับชั้นอื่นๆเพื่อนำมารวมเป็นชุดกิจกรรม แล้วนำไปใช้เพื่อจะได้ปรับปรุงการเรียนการสอนด้านการเขียนสะกดคำให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและการประเมินผลสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา และสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2548). การวัดผลและประเมินผล
อิงมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการ
เรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- เขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1, สำนักงาน. (2551). การประชุมครูข้าราชการสถานศึกษาของรัฐและ
เอกชน พนักงานราชการและครูอัตราจ้างในสังกัด ประจำปี 2551. กำแพงเพชร : สำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1.
- จันทร์ฉาย ศรีขวัญ. (2548). การออกแบบเกมประกอบการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ.
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2532). ระบบสื่อการสอน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญศรี สร้อยเพชร. (2542). ชุดการเรียนการสอน. นครปฐม : คณะครุศาสตร์สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- ลำจวน กิติ. (2547). การพัฒนาเกมเพื่อฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.
การค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิจิตร ศรีสะอ้าน. (2545). พื้นฐานการศึกษา. กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง.
- วิชาการ, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.
กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2545). แทนคุณแผ่นดิน เกิดคุณค่าภาษาไทย. กรุงเทพฯ : สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ
กระทรวงศึกษาธิการ.
- ศิริวรรณ ฉายะเกษริน. (2551, มกราคม 18). ค่ายกับหมอภาษา ใน สยามทาวน์ยูเอส. [Online]. Available :
http://www.Frontnews/frmNews_view.aspx?NewsNo=06. [2551, มกราคม 18].
- ศรีธนชัย. (นามแฝง), (2549.). พระเทพฯ ทรงแนะเทคนิควิธีเรียนภาษาไทย. [Online].
Available : <http://www.Sudipan.net/phpBB2/viewtopic.php?p=21895>.
[2551, ตุลาคม 27].
- สุนันท์ สันทพานนท์. (2550). นวัตกรรมการเรียนและการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. (ม.ป.ท.) :
ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2536). คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 7).
กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2537). หลักการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

References

- Bureau of Academic Affairs & Ministry of Education. (2001). **The basic education core curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)**. Bangkok : Bureau of Academic Affairs & Ministry of Education.
- _____. (2002). **Repay a kindness to fatherland, uphold Thai language value**. Bangkok : Bureau of Academic Affairs and Educational Standards and Office of The Basic Ministry of Education.

- Chayakettrin, S. (2008, January 18). Thai Language Clinic in **Siam Town US**. [Online]. Available : http://www.frontnews/frmnews_view.aspx?NewsNo=06. [2008, January 18].
- Educational Commission, (2005). **Measurement and evaluation by standards-based learning according to the basic educational B.E. 2544 (A.D. 2001)**. Bangkok : Transportation Organization and Procurement Printer.
- Jaitiang, A. (1997). **Instructional Principle**. (2 nd ed.). Bangkok : Odeon Store Ltd.
- Kamphaeng Phet Educational Service Area Office 1. (2008). **School officials both public and private, Government employees and hired teachers participate in annual meeting in 2008**. Kamphaeng Phet : Kamphaeng Phet Educational Service Area Office 1.
- Kittaka, L. (2004). **The development of writing exercises to spell the difficult words for Prathomsuksa 3 students**. Master's thesis, Chiang Mai University.
- Seesa-arn, W. (2002). **Education standarda**. Bangkok : Hkawphang.
- Prom-Wong, C. (1989). **Instruction media system**. Bangkok : Chulalongkorn University.
- See-Khwan, J. (2005). **Game planning for teaching by child centered**. Master's thesis, Burapha University.
- SeeTanachai, (pseud). (2006). **Princess MahaChakriSirindhorn's guides Thai language learning method**. [Online]. Available : <http://www.Sudipan.net/phpBB2/viewtopic.php?p=21895>. [2008, October 27].
- Shewapun, A. (1993). **Thai instruction manuals: Play and Learn**. (7 th ed.). Bangkok : Thaiwathanapanit.
- Sintapanon, S. (2007). **Instructional innovation and teaching for improving the quality of youth**. (n.p) : Partnership 9119 Technique Printing.
- Soi-phet, P. (1999). **Instructional package**. Nakhon Pathom : Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat Institute.