

ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย\*  
The Ability of Second Grade Students to Write Vowels in Thai According to  
Game-Based Learning Management Together with a Practice Package  
for Writing Vowels in Thai

สุภัชฌา ศรีเอี่ยม

Supatcha Sri-iam

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

Faculty Of Education, Valaya Alongkorn University under the Royal Patronage, Thailand.

Corresponding Author's Email: Supatcha@vru.ac.th



### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทยกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และ 3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดลาดทราย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย 2) แบบฝึกการเขียนสระในภาษาไทย 3) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทย และ 4) แบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.52)

**คำสำคัญ:** สระในภาษาไทย; การจัดการเรียนรู้แบบเกม; แบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย

## Abstract

The research article included the following objectives: 1) to compare the ability of 2<sup>nd</sup> grade students to write vowels in Thai before and after game-based learning management together with a practice package for writing vowels in Thai; 2) to compare the ability of 2<sup>nd</sup> grade students to write vowels in Thai between game-based learning management together with a practice package for writing vowels in Thai and the criterion of 70% of full score; and 3) to explore the students' attitudes towards game-based learning management together with a practice package for writing vowels in Thai. The sample group included 30 students of the 2<sup>nd</sup> grade from Wat Lat Sai School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. The instruments for the study included 1) a plan of game-based learning management together with a practice package for writing vowels in Thai; 2) a practice package for writing vowels in Thai; 3) a test to assess the ability to write vowels in Thai; and 4) a test to assess attitudes toward game-based learning management together with a practice package for writing vowels in Thai. The statistics used were mean, percentage, standard deviation, and t-test.

From the study, the following results are found: 1) The posttest assessing ability of 2<sup>nd</sup> grade students to write vowels in Thai after game-based learning management together with a practice package for writing vowels in Thai is higher than the pretest with a statistical significance of 0.05 level; 2) The posttest assessing ability of 2<sup>nd</sup> grade students to write vowels in Thai after game-based learning management together with a practice package for writing vowels in Thai is higher than the criterion of 70% of full score, with a statistical significance of 0.05 level; and 3) Students' attitudes towards game-based learning management together with a practice package for writing vowels in Thai are overall at a high level ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.52).

**Keywords:** Thai Vowels; Game-Based Learning Management; A Practice Package for Writing Vowels in Thai

## บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทย มีความสำคัญในการใช้สื่อสารกันของคนในประเทศ จากในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (Ministry of Education, 2008) กล่าวว่า ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐานของนักเรียน ต้องเรียนรายวิชาภาษาไทย 200 ชั่วโมงต่อภาคเรียน โดยมีชั่วโมงเรียนที่มากกว่าในอีกหลายกลุ่มสาระ เนื่องจากหากนักเรียนสามารถอ่านเขียนภาษาไทยได้ ก็จะทำให้การเรียนรู้ในรายวิชาอื่นพัฒนาขึ้นไปด้วย

การเขียนนับเป็นการถ่ายทอดความรู้ที่สำคัญ เป็นการส่งสารผ่านลายลักษณ์อักษร Mesprasat (2012) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนว่า เป็นพฤติกรรมกรรมการสื่อสารที่ต้องมีเรื่องราว เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดจากผู้เขียนสู่ผู้อ่านโดยใช้คำอย่างสละสลวย ตรงตามรูปแบบและหลักเกณฑ์ของการเขียน ซึ่งผู้เขียนต้องมีพื้นฐาน ความเข้าใจในการฟัง การดู การอ่านมาก่อน จึงเห็นได้ว่าการเขียนเป็นพฤติกรรมลำดับสุดท้ายที่ต่อเนื่องมาจาก การฟัง การพูด และการอ่าน ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนจึงควรเน้นพัฒนาในทุกทักษะควบคู่กันไปด้วย

สระในภาษาไทยมีจำนวน 32 ตัว เมื่อเขียนสระประสมกับพยัญชนะแล้ว รูปสระอาจมีการเปลี่ยนรูปหรือลดรูปได้ เช่น สระอะ เปลี่ยนรูปวิสรรชนีย์เป็นไม้ผัด (ไม้หันอากาศ) เมื่อมีตัวสะกด ได้แก่ กัก กัด กัน สระเอะ แอะ เปลี่ยนรูปเป็นไม้ไต่คู้ เช่น เล็ก เก็ง แข็ง สระเออ ลดรูป อ ในคำที่สะกดด้วยแม่เกย เช่น เกย เขย เคย สระโอะ ลดรูป เช่น คน กก กง กต กบ ลต นก จต จากหลักเกณฑ์ที่ยกตัวอย่างดังกล่าว เห็นได้ว่าการเขียนสระมีหลักเกณฑ์ที่ยาก ทำให้ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้นเกิดความสับสนในการเขียนคำศัพท์ต่างๆ ได้

จากปัญหาที่พบในปัจจุบันด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียน พบว่า ยังเขียนสระไม่ถูกต้องตามหลักในการเขียนในภาษาไทย การเขียนสระเปลี่ยนรูปและลดรูปไม่ถูกต้องตามหลักเกณฑ์การเขียน ดังที่ Thongbun (2008) กล่าวว่าปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นจากผู้เรียนยังไม่รู้จักภาษาไทยดีพอและยังขาดการฝึกฝน นอกจากนี้ Kantib, and Buasomboon (2012) กล่าวว่าการศึกษาที่ครูขาดทักษะการสอนที่น่าสนใจรวมถึงขาดการผลิตวัสดุอุปกรณ์ที่ก้าวหน้าทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อรายวิชาภาษาไทย นอกจากนี้ในพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีแรงงานต่างด้าวเข้ามาประกอบอาชีพโรงงานอุตสาหกรรมเป็นจำนวนมาก เช่น ญี่ปุ่น ไทยใหญ่ จีน ฟิลิปปินส์ และแรงงานเหล่านี้ได้นำครอบครัวเข้ามาด้วย (Ministry of Labor, 2020) ทำให้ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยามีนักเรียนที่มาจากประเทศอื่นๆ ซึ่งทำให้มีปัญหาในการใช้ภาษาไทยด้วย

จากปัญหาดังกล่าว การที่ผู้เรียนจะเกิดทักษะการเขียนสระในภาษาไทยนั้น การจัดการเรียนรู้ของผู้สอนก็เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องพัฒนาด้วย ผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและหมั่นฝึกฝนทักษะการเขียนสระในภาษาไทยให้กับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ พบว่าการจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้นเกิดความสนใจแนวทางหนึ่งคือการใช้เกมการศึกษา เนื่องจากผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการเล่น ดังที่ Khaemmanee (2018) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงการเล่นของเด็กซึ่งมีกติกาข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่น เกมของเด็กมักมีกติกาต่างๆ ไม่ซับซ้อน เกมมีทั้งแบบที่มีการแข่งขันและไม่มีการแข่งขัน บางเกมไม่ต้องใช้อุปกรณ์ใดๆ ทั้งสิ้น แต่บางเกมต้องใช้อุปกรณ์ประกอบ เกมบางอย่างต้องอาศัยการออกกำลังกาย การเล่นเกมนับว่ามีส่วนช่วยพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ในการเล่นเกมเด็กต้องจดจำกติกา ต้องคิดตัดสินใจและใช้ไหวพริบในการเอาชนะคู่ต่อสู้ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาเด็กด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคมอีกด้วย สอดคล้อง Chaninthaphum (2016) กล่าวถึงเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น รู้จักหาเหตุผลและการตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน จดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทน นอกจากนี้ Mesprasat (2012) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องความสามารถในการอ่านและเขียนคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ผลการศึกษาพบว่าความสามารถในการอ่านและการเขียนคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อมูลข้างต้นทำให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นเครื่องมือจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ประกอบกับการนำแบบชุดฝึกการเขียนสระทางภาษาไทยมาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการฝึกฝนทักษะการเขียนให้เกิดความแม่นยำมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมมาใช้ร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทยมาสังเคราะห์เข้าด้วยกันเพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และเป็นพื้นฐานในการเรียนในรายวิชาอื่นและระดับชั้นที่สูงต่อไปให้ดีขึ้น

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย
2. เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
3. ศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาไทย

## วิธีดำเนินการวิจัย

ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One group pretest-posttest design) โดยมีรูปแบบการวิจัย ดังภาพที่ 1 (Ritcharoon, 2016)

กลุ่มทดลอง		O1 X O2
O1	หมายถึง	การทดสอบก่อนการทดลอง
X	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย
O2	หมายถึง	การทดสอบหลังการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหาเอกสารแนวคิดทฤษฎี** มีการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

- 1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในสาระที่ 2 การเขียน ตัวชี้วัดที่ 1 การเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ และ ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ตัวชี้วัดที่ 1 บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย และ ตัวชี้วัดที่ 2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ 2) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสระในภาษาไทย 3) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเกม และ 4) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะ

**ขั้นตอนที่ 2 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีจำนวน 4 ชนิด ได้แก่

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 6 ชั่วโมง มีผลประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย โดยใช้แบบประเมินค่า 5 ระดับตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert scale) (Sisa-at, 2017) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด

- 2) แบบฝึกการเขียนสระในภาษาไทย จำนวน 3 แบบฝึกหัด ประกอบด้วย 1) การเขียนสระคงรูป 2) การเขียนสระลดรูป 3) การเขียนสระเปลี่ยนรูป มีผลการประเมินความเหมาะสมของแบบฝึกการเขียนสระในภาษาไทย โดยใช้แบบประเมินค่า 5 ระดับตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert scale) (Sisa-at, 2017) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด

- 3) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทย 1 ฉบับ จำนวน 15 ข้อ ใช้ดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป Ritcharoon (2016) ผลการพิจารณาคัดเลือกแบบทดสอบ

ที่ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่า IOC เท่ากับ 0.60 – 1.00 ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ใช้ได้เป็นไปตามเกณฑ์ จากนั้นนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) คัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่าย ตั้งแต่ 0.2-0.8 โดยได้ค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.3 -0.8 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป คัดเลือกข้อสอบให้เหลือ 15 ข้อ ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบชนิด 3 ตัวเลือก วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทั้งฉบับ ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 0.78 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

4) แบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย ใช้ดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป Ritcharoon (2016) ผลการพิจารณาได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง มีค่า IOC เท่ากับ 0.60 – 1.00 และแบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.94

### ขั้นตอนที่ 3 การหาประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ซึ่งมีทั้งสิ้น 9 อำเภอ จำนวน 117 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดลาดทราย อำเภอวังน้อย จังหวัด พระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

### ขั้นตอนที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาข้อมูลสระในภาษาไทย ตามตัวชี้วัดของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะ โรงเรียนวัดลาดทราย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มีวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1) ก่อนทดลองจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะ ผู้วิจัยได้มีการทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสระในภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ เป็นเวลา 30 นาที

2) ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง การเขียนสระ ในภาษาไทย จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 9 ชั่วโมง

3) หลังจากทดลองจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงทดสอบ หลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสระในภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ เป็นเวลา 30 นาที

4) ผู้วิจัยนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนและบันทึกคะแนน จากนั้นเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม การศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียน แล้วนำไป วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

### ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย ด้วยการทดสอบค่าที่ (t-test)

2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ด้วยการทดสอบค่าที่ (t-test for Dependent Samples)

3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึก ทักษะการเขียนภาษาไทย ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## ผลการวิจัย

**วัตถุประสงค์ที่ 1** ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย ปรากฏดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** การเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	$\bar{X}$	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	30	10.07	2.72	27.52*	.000
หลังเรียน	30	15.40	2.19		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 10.07 คะแนน และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.40 คะแนน โดยแสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

**วัตถุประสงค์ที่ 2** ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) โดยการคำนวณจากสูตรของ Wongratna (2017)

**ตารางที่ 2** แสดงการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

คะแนนความสามารถในการอ่าน คำศัพท์พื้นฐานภาษาไทย	ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 20 คะแนน เท่ากับ 11 คะแนน				
	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
	20	15.4	4.8	3.5*	.000

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

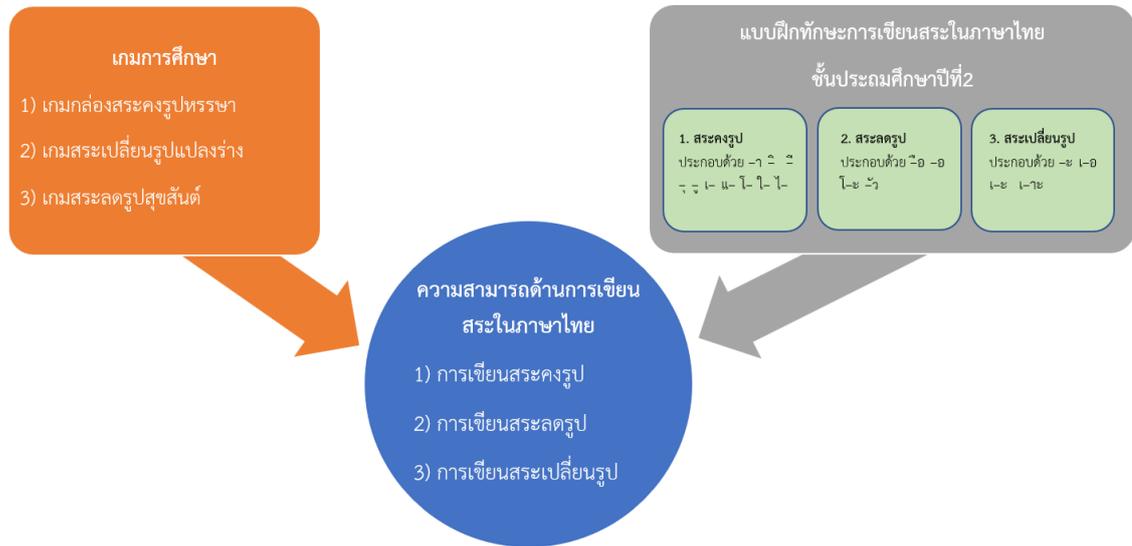
**วัตถุประสงค์ที่ 3** ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย

**ตารางที่ 3** ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหาสาระลดรูป เปลี่ยนรูป และคงรูป	4.79	0.71	มากที่สุด
2. ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน ชั้นนำ ชั้นสอน ชั้นสรุป	4.63	0.88	มากที่สุด
3. ด้านการใช้เกมประกอบการจัดกิจกรรม	4.76	0.63	มากที่สุด
4. ด้านแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย	4.76	0.45	มากที่สุด
5. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.84	0.44	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.76</b>	<b>0.64</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.64) จำแนกรายด้านได้ดังนี้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.84$ , S.D. = 0.44) รองลงมา ได้แก่ ด้านเนื้อหาสาระลดรูป เปลี่ยนรูป และคงรูป อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.79$ , S.D. = 0.71) ด้านการใช้เกมประกอบการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.63) และด้านแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.45) และด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน ชั้นสรุปอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.63$ , S.D. = 0.88) ตามลำดับ

## องค์ความรู้ใหม่



Picture 1: The new Body Knowledge

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับ ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทยคือ การนำเกมการศึกษามาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาในช่วงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหา ประกอบด้วย 3 เกม ได้แก่ 1) เกมกล่องสระคงรูปทรงระชา 2) เกมสระเปลี่ยนรูปแปลงร่าง 3) เกมสระลดรูปสุขสันต์ นอกจากนี้ยังมีการนำแบบฝึกทักษะมาเป็นส่วนช่วยในการทบทวนเนื้อหารายบุคคลให้กับนักเรียนส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนสระลดรูปทั้ง 3 แบบ ได้แก่ 1) สระคงรูป 2) สระลดรูป 3) สระเปลี่ยนรูป

## อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนได้นำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดกิจกรรม ได้แก่ เกมกล่องสระคงรูปทรงระชา เกมสระเปลี่ยนรูปแปลงร่าง เกมสระลดรูปสุขสันต์ โดยได้แบ่งกลุ่มผู้เรียนให้ร่วมกันเล่นเกม และผลัดกันตอบคำถาม และให้ดาวกับกลุ่มที่ตอบได้และตอบได้เร็วที่สุด ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัว และช่วยกันในกลุ่มเพื่อร่วมกันทำกิจกรรม รวมถึงในการจัดการเรียนการสอนมีการทบทวนบทเรียนด้วยการทำแบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้รายบุคคลด้วย สอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) กล่าวว่าเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือที่จำเป็นช่วยให้ผู้เรียนจดจำและสามารถนำไปใช้ได้ สร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ รวมถึงเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เรียนด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kong-ead (2019) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ ผลการศึกษา

พบว่า ผลของการสอนโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงเห็นได้ว่าการนำเกมการศึกษามาใช้ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้เล่นสนุกสนานไปควบคู่กับการเรียนรู้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนเล่นเกมและมีการสรุปทบทวนผู้เรียนด้วยการทำแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย ซึ่งมีแบบฝึกที่หลากหลาย เช่น การโยงเส้นสะกดคำ การเติมคำสระเปลี่ยนรูป การระบายสีสระคงรูป การกากบาทสระเปลี่ยนรูป การจับคู่ภาพกับคำศัพท์ ซึ่งช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ไม่เบื่อหน่ายในการทำแบบฝึกหัด และส่งผลให้มีคะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Petty (1963) กล่าวว่า แบบฝึกช่วยเสริมให้ทักษะทางภาษาคงทน โดยควรทำดังนี้ 1) ฝึกทันทีหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องนั้นแล้ว 2) ฝึกซ้ำๆ หลายครั้ง 3) เน้นเฉพาะเรื่องที่ต้องการฝึก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Duangpornkochakorn (2016) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก ผลการวิจัยพบว่าการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก จึงทำให้เห็นว่าแบบฝึกสามารถนำมาใช้ร่วมในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ได้ ทั้งนี้เพื่อช่วยเสริมทักษะทางภาษา ให้ผู้เรียนมีทักษะทางภาษาที่ดีขึ้น

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาไทย ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.64) เนื่องมาจากในการจัดการเรียนรู้จะมีช่วงเวลาของการอธิบายความรู้ไม่นานจนเกินไปเพื่อไม่ให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย และในคาบเรียนมีการเล่นเกมที่สนุกสนานได้ร่วมกันคิดแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ยังมีแบบฝึกที่มีภาพสวยงาม เรียงลำดับจากง่ายไปยาก ทำให้ผู้เรียนสนใจทำแบบฝึก สอดคล้องกับที่ Sri Buddha et al. (2021) กล่าวว่า หากมีการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป จะทำให้มีบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการทำกิจกรรม มีความสนใจกระตือรือร้นในการเรียน ดังนั้นจึงเห็นว่า เจตคติของนักเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญมาก มีอิทธิพลต่อการแสดงออกความรู้สึคนักคิดและการแสดงออกของพฤติกรรม หากนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนต่อครูผู้สอนและต่อกระบวนการวิชาที่เรียน ย่อมส่งผลให้นักเรียนมีความขยันตั้งใจเรียนและประสบความสำเร็จทางการเรียน จึงเป็นสิ่งจำที่ครูต้องมีความเข้าใจนักเรียนและพัฒนาเจตคติให้กับนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปสู่ความสำเร็จ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Lanwong et al. (2021) กล่าวว่า เจตคติของนักเรียนขึ้นอยู่กับครูผู้สอน หากผู้สอนมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่น่าเบื่อ มีวิธีการเข้าถึงนักเรียน เข้าใจในศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้นักเรียนรู้สึกอบอุ่นและรักครูผู้สอน ช่วยให้นักเรียนมีความตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น กล้ากล้าคิด กล้าแสดงออก และอีกประการหนึ่งที่สำคัญ ได้แก่ การให้กำลังใจและการเสริมแรงบวกให้กับนักเรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้ทุกขั้นตอน จึงทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

## สรุป

สระในภาษาไทยเมื่อเขียนสระประสมกับพยัญชนะแล้ว รูปสระอาจมีการเปลี่ยนรูปหรือลดรูปได้ การที่ผู้เรียนเกิดทักษะการเขียนสระในภาษาไทยนั้น ส่วนหนึ่งมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการเล่นเกม ซึ่งเป็นเครื่องมือจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน รวมถึงการนำแบบฝึกทักษะการเขียนสระทางภาษาไทยมาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการฝึกฝนทักษะการเขียนให้เกิดความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

จากการวิจัยเรื่อง ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1) ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความสามารถด้านการเขียนสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนภาษาไทย ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.64)

## ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 ครูผู้สอนควรพิจารณาความพร้อมของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการเขียนสระในภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม ทั้งนี้หากผู้เรียนยังไม่พร้อมด้านพยัญชนะหรือสระเบื้องต้น อาจมีการทบทวนผู้เรียนก่อนเริ่มเนื้อหาได้

1.2 ครูผู้สอนหรือสถาบันการศึกษาสามารถปรับรูปแบบเกมตามบริบทของผู้เรียนในแต่ละแห่งได้ตามความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะในเรื่องอื่นๆ ที่นอกจากการเขียนสระในภาษาไทย เช่น ทักษะการอ่าน ทักษะการใช้ภาษา เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับแบบฝึกในรายวิชาอื่นๆ เช่น วิชาภาษาอังกฤษ วิชาสังคมศึกษา เป็นต้น

## References

- Chaninthaphum, E. (2016). A Study of Learning Management Approaches Based on New Knowledge Creation Using Educational Games. *Silpakorn Educational Research Journal*, 14(1), 54-59.
- Duangpornkochakorn, T. (2016). *The Development of Spelling Skill Achievement for Grade 3 Students Using TGT Cooperative Learning Technique and Spelling Skill Exercises*. (Master's Thesis). Silpakorn University. Bangkok.

- Kantib, J., & Buasomboon, B. (2012). Developing the Ability to Learn about Spelling by Using the Jigsaw Technique 2 Together with the Educational Game of the Students. *Silpakorn Educational Research Journal*, 4(2), 267-280.
- Khaemmanee, T. (2018). *Pedagogical Science*. (22<sup>nd</sup> ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
- Kong-ead, P. (2019). *Effects of Teaching by Using Games on Learning Math on Multiplication of Students in Grade 2, Municipal School 8*. Retrieved February 20, 2022, from <http://mis.sct.ac.th/MyDocuments/eResearch/135/01>
- Lanwong, W. et al. (2021). The Process of Managing Learning to Develop the Attitude of the Students at Thai Language Learning: A Case Study of a Beautiful and Fun Public School. *Journal of Graduate MCU Khonkaen Campus*, 7(2), 73-86.
- Mesprasat, S. (2012). *The Study of Ability for Reading and Writing about the Basic Thai Vocabulary of Grade 1 Students by Using Brain Based Learning (BBL) Together with Educational Game*. (Master's Thesis). Valaya Alongkorn University under the Royal Patronage. Pathumthani.
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum, B.E. 2551 (A.D. 2008)*. Retrieved February 16, 2022, from [http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925\\_d\\_1.pdf](http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf)
- Ministry of Labour. (2020). *Provincial Labour Situation of Phra Nakhon Si Ayutthaya Province, Year 2020*. Phra Nakhon Si Ayutthaya: Provincial Labour Officer Ayutthaya Province.
- Petty, G. (1963). *Language Workbooks and Practice Materials. Development Language Skills in Elementary School*. New York: Allyn and Bacon.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Ritcharoon, P. (2016). *Research Techniques for Learning Development*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
- Sisa-at, B. (2017). *Preliminary Research*. (10<sup>th</sup> ed.). Bangkok: Suwiriyasas.
- Sribudda, W. et al. (2021). Effects of Using Graphic Charts on Literacy Readability Analysis and Attitudes towards Thai Reading Among Mathayomsuksa 3 Learners in Schools under the Khon Kaen Provincial. *Academic Journal of Mahamakut Buddhist University, Roi Et Campus*, 10(1), 103-112.
- Thongbun, A. (2008). *Current Use of Thai*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
- Wongratna, C. (2017). *Techniques for Using Statistics for Research*. (10<sup>th</sup> ed.). Bangkok: Amorn Printing.