

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1
โดยใช้เกมบันไดงูร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ

Research results on Development of Reading and Spelling Skills of Primary
School Students using Snake and Ladder Game with Cooperation Techniques

กมลลักษณ์ สุขท่าพะยา¹

Kamolluck Sukthapaya

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่1 โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 ก่อนและหลังการใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านคำ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ปีการศึกษา 2565 จำนวน 5 คน ซึ่งได้มาจากที่ได้สอบถามจากครูพี่เลี้ยง จากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียนโดยการให้อ่านคำแล้วไม่สามารถอ่านคำได้ และผู้วิจัยได้นำนักเรียนมาคัดกรองอีกครั้ง โดยใช้แบบคัดกรองการอ่านสะกดคำอีกครั้ง และใช้แบบสำรวจปัญหาการเรียนรู้เฉพาะด้านเพื่อประเมินนักเรียน จากนั้นผู้วิจัยได้นำนักเรียนมาทดสอบการอ่านเบื้องต้น โดยให้นักเรียนอ่านสะกดคำจากสระที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ซึ่งนักเรียนมีปัญหาในด้านการอ่านสะกดคำจากสระที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เกมบันไดงูอ่านสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่ามัธยฐาน และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิตินอนพาราเมตริกของวิลคอกสัน (The Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test)

ผลการสรุปวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ โดยหลังการใช้เกมและเทคนิคการร่วมมืออยู่ในระดับดีมาก มีจำนวน 3 คน ระดับดี มีจำนวน 2 คน ซึ่งทำให้มีผลจากการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ โดยหลังการใช้เกมและเทคนิคการร่วมมือ หลังการทดลองอยู่ในระดับดีมาก

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1มี ความสามารถในการอ่านสะกดคำในภาษาไทย ก่อนและหลังการใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

.....
คำสำคัญ : พัฒนาทักษะการอ่าน, เกมบันไดงู, เทคนิคการร่วมมือ

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop skills in reading and spelling Thai words in grade 1 by using games and collaboration techniques 2) to compare the ability to read and spell Thai words of Prathomsuksa 1 students Before and after using the game in combination with cooperative techniques The samples used in the research were students with reading problems. Grade 1 students at the Demonstration School of Songkhla Rajabhat University, Academic Year 2022, consisted of 5 persons, which were obtained by asking from a mentor teacher. From observing behavior in the classroom by reading words and not being able to read words. And the researcher brought the students to screen again. by using the spelling screening again. and used a survey on specific learning problems to assess students. The researcher then brought the students to a preliminary reading test. By having students read and spell words from the vowels studied in semester 1, the students had problems in reading and spelling from the vowels in semester 1. The research tool was the Snake Ladder Game. learning management plan and a word reading test The statistic used to analyze the data was the median, and the statistic used to analyze the data was The Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test.

The results of the research can be summarized as follows:

1. Grade 1 students There is a development of reading and spelling skills. After using the game and collaborative techniques, there were 3 people at a very good level, 2 people at a good level, which resulted in the development of reading and spelling skills. After using dem and collaboration techniques After the experiment, it was at a very good level.

2. Grade 1 students have Ability to read and spell words in Thai Before and after using the game in combination with cooperative techniques higher than before the experiment statistically significant at the .05 level

¹ว่าที่ร้อยตรีหญิงวาสนา ต้นสุวรรณ คุณครูประจำวิชาภาษาไทย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช สาขาการศึกษาพิเศษ-ภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา (ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)

³อาจารย์พิชยาภรณ์ พูลเกตุ สาขาการศึกษาพิเศษ-ภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา (ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม)

บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือในการคิดและการสื่อสาร มนุษย์ใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารกับผู้ที่อยู่รอบข้างเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความต้องการ บอกเล่า ใต้ถาม และเพื่อจุดประสงค์อื่นๆอีกมากมาย วิธีการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจระหว่างมนุษย์นั้นอาจกระทำได้หลายวิธี มนุษย์สามารถใช้ท่าทางเป็นสื่อแสดงออกทางสีหน้า สายตา ตลอดจนเคลื่อนไหวอริยาบถต่างๆอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างร่วมกัน ทักษะทางภาษาประกอบด้วย การฟัง การอ่าน การพูด และการเขียน ทักษะที่สำคัญที่ทำให้ทักษะทุกทักษะประสบความสำเร็จคือทักษะการอ่าน ก่อเกิดภูมิปัญญาอันจะสร้างสรรค์ สิ่งที่เป็นประโยชน์อย่างมหาศาล เมื่อมนุษย์คิดภูมิปัญญาขึ้นมาได้ ก็จะอ่านบันทึกไว้อย่างเป็นระบบการอ่านเป็นกลไกสำคัญในการสื่อสาร และการจะเขียนสิ่งต่างๆได้ก็ต้องอาศัยภาษาประกอบสร้าง ตามหลักภาษานั้นๆ จะเห็นได้ว่าการที่เราจะเขียนเพื่อสื่อสารสิ่งใดนั้นจะต้องประกอบด้วย โครงสร้าง ภาษา และกลวิธีในการสื่อสาร จึงจะเป็นข้อความอันสมบูรณ์

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสื่อสารของคนในชาติ ใช้ทำความเข้าใจกัน และใช้ภาษาประกอบกิจการงานทั้ง ส่วนตน ครอบครัวและกิจกรรมในสังคมและประเทศชาติภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือ การเรียนรู้ การบันทึกเรื่องราวจากอดีตถึงปัจจุบัน และยังเป็นวัฒนธรรมของชาติตั่ง นั้นการเรียน การสอนภาษาไทย จึงต้องสอนภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสอนภาษาไทยให้คนรักการอ่าน การเขียนที่จะแสวงหาความรู้ และประสบการณ์ บันทึกความรู้ และข้อมูลข่าวสาร สอนการใช้ภาษาไทย ให้ถูกต้องเป็นสิ่งจำเป็นและ สำคัญในฐานะเป็นวัฒนธรรมทางภาษา ให้ผู้เรียนเกิดความชื่นชม ชาบซึ้ง และภูมิใจในภาษาไทย เห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม ตลอดจนภูมิปัญญาทาง ภาษาของบรรพบุรุษ ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ ที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ทักษะการอ่านภาษาไทยก็มีความสำคัญ อย่างยิ่งในการใช้เป็นทักษะการสื่อสาร การเรียน การสอนที่ดี จะส่งเสริมให้เด็กสามารถอ่านภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ ก็ต้องเริ่มการสอน การสะกดคำ การอ่านตามหลักโครงสร้างของภาษาไทย ให้กับเด็กตั้งแต่เริ่มเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อเป็น รากฐานสำคัญในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1 เมื่อมีการให้นักเรียนสอบอ่าน และการให้อ่านเป็นรายบุคคล พบว่ามีนักเรียนบางคนไม่สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างถูกต้อง ไม่มั่นใจในการสะกดคำ จึงทำให้ไม่สามารถอ่านได้จากปัญหาดังกล่าวจะเห็นได้ว่านักเรียนขาดทักษะด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย ให้มีความสำคัญ ด้านการอ่านน้อยลง นักเรียนขาดความสนใจ และไม่เห็นความสำคัญของภาษาไทย ทำให้นักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 เพื่อหาแนวทางการพัฒนาแก้ไขปัญหา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ทักษะในด้านการอ่านอันจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาไทย และการศึกษาในระดับสูงต่อไปโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ

วัตถุประสงค์ของการทำวิจัย

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ดังนี้

- 1) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่1 โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ
- 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 ก่อนและหลังการใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1 ภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัราชภัฏสงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำนวน 61 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนที่มีปัญหา ทางด้านการอ่านในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัราชภัฏสงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำนวน 5 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือ 3 ชนิด ได้แก่

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำโดยใช้เกมบันไดงูร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ จำนวน 10 แผน
- 2.2 เกมบันไดงูและชุดคำศัพท์
- 2.3 แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

3. วิธีการรวบรวมข้อมูล

- 3.1 ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของแผน เกมบันไดงู และแบบทดสอบการอ่านสะกดคำที่ใช้ในการทดลอง
- 3.2 ทดสอบก่อนเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Pre-Test) ด้วยแบบทดสอบการอ่านสะกดคำ
- 3.3 ดำเนินการสอนนักเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ระยะเวลาทดลอง 4 เดือน สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 30 นาที ในช่วงเวลา 11.30 - 12.00 น

3.4 ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ด้วยแบบทดสอบการอ่านสะกดคำ หลังเสร็จสิ้นการทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

4.1 การพัฒนาความสามารถในการคิดอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเกมบันไดงูร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยฐาน

4.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยการใช้เกมบันไดงูร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ โดยหลังการใช้เกมและเทคนิคการร่วมมืออยู่ในระดับดีมาก มีจำนวน 3 คน ระดับดี มีจำนวน 2 คน ซึ่งทำให้มีผลจากการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ โดยหลังการใช้เกมและเทคนิคการร่วมมือ หลังการทดลองอยู่ในระดับดีมาก
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1มี ความสามารถในการอ่านสะกดคำในภาษาไทย ก่อนและหลังการใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ โดยหลังการใช้เกมและเทคนิคการร่วมมือ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่านักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะด้านการอ่านโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ มีความสามารถในการอ่านสะกดคำสูงขึ้น เนื่องจาก เกมการสอนจัดเป็นสื่อการสอนอีกประเภทหนึ่งซึ่งใช้ เราให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ วิลลิตัน คงภิรมย์ชื่น (2557 : 21) ให้ความหมายของเกม ประกอบการสอนไว้ว่าเกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย ญัฐิมา จุฑเทียบ (2556 : 18) ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัยทั้งหลายจึงได้สรุปความหมายของเกมไว้ดังนี้ เกม หรือ การเล่น หมายถึง การละเล่นเพื่อความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินหรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อยตามความมุ่งหมายในการเล่นผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัวประโยชน์ของเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถนำเกมเข้าไปสอนแทรก ทำให้นักเรียนไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียนและช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกทักษะต่าง ๆ และเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่ได้เรียนรู้

นอกจากนี้การทำกิจกรรมเกมการศึกษานั้นยังช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมในเรียนรู้วิธีการทำงาน และเล่นกับผู้อื่น

การปฏิบัติตามกฎระเบียบ การช่วยเหลือแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น การรู้จักรอคอย เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข วัชรา เล่าเรียนดี (2548 : 102) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่นักเรียนได้ร่วมกันเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุผล สำเร็จตามจุดมุ่งหมายโดยมุ่งเน้นการร่วมกันปฏิบัติงานช่วยเหลือซึ่งกันและกันและพัฒนาทักษะทางสังคมและให้ทุกคนรับผิดชอบต่อผลงานของตนเอง และของกลุ่มทุกคนต้องมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือพึ่งพากัน ยอมรับกันและกัน รวมทั้งช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกให้สามารถเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด กรมวิชาการ (2545 : 116) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ส่งเสริมผู้เรียนให้ทำงานร่วมกันเพื่อให้ตนเองและสมาชิกในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อันเหมาะสมตามสภาพวัฒนธรรมนั้นคือให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ใช้หลักประชาธิปไตยและมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

จากผลการวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่าการสอนแบบใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ความรู้และประสบการณ์ที่ได้นักเรียนจะได้รับจากการเล่นเกมบันไดงู การอ่านคำจากการจับสลาก รวมทั้งความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะมีการพัฒนาทักษะด้านการอ่าน ด้านความจำเพิ่มมากขึ้น แต่จะเพิ่มมากขึ้นมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความตั้งใจของนักเรียน เทคนิคการร่วมมือของเพื่อนในห้อง และการสร้างบรรยากาศการเป็นกันเองแก่นักเรียนแล้วจะส่งผลอย่างมากในการพัฒนาทางการอ่านและความจำของนักเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การสอนการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการร่วมมือ เป็นวิธีที่สอนการอ่านที่ใช้กับเด็กได้ เพื่อเป็นการฝึกการอ่านสะกดคำภาษาไทยได้อ่างถูกวิธีทำให้เด็กเกิดความชำนาญและสามารถนำไปฝึกอ่านได้ต่อไป ควรใช้สอนเป็นรายบุคคล

1.2 ควรศึกษารูปแบบการประเมินให้ถูกต้อง ชัดเจน และดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดประโยชน์กับนักเรียนต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับความสามารถในการอ่านคำที่หลากหลายมากขึ้นให้แก่เด็ก เพื่อพัฒนาการอ่านสะกดคำที่มากขึ้น

2.2 เพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมมากขึ้นเนื่องจากเวลาในการทำกิจกรรมในครั้งนี้อาจจะไม่เพียงพอและคำอาจจะมีน้อย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กัญตนา เฟิงชัย, บุญญา ธาตะนะ. (2563). *การส่งเสริมมารยาททางสังคมของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 โดยใช้เกมปริศนาคำทายบันไดงู*. : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- กรมวิชาการ. (2545). *การเรียนรู้แบบร่วมมือ*. กรุงเทพมหานคร: คุรุสภาลาดพร้าว.
- ขวัญนา บุญนิธิ. (2564). *การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึก วิจัยย่อยเป็นรายบุคคล*. : สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- นุชจิรา แดงวันสี. (2559). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับสื่อประสมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องตารางธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. : มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2548). *เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับครูมืออาชีพ*. นครปฐม : โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.