ชื่อวิจัย	การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง
ผู้วิจัย	นางสาวบิสมิลลาห์ วาแล๊ะ ปีการศึกษา 2568
ปริญญา	ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาพิเศษ - ภาษาไทย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย	อาจารย์พัชยากรณ์ พูลเกตุ ผศ.ดร.โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ 1) พัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเล่นเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเล่นเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลาเขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 นักเรียนทั้งหมดจำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบเล่นเกมเป็นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเล่นเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 7 แผน รวม 12 ชั่วโมง แบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ แบบทดสอบการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 1 ตอน รวมทั้งสิ้น 20 คำ เกม UNO คำควบกล้ำแท้ เกมเซียมซีคำควบกล้ำ เกมบันไดงูคำควบกล้ำแท้ และเกมบิงโกคำควบกล้ำ เกม Spot it คำควบกล้ำแท้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง หลังทำกิจกรรม สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่าความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้ หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ สูงกว่าก่อนเรียนอยู่ในระดับดีมาก

2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ไว้ โดยพบว่าความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้ หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05