ชื่อวิจัย	การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านแจกลูกสะกดคำประสมด้วยสระเสียงยาวที่ไม่มีตัวสะกด โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ Game Based Learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำน้อย
ผู้วิจัย	นางสาวสูนิต้าร์ ปูลา
ชื่ออาจารย์นิเทศก์	อาจารย์หทัยรัตน์ ศรีชัยชนะ และ อาจารย์ณทรัตน์จุฑา ไชยสวัสดิ์
ชื่อครูพี่เลี้ยง	นางแก้วทิพย์ จุลนิน
สาขาวิชา	การศึกษาพิเศษ-ภาษาไทย
ชั้นปี	ชั้นปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านแจกลูกสะกดคำประสมด้วยสระเสียงยาวที่ไม่มีตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ Game Based Learning และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านแจกลูกสะกดคำประสมด้วยสระเสียงยาวที่ไม่มีตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ Game Based Learning ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำน้อย จำนวนนักเรียนทั้งหมด 13 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำน้อย นักเรียนจำนวน 7 คน ที่ขาดทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำประสมด้วยสระเสียงยาวที่ไม่มีตัวสะกด ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นวัตกรรม Game Based Learning แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำประสมด้วยสระเสียงยาวที่ไม่มีตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ Game Based Learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำประสมด้วยสระเสียงยาวที่ไม่มีตัวสะกด จำนวนสระละ 10 ข้อ 5 สระ รวม 50 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่ามัธยฐาน (Median) ค่าพิสัยควอไทล์ (Inter Quartile Range)

ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่ขาดทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำประสมด้วยสระเสียงยาวที่ไม่มีตัวสะกด หลังสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ Game Based Learning อยู่ในระดับดีมาก 2. นักเรียนที่ขาดทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำประสมด้วยสระเสียงยาวที่ไม่มีตัวสะกด หลังสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ Game Based Learning สูงกว่าก่อนสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ Game Based Learning อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Research Title:	The Development of Word Decoding Skills with Long Vowel Sounds without Final Consonants through a Skill-Based Practice Combined with Game-Based Learning for Grade 1 Students at Baan Nam Noi Community School
Researcher:	Ms. Sunita Pula
Supervising Instructors:	Mrs. Hathairat Srichaichana and Mrs. Natrajutha Chaisawat
Mentor Teacher:	Mrs. Kaewthip Julnin
Field of Study:	Special Education – Thai Language
Year Level:	4th Year, Academic Year 2025

Abstract:

This research had two main objectives: 1. To develop the ability to decode words with long vowel sounds without final consonants through a skill-based reading practice combined with game-based learning. 2. To compare students' abilities in decoding words with long vowel sounds without final consonants before and after using the skill-based reading practice combined with game-based learning. The population consisted of all 13 Grade 1 students at Baan Nam Noi Community School. The sample group included 7 Grade 1 students from the same school who lacked decoding skills of words with long vowel sounds without final consonants, selected using purposive sampling. The research instruments included: 1. A Game-Based Learning innovation 2. 5 lesson plans on decoding words with long vowel sounds without final consonants using skill-based practice combined with game-based learning (each plan lasted 2 hours, totaling 10 hours) 3. A reading proficiency test consisting of 10 items for each of 5 long vowels (50 items in total) Data were analyzed using median and interquartile range.

Research Results: 1) The students who initially lacked decoding skills in reading words with long vowel sounds without final consonants showed a very good level of performance after being taught using the skill-based practice combined with game-based learning. 2) The students' post-instruction reading proficiency was significantly higher than their pre-instruction performance at the .05 level of statistical significance.