ชื่องานวิจัย	การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ชุดเกมค้นหาคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนเทศบาล 2 (บ้านหาดใหญ่)
ผู้วิจัย	ณัฐธิดา ร่มสุข **ปีการศึกษา** 2568
ปริญญา	ครุศาสตร์บัณฑิต **สาขาวิชา** ภาษาไทย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร. กมลทิพย์ สังข์เกื้อ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ชุดเกมค้นหาคำ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ชุดเกมค้นหาคำ กับเกณฑ์ร้อยละ 60 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็น นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาล 2 (บ้านหาดใหญ่) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 5 คน ที่มีปัญหาด้านการอ่านสะกดคำ ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 3 แผน 2) ชุดเกมตารางค้นหาคำ จำนวน 3 ชุด 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าความเที่ยงตรง ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ชุดเกมค้นหาคำ พบว่า หลังเรียนนักเรียนมีคะแนนพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำ สูงขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 45.76 นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการมากกว่า ร้อยละ 25 หรือพัฒนาการระดับกลางขึ้นไป โดยคะแนนร้อยละพัฒนาการสูงสุด คือคนที่ 3 ร้อยละ 60 และต่ำสุด คือ คนที่ 5 ร้อยละ 37.50

2. ผลการเปรียบเทียบเพื่อเปรียบเทียบทักษะในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ชุดเกมค้นหาคำ กับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า มีนักเรียนที่มีทักษะการอ่านสะกดคำ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 4 คน และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 คือคนที่ 5 จำนวน 1 คน

คำสำคัญ : ทักษะการอ่านสะกดคำ , ชุดเกมค้นหาคำ , สื่อประสม