

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียง
แบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา

The Development of English Vocabulary Pronunciation Skills Using a Phonics-
Based Practice Set Combined with Game-Based Learning for Third-Grade
Students at Ban Bortoe School, Songkhla Province

นุรฮันนัน แวมามู^{1*} พิชญ์สินี ไสยสิทธิ์² และ อัมนี ยูโซ๊ะ³
Nurhannan Waemamu^{1*}, Pitchsinee Saiyasit² and Amnee Yusoh³

^{1*}นักศึกษาปริญญาตรี สาขาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์สาขาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

³ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านบ่อเตย อำเภอเทพา จังหวัดสงขลา

^{1*}Undergraduate student in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University

²Assistant Professor, Lecturer in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University

³English Teacher, Ban Bortoe School, Thepha District, Songkhla Province

*Corresponding author, e-mail: Nurhannan210845@gmail.com

(Received: September 9, 2025; Revised: February 2, 2026; Accepted: March 4, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา ที่มีต่อชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างซึ่งเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 รวมทั้งสิ้น 16 คน เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์จำนวน 7 แผน 2) ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ จำนวน 7 บท 3) แบบทดสอบวัดการอ่านออกเสียงจำนวน 25 ข้อ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าประสิทธิภาพ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าประสิทธิภาพ 74.64 / 77.5 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) หลังจากการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดฝึกทักษะโฟนิกส์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์, ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์, การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Abstract

This research aimed 1) to develop and determine the effectiveness of a phonics-based pronunciation skill training set integrated with game-based learning. 2) to compare students' English pronunciation skills before and after learning with the phonics-based pronunciation skill training set integrated with game-based learning. 3) To examine the satisfaction of third-grade students at Ban Bo Toei School, Songkhla Province, towards the phonics-based pronunciation skill training set integrated with game-based learning. The participants were selected through purposive sampling. The target group consisted of 16 third-grade students at Ban Bo Toei School, Songkhla Province, enrolled in the first semester of the 2024 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) Seven lesson plans utilizing the phonics-based training set for pronunciation skills. 2) Seven online phonics-based pronunciation training units. 3) A pronunciation assessment test comprising 25 questions. 4) Satisfaction Survey Form Data was analyzed using efficiency measurement, mean, standard deviation, and t-test analysis to compare students' pronunciation skills before and after learning. The research findings revealed that: 1) The phonics-based pronunciation training set integrated with game-based learning demonstrated an efficiency of 74.64/77.50, which was higher than the established criterion of 75/75. 2) After using the training set, students' English pronunciation skills significantly improved compared to before learning, with statistical significance at the .05 level. 3) Third-grade students expressed high satisfaction with the phonics-based pronunciation skill training set integrated with game-based learning.

Keywords: The development of english vocabulary pronunciation skills, Phonics-based practice set, Game-Based Learning

บทนำ

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งนักเรียนจำเป็นต้องมีความสามารถในการอ่านออกเสียง โดยเริ่มจากการผสมเสียงระหว่างสระและพยัญชนะ ไปจนถึงการอ่านคำศัพท์จากการสะกดคำ และการอ่านออกเสียงตามหลักโฟนิกส์ (Phonics) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551; สุจิตรา อ่อนคง, 2560) โดยการฝึกอ่านซ้ำอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (วิไลลักษณ์ พงศ์พานิช, 2562)

ด้วยเหตุนี้ จึงเกิดแนวคิดในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบโฟนิกส์ ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่เริ่มจากการเรียนรู้เสียงของตัวอักษรแต่ละตัว นำไปสู่การผสมเสียงและการออกเสียงคำ ส่งผลให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้ด้วยตนเอง และพัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างต่อเนื่องผ่านการฝึกฝนซ้ำ ๆ (สุจิตรา อ่อนคง, 2560) ยิ่งนักเรียนมีการฝึกผสมเสียงมากเท่าใด ก็จะสามารถจดจำเสียงของตัวอักษรได้แม่นยำมากขึ้น อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ (วิไลลักษณ์ พงศ์พานิช, 2562) เนื่องจากการอ่านจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดนิสัยรักการอ่าน และนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในยุคปัจจุบัน (โฟนิกส์ (Phonics) สำคัญอย่างไร ทำไมต้องเรียน, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ คูลเบิร์ต (Culbert, n.d.) ได้กล่าวว่า โฟนิกส์เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้การอ่านของเด็ก เนื่องจากเมื่อเด็กสามารถเชื่อมโยงตัวอักษรกับเสียงได้ ก็จะสามารถนำไปใช้ในการอ่านคำและประโยคง่าย ๆ จนพัฒนาเป็นทักษะการอ่านที่มีประสิทธิภาพ

จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหาในการอ่านออกเสียงสระพยัญชนะ และการผสมเสียง แม้ว่านักเรียนจะสามารถพูดคำศัพท์และเข้าใจความหมายจากการฟังได้ แต่เมื่อคำศัพท์อยู่ใน

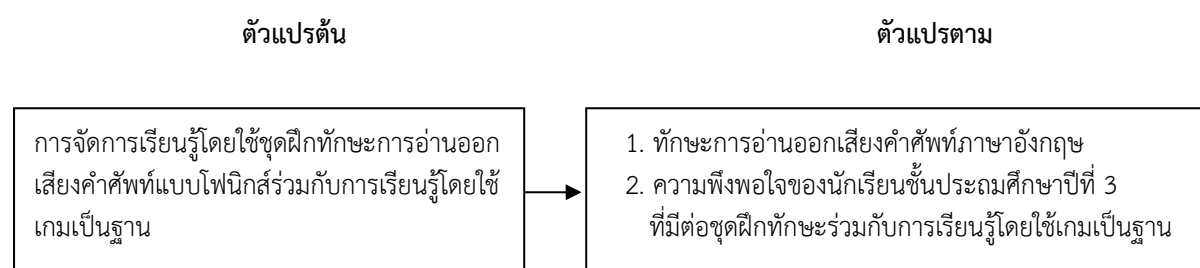
รูปแบบตัวอักษร นักเรียนกลับไม่สามารถอ่านออกเสียงหรือแปลความหมายได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า นักเรียนที่ขาดพื้นฐานด้านฟิสิกส์มักมีปัญหาในการอ่าน (สุจิตรา อ่อนคง, 2560; วิไลลักษณ์ พงศ์พานิช, 2562) ส่งผลได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมการอ่านออกเสียงในชั้นเรียนที่นักเรียนมักมีความกังวล และไม่สามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังมีผลคะแนนด้านทักษะการอ่านต่ำกว่าทักษะด้านอื่น

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (ปิยะนุช แสงเดือน, 2561) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงสระ พยัญชนะ การผสมเสียง และการอ่านคำศัพท์ให้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา ที่มีต่อชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา
 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา ซึ่งได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์แบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดฝึกทักษะร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการสอนรายชั่วโมงในแต่ละบทเรียน มีเนื้อหาให้ฝึกอ่าน เล่นกิจกรรมผ่านเกมที่วางไว้ โดยระหว่างเรียนมีการวัดผลจากชุดแบบฝึกของแต่ละบทเรียน ซึ่งแต่ละบทเรียนไม่ซ้ำกัน

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้	เรื่อง	จำนวน
แผนที่ 1	My alphabet A-Z (จับคู่ตัวอักษร)	2 ชั่วโมง
แผนที่ 2	Short vowels a e i o u (สร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้)	2 ชั่วโมง
แผนที่ 3	Phonics a sound (บิงโกหรรษา)	2 ชั่วโมง
แผนที่ 4	Phonics e sound (เก้าอี้วงกลม)	2 ชั่วโมง
แผนที่ 5	Phonics i sound (โยนเข้าแล้วรอด)	2 ชั่วโมง
แผนที่ 6	Phonics o sound (กระซิบให้ไว)	2 ชั่วโมง
แผนที่ 7	Phonics u sound (เตะลูกบอล)	2 ชั่วโมง
รวม		14 ชั่วโมง

2. ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจำนวน 7 บท

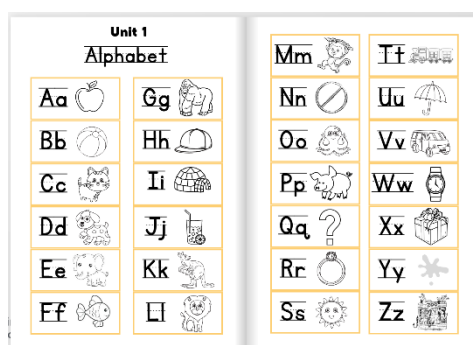
ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นนวัตกรรมที่ถูกสร้างขึ้นโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมั่นคงเข้าใจง่าย และผู้เรียนสามารถเรียนรู้และสามารถทบทวนได้ด้วยตนเอง โดยเนื้อหาจะเริ่มต้นจากพื้นฐานของเสียงที่ใช้ในการประสมเสียง คำศัพท์ไปเป็นแบบฝึกสะกดอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ 1 พยางค์ 2 พยางค์และ 3 พยางค์ต่อไปโดยเรียงลำดับ จากง่ายไปหายาก และมีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกันในแต่ละบทในชุดฝึกทักษะ โดยสามารถเรียงลำดับ ได้ดังนี้ บทที่ 1-2 จะประกอบไปด้วยเสียงพื้นฐานของภาษาอังกฤษที่เป็นพยัญชนะทั้งหมด 26 ตัว ตั้งแต่ A-Z , a-z ทั้งพิมพ์ใหญ่และเล็ก รวมไปถึงเสียง สระเดี่ยว สระประสมและพยัญชนะควบกล้ำ โดยในบทดังกล่าว จะมีผลคะแนนที่น้อยกว่าบทอื่นๆทั้งในระหว่างเรียนและหลังเรียน ซึ่งอาจจะเกิดจากเนื้อหาที่มากกว่าบทอื่นๆ บทที่ 3-7 เป็นการผสมเสียง พยัญชนะ สระกับตัวสะกด โดยใช้เสียงสระ 5 สระ ได้แก่ แอะ เอะ อี เอาะ อะ (a e i o u) โดยแต่ละบทจะมีการผสมสระและพยัญชนะเพียง 1 พยางค์หรือ 1 คำ พร้อมความหมายและรูปภาพ นักเรียนสามารถทำคะแนนออกมาได้ดีทั้งในระหว่างเรียนและหลังเรียน และในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้ฟังเสียงคำศัพท์ผ่านการดูวิดีโอเพลงต่างๆ และได้เรียนรู้การอ่านออกเสียงในชั้นเรียนผ่าน 25 บัตรคำศัพท์และปฏิบัติโดยการทำชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน รวมไปถึงได้ผ่อนคลายผ่านการระบายสีรูปภาพในแบบฝึกหัด



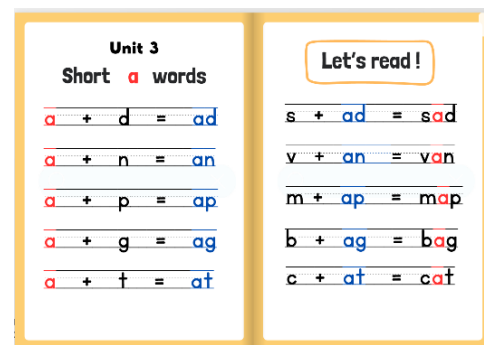
ภาพที่ 2 หน้าปกของชุดฝึกทักษะการออกเสียงฯ



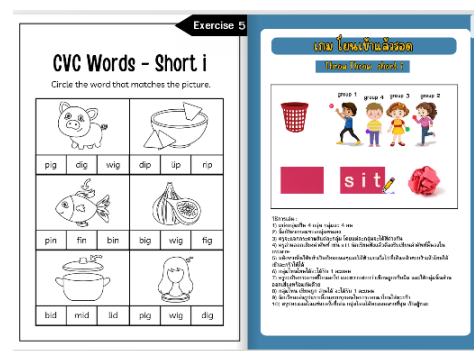
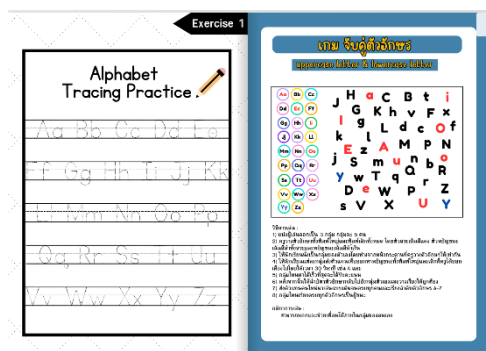
ภาพที่ 3 ปกหลังของชุดฝึกทักษะการออกเสียงฯ



ภาพที่ 4 เนื้อหาฝึกอ่านชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงฯ

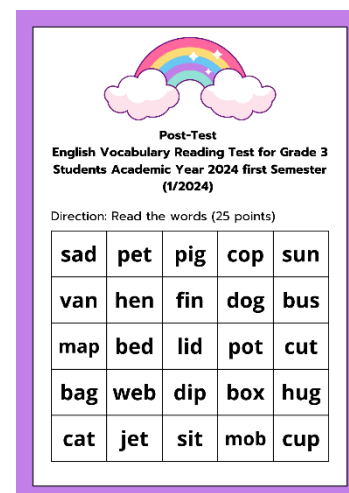


ภาพที่ 5 แบบฝึกหัดและคู่มือเกมชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงฯ



3. แบบทดสอบวัดการอ่านออกเสียงก่อนและหลัง เป็นข้อสอบภาคปฏิบัติจำนวน 25 ข้อ

แบบทดสอบวัดการอ่านออกเสียงก่อนและหลัง เป็นข้อสอบภาคปฏิบัติจำนวน 25 ข้อ คือ ข้อสอบคำศัพท์ที่ให้นักเรียนฝึกอ่านทีละคน โดยใช้วิธีการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ ซึ่งคำศัพท์ที่ให้อ่านเป็นคำที่ผสมสระกับพยัญชนะที่มีในบทเรียนที่เรียนแล้ว ส่วนระหว่างเรียนมีการวัดจากชุดฝึกทักษะของแต่ละบทเรียน



ภาพที่ 6 แบบทดสอบวัดการอ่านออกเสียงก่อนเรียน

ภาพที่ 7 แบบทดสอบวัดการอ่านออกเสียงหลังเรียน

4. แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจ คือ ความพึงพอใจของนักเรียน โดยให้นักเรียนเลือกคะแนน มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีตัวเลขและรูปภาพในการเลือกชัดเจน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ก่อนการทดลองผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนการใช้แบบทดสอบการอ่านออกเสียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. ทำการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบการอ่านออกเสียงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเพื่อวัดผลคะแนนการอ่านออกเสียงก่อนเรียน 25 คำ

3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเรียนรู้การออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 7 สัปดาห์ รวม 14 ชั่วโมง

3.1 บทที่ 1 My alphabet A-Z (เกม จับคู่ตัวอักษร)

ขั้นที่ 1 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามครูในบทเรียน

ขั้นที่ 2 วิธีการเล่นเกมกิจกรรม :

1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

2) ครูวางตัวอักษรทั้งพิมพ์ใหญ่และพิมพ์เล็กทั้งหมด โดยตัวสระเน้นสีแดง ตัวพยัญชนะเน้นสีน้ำเงิน

3) ให้นักเรียนนั่งเป็นกลุ่มของตัวเองโดยห่างจากหน้ากระดานที่ครูวางตัวอักษรให้เท่ากัน

4) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อออกหาพยัญชนะทั้งพิมพ์ใหญ่และเล็กที่ครูได้ออกเสียงไป โดยใช้เวลา 30 วินาที เช่น A และ

5) กลุ่มไหนหาได้เร็วที่สุดจะได้รับคะแนน

6) หลังจากนั้นให้นำบัตรตัวอักษรกลับไปยังกลุ่มตัวเองและวางเรียงให้ถูกต้อง

7) ส่งตัวแทนคนใหม่มาเล่นแบบเดิมจนครบทุกคนและเรียงลำดับตัวอักษร A-Z

8) กลุ่มไหนเรียงครบทุกตัวอักษรเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่น : สามารถบอกและช่วยเพื่อนได้ภายในกลุ่มของตนเอง

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกเขียนในแบบฝึกหัด 5 คะแนน

3.2 บทที่ 2 Short vowels a e i o u (เกม สร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้)

ขั้นที่ 1 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามครูในบทเรียน

ขั้นที่ 2 วิธีการเล่นเกม :

- 1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
- 2) ให้นักเรียนยืนเป็นแถวตอน 3 แถว ห่างกันพอสมควร
- 3) ครูวางจานกระดาษที่มีตัวอักษรและรูปภาพไว้หน้ากระดานโดยไม่เรียงให้ถูกต้อง
- 4) ครูแจกไม้ตะเกียบให้กับคนยืนคนที่ 1
- 5) หลังจากนั้นครูจะอ่านออกเสียงคำศัพท์ เช่น F A N (เฟอะ แอะ เนอะ)
- 6) นักเรียนคนแรกต้องรีบวิ่งไปหาตัวอักษรตัวแรก โดยใช้ไม้ตะเกียบหยิบและวิ่งกลับไปยังแถวตัวเอง และให้ไม้ตะเกียบคนต่อไปเพื่อวิ่งไปหยิบตัวอักษรถัดไปจนครบพร้อมรูปภาพ
- 7) กลุ่มไหนหาได้ถูกและเรียงคำศัพท์ได้ถูกต้องจะได้รับคะแนน
- 8) เล่นรูปแบบเดิมจนครบ 5 คำศัพท์ กลุ่มไหนได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่น : ห้ามใช้มือหยิบจานกระดาษทั้งตัวอักษรและรูปภาพ

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกเขียนในแบบฝึกหัด 5 คะแนน

3.3 บทที่ 3 Phonics a sound (เกม บิงโกหรรษา)

ขั้นที่ 1 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามครูในบทเรียน

ขั้นที่ 2 วิธีการเล่นเกม :

- 1) ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือ 1 คู่ต่อ 1 แผ่น
- 2) ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตรภาพ
- 3) นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 16 คำ เติมลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 12 นาที ครูอ่านให้นักเรียนเข้าใจว่านักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
- 4) ครูอ่านคำศัพท์ตามตารางของครูเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะเป็นบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะพูดว่า “บิงโก” (Bingo)
- 5) จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่าเป็นคำที่ครูอ่านหรือไม่ และนักเรียนสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกเขียนในแบบฝึกหัด 5 คะแนน

3.4 บทที่ 4 Phonics e sound (เกม แก้อ้วงกลม)

ขั้นที่ 1 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามครูในบทเรียน

ขั้นที่ 2 วิธีการเล่นเกม :

- 1) แบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน
- 2) ครูนำคำศัพท์ติดไว้ที่เก้าอี้ทุกตัว โดยวางเก้าอี้ให้เป็นวงกลมตามจำนวนที่น้อยกว่านักเรียน
- 3) ให้แต่ละกลุ่มยืนเป็นวงกลมรอบเก้าอี้ของกลุ่มตนเอง
- 4) ครูเปิดเพลง shake it off แล้วให้นักเรียนเดินรอบเก้าอี้
- 5) เมื่อเพลงหยุด นักเรียนต้องรีบนั่งเก้าอี้ให้ได้ ส่วนคนที่ไม่มีที่นั่งถือว่าแพ้และออกจากกลุ่มทันที
- 6) ครูจะสุ่มถามและให้อ่านออกเสียงคำศัพท์ที่แปะไว้ที่เก้าอี้ ถ้าอ่านไม่ได้ต้องออกจากกลุ่มเช่นกัน
- 7) นักเรียนจะเล่นแบบนี้จนเหลือคนสุดท้ายของแต่ละกลุ่ม แล้วมาแข่งกันครั้งสุดท้าย ใครสามารถได้ที่นั่งกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

นั่งกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกเขียนในแบบฝึกหัด 5 คะแนน

3.5 บทที่ 5 Phonics i sound (เกม โยนเข้าแล้วรอด)

ขั้นที่ 1 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามครูในบทเรียน

ขั้นที่ 2 วิธีการเล่นเกมกิจกรรม :

- 1) แบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
- 2) นั่งเป็นวงกลมของกลุ่มตนเอง
- 3) ครูจะแจกกระดาษสีแต่ละกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะได้สีต่างกัน
- 4) ครูอ่านออกเสียงคำศัพท์ เช่น s i t นักเรียนฟังแล้วต้องรีบเขียนคำศัพท์นั้นลงในกระดาษ
- 5) หลังจากนั้นให้ขยับเป็นก่อนกลุ่มๆและให้ตัวแทนวิ่งไปที่เส้นหน้าโต๊ะแล้วโยนให้เข้าตะกร้าให้ได้
- 6) กลุ่มไหนโยนได้จะได้รับ 1 คะแนน
- 7) ครูจะเปิดกระดาษที่โยนลงไป และตรวจสอบว่าเขียนถูกหรือผิด และให้กลุ่มนั้นอ่านออกเสียง

พร้อมกันด้วย

- 8) กลุ่มไหน เขียนถูก อ่านได้ จะได้รับ 1 คะแนน
- 9) นักเรียนเล่นเกมแบบนี้จนครบทุกคนในการออกมาโยนใส่ตะกร้า
- 10) สรุปคะแนนในแต่ละครั้งที่เล่น กลุ่มไหนได้คะแนนมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกเขียนในแบบฝึกหัด 5 คะแนน

3.6 บทที่ 6 Phonics o sound (เกม กระชิบให้ไว)

ขั้นที่ 1 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามครูในบทเรียน

ขั้นที่ 2 วิธีการเล่นเกมกิจกรรม :

- 1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 แถว ๆ ละ 3 คน
- 2) ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 5 แถว ห่างกันพอสมควร
- 3) คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนดู ไม่เหมือนกัน คือ 5 คน 5 คำ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่

4) ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำหรือผู้ที่นั่งหลังสุดจะต้อง กระชิบเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าถัดไป โดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระชิบต่อไปยัง คนที่ 2 คนที่ 3 จนครบ โดยไม่เห็นบัตรคำ เช่น d o g : dog คนที่ 3 อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูแจกให้ พร้อมกับความหมาย

- 5) ทีมใดเขียนสะกดถูกต้อง ออกเสียงและบอกความหมายถูกต้อง และเร็วที่สุด ทีมนั้นได้ 1 คะแนน
- 6) เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ได้ดูบัตรคำและเป็นคนกระชิบแรกใน รอบก่อนจะมานั่งหน้าสุดและให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำและกระชิบบอกเพื่อต่อ ๆ กันไปทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน
- 7) ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์และนับคะแนน ทีมใด ถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนี้

เป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่น : นักเรียนจะต้องกระชิบนักเรียนที่อยู่ข้างหน้าเท่านั้น เมื่อกระชิบผ่านไปแล้ว ห้ามหันหลังมา

ถามกัน

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกเขียนในแบบฝึกหัด 5 คะแนน

3.7 บทที่ 7 Phonics u sound (เกม เตะลูกบอล)

ขั้นที่ 1 นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามครูในบทเรียน

ขั้นที่ 2 วิธีการเล่นเกมกิจกรรม :

- 1) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มเท่าๆกันโดยยืนเรียงเป็นแถว
- 2) แจกบัตรคำศัพท์ให้แต่ละกลุ่ม โดย 1 คนต่อ 1 คำศัพท์
- 3) ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงแต่ละคำศัพท์ให้ถูกต้อง

- 4) ให้นักเรียนแต่ละลูกบอลให้เข้าเส้นชัยพร้อมแปะคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ
- 5) ให้นักเรียนแต่ละลูกบอลกลับเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มเล่นต่อจนครบทุกคน
- 6) กลุ่มไหนเล่นเสร็จก่อน จะได้รับแต้ม 5 แต้ม กลุ่มที่เสร็จทีหลังจะได้ 3 แต้ม
- 7) ตรวจสอบคำตอบแต่ละกลุ่ม โดย 1 คำศัพท์ จะมีค่าเท่ากับ 1 แต้ม แต่ถ้าหากวางคำศัพท์ไม่ตรงกับภาพ

จะโดนหัก 1 แต้ม

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกเขียนในแบบฝึกหัด 5 คะแนน

4. ทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบการอ่านออกเสียงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเพื่อวัดผลคะแนนการอ่านออกเสียง 25 คำ โดยผลคะแนนที่ได้จะนำไปเทียบกับก่อนเรียนแล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบย่อยของแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ทั้งหมด 7 ครั้ง ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (E1) กับค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (E2) ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (Microsoft Excel) ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่าที่แบบกลุ่มไม่อิสระ (Dependent sample t-test) ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (Microsoft Excel) ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา ที่มีต่อชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์โดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบน ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (Microsoft Excel) ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา สามารถแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา ที่มีต่อชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานตามเกณฑ์มาตรฐานที่ 75/75

แบบทดสอบระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	E1	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	E2	E1/E2
35	26.13	74.64	25	19.38	77.5	74.64/77.5

จากตารางที่ 1 พบว่า ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ E1 = 74.64 , E2 = 77.5 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ 75/75

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับจากการเรียนรู้ผ่านชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	25	16	2.56	2.00	36.67	0.00*
หลังเรียน	25	16	19.38	2.96		

*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และเมื่อพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ย พบว่านักเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ผ่านชุดฝึกทักษะแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 19.38, S.D. = 2.96) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 2.56, S.D. = 2.00)

ตารางที่ 4 ผลความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	ค่า S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. กิจกรรมตรงตามความต้องการของนักเรียน	4.75	0.45	มาก
2. ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความชัดเจน	4.94	0.25	มาก
3. สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	0	มาก
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.94	0.25	มาก
5. ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้	4.75	0.45	มาก
6. นักเรียนมีความสุข/สนุกในการทำกิจกรรม	4.88	0.34	มาก
7. นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น	5	0	มาก
8. นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมมากขึ้น	4.94	0.25	มาก
10. บทเรียนการอ่านออกเสียง เข้าใจง่าย	4.94	0.25	มาก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	ค่า S.D.	ระดับความพึงพอใจ
11. แบบฝึกหัด แบบทดสอบ เหมาะสม	4.94	0.25	มาก
12. ขนาดตัวอักษร ภาพ ชัดเจนมีสีสัน	4.94	0.25	มาก
รวม	4.91	0.29	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลจากการให้คะแนนแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จำนวน 16 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ โดยภาพรวม ($\bar{X} = 4.91$, S.D. = 0.29) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ผ่านชุดฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5 นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น รองลงมาคือ 4.94 ขั้นตอนการทำกิจกรรมมีความชัดเจน, ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม, นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมมากขึ้น, บทเรียนการอ่านออกเสียง เข้าใจง่าย, แบบฝึกหัด แบบทดสอบ เหมาะสม, ขนาดตัวอักษร ภาพ ชัดเจนมีสีสัน และมีค่าน้อยที่สุด คือ 4.75 ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มากที่สุดในการจัดการเรียนรู้

อภิปรายผลการวิจัย

1. ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อเตย จังหวัดสงขลา มีค่าประสิทธิภาพ 74.64/77.5 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ วรกานต์ โสคะโน และคณะ (2563) ได้สร้างแบบฝึกทักษะโฟนิกส์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และผลการวิจัย พบว่า แบบฝึกทักษะโฟนิกส์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพที่ 84.29/82.50 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งแบบฝึกทักษะนั้นมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียน สอดคล้องเพิ่มเติมกับการวิจัยของ สาวิตรี อานมณี และ เบญจพร สว่างศรี (2562) ได้พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เสียงโฟนิกส์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผลการวิจัย พบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโฟนิกส์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.79/85.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 85/85 ที่กำหนดไว้ ซึ่งประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับการวิจัยของผู้วิจัย และยังสอดคล้องสอดคล้องกับลินี ดวงเนตร (2564) ได้กล่าวว่า การตั้งกติกาและวิธีการเล่นอย่างชัดเจนส่งผลให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้อย่างราบรื่น รวมถึงการสาธิตให้นักเรียนดูวิธีการเล่นก่อนเริ่มกิจกรรม ทำให้ช่วยลดปัญหาระหว่างการทำกิจกรรมลง และการสร้างปฏิสัมพันธ์จากการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่น และผู้เล่น พบว่านักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน แสดงความคิดเห็น ปรีक्षा ตั้งคำถามในสิ่งที่ตนเองไม่เข้าใจหรือสงสัย รวมทั้งร่วมกันหาวิธีการเล่น หรือแข่งขัน เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของเกม

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ จิตวดี วังสนาม (2564) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ และผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมไปถึงยังสอดคล้องกับ ดวงรัตน์ แซ่จาง (2564) ที่ได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ (Phonics) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทรวงวิทยาทะพารักษ์ และผลการวิจัย พบว่า ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้แบบ ฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ (Phonics) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 7.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76

ของคะแนนเต็ม จึงแสดงให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะและกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำโฟนิกส์มาใช้นั้นได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ 37 ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถเสริมสร้างกระบวนการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ที่มั่นคง โดยเริ่มจากการเรียนรู้เสียงพื้นฐานและเรียงลำดับคำศัพท์จาก 1 พยางค์ในเสียงสระแต่ละเสียง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเป็นลำดับขั้นที่เหมาะสมและการวิจัยในครั้งนี้สามารถพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความพึงพอใจทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับมากที่สุด โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 4.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.29 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มากที่สุดในทุกองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กักก่อ พิสุทธิ และ กัลยรัตน์ ชำวันดี (2561) ที่ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะโฟนิกส์ออนไลน์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนต่างอยพัฒนศึกษา ผลการศึกษา พบว่า ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะโฟนิกส์ออนไลน์อยู่ใน ระดับพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.61 และผลงานวิจัยของ ปารมี เขยวัดเกาะ และ อโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบโฟนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิธีการสอนแบบโฟนิกส์เป็นการสอนที่เน้นการเรียนรู้ของเสียงแต่ละตัวอักษรและนักเรียนได้สนุกสนานกับการเรียนรู้เสียงของตัวอักษรและได้ฝึกประสมคำเพื่ออ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลาย น่าสนใจ และสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจในด้านความพึงพอใจต่อการวัดและประเมินผลและการพัฒนาตนเองมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.64/77.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ (75/75) แสดงว่าชุดฝึกมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดฝึกทักษะดังกล่าวช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนได้อย่างชัดเจน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.91$) แสดงว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดี สนุก และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้
 - 1.1 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยโฟนิกส์ควรให้ความสำคัญเรื่องการเรียนรู้เสียงของพยัญชนะและการอ่านสะกดคำขณะนั้นคำศัพท์ที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้จะเป็นคำพยางค์เดียว สระเดี่ยว ที่ช่วยให้ นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจวิธีการอ่านออกเสียงด้วยโฟนิกส์ได้เร็วขึ้น
 - 1.2 ควรเพิ่มระยะเวลาในการทบทวนบทเรียน อาจจะเป็น 10 - 15 นาที เพื่อให้ นักเรียนจำกระบวนการอ่านแบบโฟนิกส์ได้จากการท่องจำซ้ำๆ ในทุกคาบเรียน
 - 1.3 ควรเพิ่มกิจกรรมให้นักเรียนได้ออกเสียงคำศัพท์รายบุคคลมากกว่านี้เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนแต่ละคนและเป็นการเสริมสร้างกระบวนการนำไปใช้พูดในการสื่อสารภาษาอังกฤษเนื่องจากแบบฝึกหัดสามารถพัฒนาถึงกระบวนการอ่านได้แต่หากไม่นำมาใช้ สื่อสารก็จะยังคงอยู่ในเรื่องของทักษะการอ่านเพียงอย่างเดียว

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการนำกระบวนการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์หรือกระบวนการสอนอ่านแบบโฟนิกส์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปใช้สอนในระดับชั้นอื่นโดยอาจจะเริ่มระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยเริ่มจากการเสริมสร้างพื้นฐานความรู้และสำรวจถึงการส่งผลในระดับชั้นอื่น

2.2 ควรมีการนำชุดฝึกทักษะมาใช้ผสมผสานการสอนอ่านแบบโฟนิกส์ควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมรูปแบบอื่นเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ที่มากขึ้น เนื่องจากเด็กนักเรียนแต่ละคนอาจจะสามารถเรียนรู้ได้ดีในวิธีการที่แตกต่างออกไปหากนำมาใช้ในการวิจัยอาจจะทำให้วิจัยประสบความสำเร็จมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ก๊อ กิสุทธิ์ และกัลยรัตน์ ขาวันตี. (2561). *การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดฝึกทักษะโฟนิกส์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเต่างอยพัฒนศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน.
- จิตติ วิ่งสนาม. (2564). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. บุรีรัมย์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ดวงรัตน์ แซ่จง. (2564). *การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ (Phonics) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทรงวิทยาเทพารักษ์*. วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ, 5(2), 116-126.
- นลินี ดวงเนตร. (2564). *ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและการสอน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปารมี เขียวัดเกาะ และอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง. (2564). *การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการสอนแบบโฟนิกส์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 16(1), 72-81.
- ปิยะนุช แสงเดือน. (2561). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรกานต์ โสคะโน, กนกกาญจน์ กิตติชาติชาวลิต และพนาน้อย รอดชู. (2563). *ผลของการใช้แบบฝึกทักษะโฟนิกส์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วารสารมหาจุฬานาครธรรมศาสตร์, 7(9), 236-249.
- วิไลลักษณ์ พงศ์พานิช. (2562). *การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สาวิตรี อานมณี และ เบญจพร สว่างศรี. (2562). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เสียงโฟนิกส์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (รายงานวิจัย)*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุจิตรา อ่อนคง. (2560). *การสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้โฟนิกส์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โฟนิกส์ (Phonics) สำคัญอย่างไร ทำไมต้องเรียน. (ม.ป.ป.). [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566, จาก : <https://www.trueplookpanya.com>