
การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตาม
มาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โดยใช้เกมการศึกษา
Developing Spelling Skills in Non-Directly Matched Final
Consonant Sounds for Prathom Suksa 3/2 Students Through
Game-Based Learning

เตือนใจ คตติ^{1*}/ กัณฐมณี ดาบทอง²/ ชยานิต จารุวัฒนพันธ์³

Tuenjai Kothdee/ Kanthamane Dabthong/ Chayanit Jaruwattanaphan

^{1,2,3}คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Faculty of Humanities & Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University

*Corresponding Author

ได้รับบทความ: 10 สิงหาคม 2568

ปรับปรุงแก้ไข: 30 ตุลาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์: 21 มกราคม 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ในชั้นเรียน มีจุดประสงค์
1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3/2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา 2) เพื่อ
เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3/2 หลังเรียนด้วยเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) เพื่อศึกษา
คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของ

นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ใช้การวิจัยแบบ The One Group pretest - posttest Design ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนอนุบาล ไทรโยค ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้มาโดยการเลือกเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักเรียนที่มีคะแนนการประเมินด้านการเขียนสะกดคำต่ำกว่า 14 คะแนน จำนวนทั้งหมด 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ และ 2) แบบทดสอบปรนัยเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา จำนวน 20 ข้อ ที่สร้างโดยผู้วิจัย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative growth score)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 มีทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 มีทักษะการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 มีระดับพัฒนาการของทักษะการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในระดับกลางจำนวน 1 คน และระดับสูงมากจำนวน 7 คน

คำสำคัญ : ทักษะการเขียน, การเขียนสะกดคำ, คำที่ไม่ตรงตามมาตรา, เกมการศึกษา

Abstract

This research was classroom action research conducted to solve learning problems in the classroom. The purposes of this research were: 1) to compare the spelling skills of words with final consonants not corresponding to the spelling standard of Prathom Suksa 3/2 students before and after learning management using educational games; 2) to

compare the spelling skills of words with final consonants not corresponding to the spelling standard of Prathom Suksa 3/2 students after learning through educational games with the 80 percent criterion; and 3) to study the relative growth scores of the spelling skills of words with final consonants not corresponding to the spelling standard of Prathom Suksa 3/2 students. The research design used was the One Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of Prathom Suksa 3/2 students at Anuban Saiyok School who were studying in the first semester of the 2024 academic year. The samples were obtained by purposive sampling from students who had spelling assessment scores lower than 14 points, totaling 8 students. The research instruments were: 1) four learning management plans on spelling words with final consonants not corresponding to the spelling standard; and 2) a four-choice multiple-choice test on spelling words with final consonants not corresponding to the spelling standard, consisting of 20 items, constructed by the researcher. The statistics used in the research were mean, standard deviation, and relative growth score.

The result of this research found out that: 1) the Prathom Suksa 3/2 students had spelling skills in words with final consonants not corresponding to the spelling standard after learning management using educational games higher than before learning; 2) the Prathom Suksa 3/2 students had spelling skills in words with final consonants not corresponding to the spelling standard after learning management using educational games higher than the 80 percent criterion; and 3) one Prathom Suksa 3/2 student had a moderate level of development in spelling skills of words

with final consonants not corresponding to the spelling standard, and seven students had a very high level.

Keywords: Writing skills, Spelling skills, Words with non-directly matched final consonant sounds, Game-based learning

บทนำ

การเขียนสะกดคำเป็นรากฐานที่สำคัญของการเขียน นักเรียนต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงจะสามารถเขียนให้เป็นประโยคหรือเรื่องราวได้ (วรณิ โสมประยูร, 2553: 156) ซึ่งเป็นเนื้อหาหนึ่งที่ระบุไว้ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทยการเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ สอดคล้องกับตัวชี้วัด ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 46) การเขียนสะกดคำเป็นทักษะที่ผู้สอนควรให้นักเรียนมีการฝึกฝนตั้งแต่แรกเริ่มเพื่อให้เด็กมีความมั่นใจในการเขียนสะกดคำตลอดจนสามารถนำประโยชน์ที่ได้จากการเขียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (จุฑามาศ กันธิ์, 2554: 29)

การเขียนสะกดคำจึงเป็นทักษะการเขียนที่สำคัญทักษะหนึ่ง แต่จากการศึกษาปัญหาการเรียนของนักเรียนผ่านการสังเกตการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ที่กำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนอนุบาลไพรโยก จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 24 คน ด้วยแบบประเมินใบงานการเขียนสะกดคำ ตามเกณฑ์การผ่าน 14 คะแนน พบว่ามีนักเรียนจำนวน 8 คน มีคะแนนระหว่าง 6-9 คะแนน ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด (รุ่งฤดี ยอดจินดา, 2567) และเมื่อพิจารณาผลการประเมินตามคำที่เขียนผิดในใบงาน เรียงลำดับจากคำที่ผิดมากไปหาน้อย พบว่า 1) มาตรฐานตัวสะกดแม่กด มีจำนวนคำที่สะกดผิด 5 คำ 2) มาตรฐานตัวสะกดแม่กน มีจำนวนคำที่

สะกดผิด 3 คำ 3) มาตรฐานตัวสะกดแม่ก มีจำนวนคำที่สะกดผิด 2 คำ 4) มาตรฐานตัวสะกดแม่ก มีจำนวนคำที่สะกดผิด 2 คำ

ปัญหาการเขียนสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรฐาน เกิดจากผู้สอนจัดการเรียนการสอนยังไม่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ และผู้สอนเน้นการสอนด้วยวิธีบรรยายเนื้อหาประกอบกับขาดสื่อการสอนที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ (รุ่งฤดี ยอดจันทา, 2567) สอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์จากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 4 คน พบว่า ผู้สอนเน้นการสอนแบบบรรยายเนื้อหา จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ผู้สอนขาดสื่อการสอน ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียน ผู้สอนไม่มีเทคนิคหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ ขาดการยกตัวอย่างในเนื้อหาที่สอน และผู้สอนไม่มีการทบทวนบทเรียน นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนว่า หากมีเกมให้เล่นจะทำให้สนใจเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ การสอนการเขียนสะกดคำให้ได้ประสิทธิภาพนั้นต้องเป็นไปตามหลักการสอนเขียนสะกดคำ ดังที่ พิมลพร พงษ์ประเสริฐ (2563: 45) และสุธาทิพย์ ชัยแก้ว (2564: 56) ได้สรุปไว้ว่า ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน โดยเริ่มจากการเห็นลักษณะภาพรวมของคำนั้นก่อน หลังจากนั้นจึงให้สังเกตการเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ในคำนั้น แล้วให้นักเรียนฝึกเขียนคำซ้ำนั้น ๆ ซ้ำ ๆ หลายครั้ง เพื่อให้เกิดการจดจำอย่างสม่ำเสมอ แล้วจึงเขียนคำทบทวนและตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง โดยสื่อบัตรคำที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ จะช่วยให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจฝึกฝนการเขียนมากขึ้น

เกมการศึกษา (Game-based Learning) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นวิธีการให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมตามกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลง ทำให้ส่งเสริมการเรียนรู้ และนำผลที่ได้ จากการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2561: 227) มีองค์ประกอบสำคัญ คือ 1) เกมและกติกาการเล่น 2) การเล่นเกมตามกติกา และ 3) การอภิปรายผล หลังการเล่น (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2553: 91) และมีขั้นตอนการสอน ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2560: 81) เสนอไว้

3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเสนอและชี้แจงกติกา 2) ขั้นตอนการเล่น เกม และ 3) ขั้นตอนอภิปราย การนำเกมการศึกษามาใช้จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจคำศัพท์มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ เกิดการสังเกตการเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ด้วยการฝึกซ้ำ ๆ อย่างสม่ำเสมอ จึงสามารถส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาได้ ดังผล การศึกษาของ พัชรียา เชื้อบัณฑิต, สรียกานต์ ยี่เก็งเอี่ยม และปิยาภรณ์ พิษณุภักิรต์น (2567: 24) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กต โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กต มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.43 คะแนน ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ เกษร สีหา (2558: ข) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกม การศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการนำเกมไปใช้ในชั้นเรียน ให้ข้อเสนอแนะไว้ คือ ผู้สอนควร มีการชักชวนขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า เพื่อความแม่นยำในขั้นตอน การจัดกิจกรรม ควรจัดการรูปแบบการเล่นของการเล่นเกมการศึกษาให้มีความหลากหลาย เน้นความสนุกสนานของนักเรียนเป็นสำคัญ ควรชี้แจงกติกาในการเล่น เกม ควรให้นักเรียนฝึกเล่นเกมให้ถูกต้องตามกติกา ก่อนเล่นเกมจริง ควรแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละ ความสามารถเพื่อให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (กัลยา จันเลน, 2558: 106; กิตติวิช จรัสเลิศวงศ์, 2567: 63; นางนุช อุปสิม นพวรรณ ฉิมรอยลาภ และสิทธิกร สุมาลี, 2565: 94 และพิมพ์ผกา พิพู, สุพันธ์วดี ไวยรูป และธนินท์ธร์ แดงทิม, 2565: 37)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำเกมการศึกษาดังที่ระบุไว้ มาประยุกต์ใช้ ในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา ของ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนอนุบาลไทรโยค ให้มีทักษะทางการเขียนที่ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 หลังเรียนด้วยเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยแบบก่อนการทดลอง (Pre experimental designs) ใช้แบบแผนการวิจัยเป็นแบบทดสอบก่อนหลัง (One-Group Pretest-Posttest) ดังนี้

1. ขอบเขตการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนอนุบาลไพรโยค ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้มาโดยการเลือกเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักเรียนที่มีคะแนนการประเมินด้านการเขียนสะกดคำ ต่ำกว่า 14 คะแนน จำนวนทั้งหมด 8 คน

1.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ก แม่กด แม่กบ แม่กน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากบัญชีคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมจำนวนทั้งสิ้น 120 คำ

2. เครื่องมือวิจัยและการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน โดยกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการ

เรียนรู้จากมาตรฐาน ท 4.1 ตัวชี้วัด ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ
ซึ่งมีโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางกำหนดโครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่	จุดประสงค์	เนื้อหา	เกม	เวลา
1	นักเรียนสามารถบอกตัวสะกดของ คำศัพท์ที่อยู่ในมาตราแมกได้ (K)	คำที่สะกด ไม่ตรงตาม มาตราแม่ กก	เติม ติด ต่อ แมก	60 นาที
	นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ มาตราแมกได้ (P)			
2	นักเรียนสามารถบอกตัวสะกดของ คำศัพท์ที่อยู่ในมาตราแมกบได้ (K)	คำที่สะกด ไม่ตรงตาม มาตราแม่ กบ	บอร์ดเกม บันไดได้ ตัวสะกด	60 นาที
	นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ มาตราแมกบได้ (P)			
3	นักเรียนสามารถบอกตัวสะกดของ คำศัพท์ที่อยู่ในมาตราแมกนได้ (K)	คำที่สะกด ไม่ตรงตาม มาตราแม่ กน	บุพเพพา หาคู่	60 นาที
	นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ มาตราแมกนได้ (P)			
4	นักเรียนสามารถบอกตัวสะกดของ คำศัพท์ที่อยู่ในมาตราแมกตได้ (K)	คำที่สะกด ไม่ตรงตาม มาตราแม่ กต	ติด ตรง ตรง	60 นาที
	นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำ มาตราแมกตได้ (P)			

แผนการจัดการเรียนรู้ นำมาสร้างโดยกำหนดลำดับขั้นการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้ ได้แก่ 1) ชุ้่นนำเสนอและชี้แจงกติกา ผู้สอนเสนอคำศัพท์มาตราตัวสะกดและ

เลือกเกม สาธิตการเล่น ชี้แจงกติกา วิธีการเล่นเกมแก่นักเรียน 2) ขั้นตอนการเล่นเกมนักเรียนเล่นเกมตามกติกาในระยะเวลาที่กำหนด พร้อมตรวจสอบความถูกต้องและประเมินผลเนื้อหาจากการเล่นเกมด้วยการทำใบงาน 3) ขั้นตอนอภิปราย ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลการเล่นของนักเรียน และวัดประเมินผลการเรียนรู้ด้วยการเขียนตามคำบอกเป็นรายบุคคล จากนั้นนำมาแก้ไขคำถามที่ใช้ในการอภิปรายให้ชัดเจน และควรเพิ่มการนำเสนอคำศัพท์ให้แก่นักเรียนก่อนการเล่นเกม ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วจึงนำเสนอผู้เชี่ยวชาญพิจารณาคำความตรงเชิงเนื้อหา ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของทั้ง 4 แผน ได้ค่า 1.00 ทุกแผน และนำมาปรับปรุงแก้ไขเรื่องชื่อเกมต้องตั้งให้สัมพันธ์กับเกมหรือลักษณะการเล่นของเกม การยุติการเล่นเกมอาจเพิ่มโดยการใช้ การกำหนดเวลาควรเขียนขั้นตอนการจัดเตรียมเกมและอุปกรณ์ให้ชัดเจน การคละสมาชิกของกลุ่มให้ไม่ซ้ำกันในแต่ละเกม ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแผนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนอนุบาลไทรโยค จำนวน 4 คน เพื่อศึกษาปัญหาของแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า ขั้นตอนการเล่นในทุก ๆ เกม นักเรียนมีความสับสนและจดจำตัวละครในแต่ละมาตราไม่ได้ จึงต้องปรับโดยเพิ่มบัตรตัวละครมาตราแม่ก แม่กด แม่กบและแม่กน เพื่อใช้ติดบริเวณช่องว่างตัวละครที่เว้นไว้ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำตัวละครและคำศัพท์นั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบ เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราตัวละครที่ไม่ตรงตามมาตรา แบบเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบเพื่อวัดความจำและความเข้าใจ ตามแนวคิดพุทธิสัยของบลูม ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการเริ่มจากการกำหนดโครงสร้างและสร้างข้อสอบจำนวน 60 ข้อ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขเรื่อง ให้พิจารณาข้อสอบขึ้นเข้าใจ โดยคำศัพท์ที่ใช้ในการออกข้อสอบต้องไม่เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกมน การจัดหมวดหมู่ของข้อสอบให้เป็นหมวดหมู่ข้อคำถามเดียวกัน ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วจึงนำแบบทดสอบเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำผล

การประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยพิจารณาเลือกเฉพาะข้อที่ผ่านเกณฑ์ 0.50 ได้จำนวน 60 ข้อ มีค่าระหว่าง 0.67 - 1.00 และปรับปรุงแก้ไขเรื่อง ไม่ควรออกข้อสอบที่เป็นคำอ่าน เพราะไม่ได้สอนนักเรียนเรื่องการอ่าน จากนั้นนำแบบทดสอบที่แก้ไขแล้วมาทดลองใช้ (try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนอนุบาลไพรโยก จำนวน 4 คน จากนั้นตรวจให้คะแนน และนำมาพิจารณาคัดเลือกแบบทดสอบ เรื่องการเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้เกณฑ์ระหว่าง 0.20 - 1.00 แล้วคัดเลือกแบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์ไว้จำนวน 40 ข้อ เพื่อนำมาทำเป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งได้ค่าความยาก (p) ระหว่าง 0.25-0.75 มีค่าอำนาจจำแนก (B) ระหว่าง 0.33 - 1.00 มีค่าความเชื่อมั่นแบบโลเวทท์ ได้ค่าเท่ากับ 0.96 และปรับปรุงแก้ไขเรื่องขนาดของตัวอักษรให้ใหญ่ขึ้น การจัดวางตัวเลือกไม่ควรวางให้เสมอข้อคำถาม เพราะจะทำให้อ่านยาก จากนั้นนำข้อสอบจำนวน 40 ข้อ มาจัดทำเป็นแบบทดสอบ แบบคู่ขนาน ชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ชุด เพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ และหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ก่อนการทดลอง คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับประชากร โดยใช้แบบทดสอบแบบเลือกตอบ เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา จำนวน 20 ข้อ กำหนดเวลา 20 นาที

3.2 ดำเนินการทดลอง คณะผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปใช้ทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ระยะเวลา 4 วัน วันละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 4 คาบ

3.3 หลังการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบแบบเลือกตอบ เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา จำนวน 20 ข้อ กำหนดเวลา 20 นาที

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและหลังเรียน

4.2 การวิเคราะห์ทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80

4.3 การวิเคราะห์พัฒนาการของทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โดยใช้ คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ จากนั้นนำมาเทียบกับระดับพัฒนาการ ตามเกณฑ์ดังที่ ศิริชัย กาญจนวาสี (2552: 268) ระบุไว้ดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางเกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
76-100	สูงมาก
51-75	สูง
26-50	กลาง
0-25	ต่ำ

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3/2 โดยใช้เกมการศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ($n=8$)

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D
ก่อนเรียน	9.88	2.30	7.75	0.89
หลังเรียน	17.63	2.39		

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 9.88 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.30 และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 17.63 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.39 ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3/2 โดยใช้เกมการศึกษาเปรียบเทียบเกณฑ์ร้อยละ 80 กับคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบเกณฑ์ร้อยละ 80 กับคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	% of Mean
หลังเรียน	8	20	17.63	2.39	88.13

จากตารางที่ 4 พบว่า การทดสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 มีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 17.63 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

เท่ากับ 2.39 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์ร้อยละ 80 กับคะแนนสอบหลังเรียน
ของนักเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์

3. ผลการศึกษาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง
มาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3/2 เทียบกับระดับ
พัฒนาการ ดังแสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	คะแนน พัฒนาการ	ระดับ พัฒนาการ
1	11	18	77.78	สูงมาก
2	5	12	46.67	ปานกลาง
3	12	20	100.00	สูงมาก
4	10	18	80.00	สูงมาก
5	9	18	81.82	สูงมาก
6	12	19	87.50	สูงมาก
7	11	18	77.78	สูงมาก
8	9	18	81.82	สูงมาก

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนจำนวน 1 คน มีคะแนนพัฒนาการ 46.67 อยู่ใน
ระดับปานกลาง และนักเรียนจำนวน 7 คน มีคะแนนพัฒนาการอยู่ระหว่าง 77.78-100
คะแนน อยู่ในระดับสูงมาก

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 พบว่านักเรียนมีทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และนักเรียนมีระดับพัฒนาการในระดับปานกลางและสูงมาก เนื่องจาก

1. ผู้สอนเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนการเล่นเกมน ในขั้นนำเสนอและชี้แจงกติกา ด้วยบัตรคำศัพท์ทำให้นักเรียนได้เห็นภาพรวมของคำศัพท์ในแต่ละมาตรา และอ่านออกเสียงพร้อมกันก่อน จึงช่วยสนับสนุนให้นักเรียนสังเกตพยัญชนะที่นำมาใช้เป็นตัวสะกดในแต่ละมาตราตามที่กำหนดได้ ดังที่ สุธาพิทย์ ชัยแก้ว (2564: 56) ได้อธิบายหลักการสอนเขียนสะกดคำ ไว้ว่า นักเรียนควรได้เห็นภาพรวมของคำศัพท์นั้น และฝึกสะกดคำปากเปล่าไปพร้อมกันก่อน และสอดคล้องกับจิตวิทยาการสอนระดับชั้นประถมศึกษา ดังที่ วรรณิ์ โสมประยูร (2553: 74-76) ที่ได้สรุปธรรมชาติการเรียนรู้ภาษาของระดับชั้นประถมศึกษาว่าผู้สอนควรเตรียมความพร้อมทางภาษาให้แก่ผู้เรียนด้วยการสังเกตคำจากรูปของคำทั้งหมด และควรเลือกคำที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือความรู้พื้นฐานของนักเรียน ดังนั้นการที่ผู้สอนได้เตรียมบัตรคำ โดยนำคำมาจากคำศัพท์ในบัญชีคำพื้นฐานซึ่งเป็นคำที่รวบรวมจากคำที่นักเรียนพบเจอบ่อยในชีวิตประจำวันและในบทเรียนที่มีทั้งคำที่ใช้พยัญชนะต้นเดียวและพยัญชนะต้นประสมแบบควบกล้ำ จึงช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจคำและความหมายได้มากขึ้น อีกทั้งในขั้นนี้ผู้สอนได้ชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกมนไปพร้อม ๆ กับนักเรียนก่อนจึงทำให้นักเรียนเข้าใจการเล่นเกมนมากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ นงนุช อุปลิม นพวรรณ นิมรอยลาก และสิทธิกร สุมาลี (2565: 94) ที่นำเกมการศึกษามาพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์พบว่า การใช้เกมการศึกษาจะมีคุณภาพมากขึ้นนั้นเนื้อหาที่นำมาเล่นเกมนจะต้องเหมาะสมกับนักเรียน และผู้สอนมีการเตรียมความพร้อมนักเรียนด้วยการแจ้งกติกาและสาธิตการเล่นเกมนก่อนการเล่นทุกครั้ง

2. เกมการศึกษาที่จัดทำขึ้น ได้แก่ เกมเติม ติด ต่อ เกมแม่กบอर्डเกม เกมบันไดไต่ตัวสะกดบุพเพพาหุ และติด ตรง ตรง เป็นเกมที่ช่วยให้นักเรียนจดจำลักษณะของตัวสะกดและคำที่นำมาใช้ในการเล่นเกมผ่านขั้นตอนการเล่นเกม อาจเนื่องมาจาก

2.1 เกมทั้ง 4 เกม เป็นเกมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง มีการเคลื่อนไหวร่างกาย จึงช่วยสร้างความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน ซึ่งตรงกับการเรียนรู้ตามช่วงวัยของนักเรียนระดับประถมศึกษา ดังที่ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2553: 91) ได้สรุปเกี่ยวกับเกมการศึกษาว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้เกิดการทำทหายความสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด จึงช่วยให้บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน ส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้เนื้อหาตามที่ผู้สอนตั้งใจ สอดคล้องกับการสรุปประโยชน์ของเกมการศึกษา ของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2561: 229) ระบุว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานแก่ผู้เรียน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง (2564: 130) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกม พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด โดยเห็นว่าการใช้เกมทำให้เกิดความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้ และช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนน่าเรียน จึงส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

2.2 เกมทั้ง 4 เกม เป็นเกมที่มุ่งการฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ แบบกลุ่มขนาดเล็ก มีการเก็บคะแนนการแข่งขันในแต่ละเกม ส่งผลให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มต้องร่วมมือช่วยกันในการเล่นเกิดความท้าทายในการแข่งขัน เกิดความกระตือรือร้นภายในแต่ละกลุ่มของตนเองที่ต้องช่วยกันเล่นเกม และพยายามที่จะแข่งขันเพื่อไปสู่เป้าหมาย คือ การเป็นผู้ชนะในเกมนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้ตามช่วงวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ดังที่ยศวีร์ สายฟ้า (2555: 125-127) ได้ระบุแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน ระบุว่า ผู้สอนควรใช้กิจกรรมที่นักเรียน

ได้ลงมือกระทำหรือมีส่วนร่วมกับกิจกรรมนั้นอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อน ๆ และกิจกรรมควรมีความหลากหลายทั้งกิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกายและกิจกรรมวิชาการ สอดคล้องกับการอธิบายประโยชน์ของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ของ จันทรา ด่านคงรักษ์ (2566: 220) สรุปได้ว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นภายใต้การแข่งขันที่ท้าทาย เกิดแรงจูงใจและเป้าหมาย ทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน อีกทั้งเกมยังช่วยพัฒนาความสามารถด้านทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่หลากหลาย เช่น คำที่พยัญชนะต้นประสมแบบควบกล้ำ คำที่ใช้พยัญชนะสะกดมากกว่าหนึ่งรูป อีกด้วย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุนิษฐา บุญศรี อัญญา พลอยโสภณ และรัชนิ อิมอก (2563: 32) ที่ศึกษาผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (26.40 คะแนน) สูงกว่าก่อนเรียน (13.60 คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการวิจัยของ โสภิตา มูลเทพ และศิริวรรณ วนิชวัฒนารชัย (2564: 550) ที่ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียน เท่ากับร้อยละ 64.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ค้นพบข้อสังเกตจากประสบการณ์ตรงที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรจัดหมวดหมู่คำศัพท์ที่สะกดด้วยตัวสะกดนั้น ๆ เข้าด้วยกันให้เป็นหมวดหมู่ที่ชัดเจน และควรสร้างสื่อประเภทบัตรคำศัพท์ที่มีรูปภาพสัมพันธ์กับคำศัพท์ที่ต้องการนำเสนอ

1.2 ขึ้นนำเสนอและชี้แจง ผู้สอนควรจัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มขนาดเล็ก จำนวน 3-4 คน และควรสัทธิการเล่นเกมตามลำดับการเล่นเกมให้ชัดเจนก่อนลงมือเล่นจริง

1.3 ขั้นตอนการอภิปราย เป็นขั้นที่สำคัญฉะนั้นผู้สอนจะต้องใช้คำถามแบบปลายเปิดที่สัมพันธ์กับคำที่ใช้เล่นเกม เพื่อให้เกิดการสังเกตคำที่สะกดในแต่ละมาตราได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เกมการศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำควบกล้ำ และการอ่านสะกดคำ ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นได้

2.2 นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถเรียนแบบกลุ่มได้มีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้เป็นรายบุคคล จึงควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียน

2.3 การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น เป็นการเรียนคำและความหมายของคำ จึงสามารถนำสื่อแอนิเมชัน (Animation) มาใช้สร้างการจดจำได้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัลยา จันเลน. (2558). การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. *บัณฑิตศึกษา*, 8(18), 99-106.
- กิตติธัช จรัสเลิศวงศ์. (2567). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องการพัฒนาความเจริญรุ่งเรือง ของกรุงรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 4 – 6 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้เกมการศึกษา. *ครุศาสตร์สวนสุนันทา*, 8(1), 53 – 63.

- เกษร สีหา. (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จันทรา ด่านคงรักษ์. (2566). *ครบเครื่องการจัดการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฑามาศ กันตیب. (2554). *ความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทศนา เขมมณี. (2560). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ* (พิมพ์ครั้งที่ 13). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงนุช อุปลิ้ม, นพวรรณ ฉิมรอยลาภ และสิทธิกร สุมาลี. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี. *ครุศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*, 9(3), 82-95.
- พัชรียา เชื้อบัณฑิต, สรียกานต์ ยี่เก็งเอี่ยม และปิยาภรณ์ พิษญาภิรัตน์. (2567). การพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กต โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *UBON RATCHATHANI JOURNAL OF RESEARCH AND EVALUATION*, 13(1), 24-32.
- พิมพ์ผกา พิพู, สุพันธ์วดี ไวยรูป และธนิษฐ์ธ แดงทิม. (2565). การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา. *Roi Kaensam Academi*, 2(2), 27-38.

- พิมพ์พร พงษ์ประเสริฐ. (2563). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียน*
สะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดย การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ
ของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต].
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ภาณุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาง. (2564). *การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์*
พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำ
ร่วมกับเกมทางภาษากรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังง อำเภอนongหนาน
จังหวัดอุดรธานี. Roi Kaensarn Academi, 6(7), 130-141.
- ยศวีร์ สายฟ้า. (2555). *แนวปฏิบัติที่เหมาะสมตามพัฒนาการ (Developmentally*
Appropriate Practice) ในชั้นเรียนประถมศึกษาตอนต้น: จากกรอบแนวคิด
ทฤษฎีสู่หลักการปฏิบัติที่เหมาะสม. วารสารครุศาสตร์, 39(2), 120-129.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). *เทคนิคการสอนภาษาไทย. ดอกหญ้าวิทยาการ.*
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (พิมพ์ครั้งที่ 6). โรงพิมพ์แห่ง*
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2561). *นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูยุคใหม่ เพื่อพัฒนา*
ทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. 9119 เทคนิคพรินต์.
- สุธาทิพย์ ชัยแก้ว (2564). *การพัฒนาความสามารถในการอ่าน การเขียนสะกดคำและ*
การเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต].
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุนิษฐา บุญศรี อัสภา พลอยโสภณ และรัชนิ อิมอก. (2563). *ผลการใช้แผนการจัด*
การเรียนรู้ผ่านเกม เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.
วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย, 2(1), 26-34.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2553). 19 วิธีการจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ (พิมพ์ครั้งที่ 9). ภาพพิมพ์.

โสภิตา มูลเทพ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา. *ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 19(2), 550-568.

Authors

Dr.Tuenjai Kothdee

Lecturer, Thai Language Program,

Faculty of Humanities & Social Sciences,

Nakhon Pathom Rajabhat University

85 Malai Man Road, Nakhon Pathom Subdistrict,

Mueang District, Nakhon Pathom Province 73000

Tel: 0880069279 E-mail: nantuenjai@gmail.com

Miss Kanthamane Dabthong

Graduate, Bachelor of Education Program in Thai Language,

Faculty of Humanities & Social Sciences,

Nakhon Pathom Rajabhat University

85 Malai Man Road, Nakhon Pathom Subdistrict,

Mueang District, Nakhon Pathom Province 73000

Tel: 0880069279 E-mail: nantuenjai@gmail.com

Miss Chayanit Jaruwattanaphan

Graduate, Bachelor of Education Program in Thai Language,

Faculty of Humanities & Social Sciences,

Nakhon Pathom Rajabhat University

85 Malai Man Road, Nakhon Pathom Subdistrict,

Mueang District, Nakhon Pathom Province 73000

Tel: 0880069279 E-mail: nantuenjai@gmail.com