

การพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
Developing the Ability to Write and Read True Consonant Clusters Using Multimeadia
and Gamification for Grade 3 Students at the Demonstration
School of Songkhla Rajabhat University

ชนิดา อินวรนันท์^{1*} หทัยรัตน์ ศรีชัยชนะ² และณัทรัตน์จุฑา ไชยสวัสดิ์³
Chanida Inwaranon^{1*} Hathairat Srichaichana² and Natharatchutha Chaisawat³

¹*นักศึกษาปริญญาตรี สาขาการศึกษาพิเศษ-ภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

²อาจารย์สาขาการศึกษาพิเศษ-ภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

³อาจารย์สาขาการศึกษาพิเศษ-ภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

¹*Undergraduate Student Special Education - Thai Language Program, Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University

²Lecturer in Student Special Education - Thai Language Program, Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University

³Lecturer in Student Special Education - Thai Language Program, Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University

*Corresponding author, e-mail: 644193006@parichat.skru.ac.th

(Received: May 21, 2025; Revised: June 26, 2025; Accepted: June 27, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังจากใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 8 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงที่ผ่านการทดสอบการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำแท้จากครูรายวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 5 แผน 2) แบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 16 ชุด 3) สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และ 4) แบบทดสอบการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 10 ข้อ แบบอัตนัย 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยควอไทล์ และสถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา อยู่ในระดับดี และ 2) ความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หลังการใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : สื่อประสม, เกมมิฟิเคชัน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำควบกล้ำแท้, การเขียนและการอ่าน

Abstract

This research aimed to 1) develop the ability to write and read true consonant clusters among Grade 3 students after using multimedia combined with gamification, and 2) compare the students' ability to write and read true consonant clusters before and after using multimedia combined with gamification. The sample group consisted of 8 Grade 3 students enrolled in the first semester of the academic year 2024 at the Demonstration School of Songkhla Rajabhat University. The participants were purposively selected based on their performance in reading and writing true consonant clusters as assessed by the Thai language teacher. The research instruments included: 1) five lesson plans on writing and reading true consonant clusters, 2) sixteen sets of exercises on writing and reading true consonant clusters, 3) multimedia combined with gamification, and 4) a test on writing and reading true consonant clusters consisting of 10 multiple-choice questions and 20 subjective questions. Data were analyzed using median, interquartile range, and the Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test. The results showed that: 1) the development of writing and reading abilities in true consonant clusters using multimedia combined with gamification was at a good level, and 2) the students' abilities to write and read true consonant clusters after the intervention were significantly higher than before, with statistical significance at the 0.05 level.

Keywords : blended media, gamification, learning achievement in consonant clusters, writing and reading

บทนำ

ภาษาไทยมีความสำคัญและประโยชน์มากมาย ทั้งใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างคนในชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพความเป็นไทยให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างมีความสุข กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และได้บรรจุวิชาภาษาไทยให้อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยต้องใช้เป็นวิชาหลัก เพื่อสร้างพื้นฐานในการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งร่างกาย ความรู้ คุณธรรม และพัฒนาด้านตนเองได้อย่างมีศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กล่าวถึง หลักการจัดการศึกษามีสาระตอนหนึ่ง สรุปได้ว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายจิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ทั้งนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณภาพที่จะเกิดกับผู้เรียน โดยมีมาตรฐานทั้งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม โดยเฉพาะสาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ได้กำหนดไว้ว่าให้ผู้เรียนใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

คำควบกล้ำเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่สำคัญอย่างหนึ่งของภาษาไทย เพราะคำที่ใช้คำควบกล้ำ มีลักษณะที่ทำให้เสียงในภาษาไทยมีความไพเราะและแสดงถึงความประณีตของการออกเสียงคำ เพราะการออกเสียงคำควบกล้ำจะแตกต่างจากการออกเสียงคำที่มีพยัญชนะต้นตัวเดียว หากไม่ระวังในการออกเสียงจะทำให้เสียงผิด เป็นสาเหตุที่ทำให้การเขียนผิดและทำให้

ความหมายที่ต้องการสื่อสารผิดไปด้วยนอกจากจะทำให้เกิดการสื่อสารที่ผิดแล้ว ยังทำให้เสียบุคลิกภาพของผู้อ่านและผู้เขียนได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) ปัจจุบันคนไทยส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสำคัญต่อการออกเสียงคำที่ใช้คำควบกล้ำให้ถูกต้องชัดเจน แม้แต่คนที่อยู่ในวงการศึกษาก็มีตำแหน่งที่สำคัญของประเทศก็จะพูดตามสบาย ขาดความระมัดระวังในเรื่องการออกเสียงคำประเภทนี้โดยส่วนมากจะออกเสียงเฉพาะพยัญชนะต้นหน้า ส่วนตัวควบจะไม่ออกเสียงเลย ทำให้ภาษาผิดเพี้ยนไป ซึ่งจะเป็นอย่างนี้ยาวจนรุ่นหลังไม่ให้ความสำคัญต่อการอ่านและออกเสียงคำภาษาไทยให้ถูกต้องด้วย จึงควรให้ครูผู้สอนได้สร้างความตระหนักให้นักเรียนเห็นความจำเป็นและความสำคัญในเรื่องการออกเสียงอ่านและพูดคำที่ใช้คำควบกล้ำให้ถูกต้อง จึงควรส่งเสริมความสามารถในการอ่านและเขียนคำควบกล้ำให้นักเรียนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นการจัดปัญหาตั้งแต่ระยะเริ่มต้นก่อนจะติดเป็นนิสัยและเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและเป็นการวางรากฐานในการใช้ภาษาไทยอันภาษาประจำชาติให้ถูกต้อง

ผู้วิจัยเป็นนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูรายวิชาภาษาไทย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งทำหน้าที่ครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 59 คน จากการทดสอบและการสังเกตพฤติกรรมการอ่านและเขียนคำควบกล้ำของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์สาเหตุหลัก ๆ คือ ครูผู้สอนขาดเทคนิควิธีการและเครื่องมือที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน อีกทั้งโรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่ที่ประชาชนพูดภาษาถิ่นได้ จนทำให้เกิดความเคยชินต่อการใช้ภาษาหรือสำเนียงถิ่นในการสื่อสารเมื่อต้องฝึกเรียนภาษาไทยจึงทำให้เกิดปัญหามาตรฐานในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำที่เป็นสาเหตุสำคัญในการสื่อสารเป็นเหตุให้ความหมายของคำหรือประโยคผิดเพี้ยน

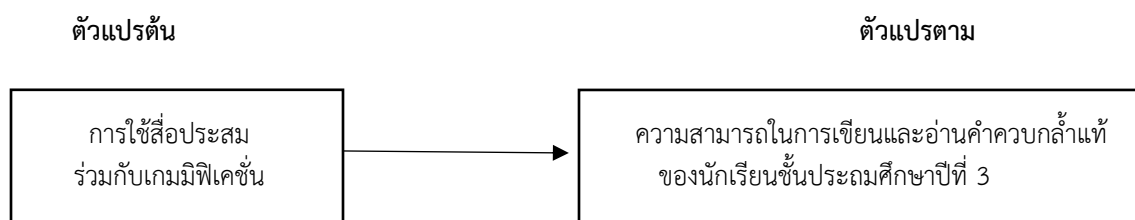
ผู้วิจัยจึงพยายามหาวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำและ พบว่า การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่จะช่วยให้การจัดการจัดการการเรียนรู้มีความหลากหลายและบรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ สุนทร สันธพานนท์ (2553) กล่าวถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าเป็นนวัตกรรมที่ครูใช้ประกอบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยนักเรียนศึกษาและใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นรูปแบบของสื่อสารระหว่างครูผู้สอนและนักเรียนซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีขั้นตอนที่เป็นระบบ อย่างชัดเจนจนกระทั่งนักเรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ประกอบไปด้วย สื่อ อุปกรณ์ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล ผู้วิจัยจึงสร้างชุดกิจกรรม การอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ จำนวน 6 ชุด โดยศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมและคำนึงถึงความเหมาะสมกับนักเรียนเป็นสำคัญ

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะนำการเทคนิคการสอนใช้สื่อประสมมาใช้ในการส่งเสริมความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อดำเนินการส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำที่สูงขึ้น จะได้รับเมื่อแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามเงื่อนไขที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการวางแผนและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำแท้ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันซึ่งคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนเป็นสำคัญและสามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้วิจัยมีความมั่นใจที่จะส่งเสริมความสามารถในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาเพื่อให้เกิดทักษะในการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำที่เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนภาษาไทยในระดับสูงขึ้นและสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของเอกลักษณ์ทางภาษาไทยที่ควรค่าแก่การเรียนรู้อนุรักษ์ให้คงอยู่ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังจากใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 59 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 8 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงที่ผ่านการทดสอบการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำแท้จากคุณครูรายวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเขียนและอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เครื่องมือที่ใช้วิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 5 แผน
2. แบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 16 ชุด
3. สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
4. แบบทดสอบการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 10 ข้อ แบบอัตนัย 20 ข้อ

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและตรวจสอบคุณภาพของ เครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

- 1.1 ศึกษาข้อมูลจากหลักสูตรกลุ่มสาระภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 1.2 ศึกษาข้อมูลจากสาระการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 1.3 การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านการเขียนคำควบกล้ำแท้
- 1.4 ศึกษาวิเคราะห์จุดประสงค์ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- 1.5 กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- 1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 5 แผน ประกอบไปด้วย แผนที่ 1 คำควบกล้ำแท้ แผนที่ 2 คำควบกล้ำแท้ กร กล กว ขร ชล ขว แผนที่ 3 คำควบกล้ำแท้ คร คล คว พร ปล แผนที่ 4 คำควบกล้ำแท้ พร พล ผล แผนที่ 5 คำควบกล้ำแท้ ตร ตล แผนละ 3 ชั่วโมง รวม ระยะเวลา 15 ชั่วโมง
- 1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ที่ผู้วิจัย สร้างขึ้นหาค่าความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบเพื่อดูความเหมาะสม โดยนำผลพิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) สำหรับแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพเพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถวัดได้ตรงตามเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน

1.9 นำผลการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่า IOC เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันและการใช้สื่อกระสื่อประสม กำหนดเกณฑ์ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่วัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่วัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์
- 1 เมื่อแน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้ไม่ได้วัดตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 16 ชุด

- 2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้
- 2.2 ศึกษานิยามศัพท์เฉพาะของความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้
- 2.3 สร้างแบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านสะกดคำควบกล้ำแท้
- 2.4 นำแบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นไปหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบเพื่อดูความเหมาะสม โดยนำผล พิจารณาของ ผู้เชี่ยวชาญไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) สำหรับแบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ที่มีค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) 0.67-1.00

2.5 ปรับปรุงแบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ตามคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ

2.6 นำแบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ที่ได้ปรับปรุงไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

- 3.1 ศึกษาการสร้างสื่อประสม และเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้
- 3.2 สร้างสื่อประสมคำควบกล้ำแท้ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ด้วย โปรแกรม Microsoft PowerPoint

3.3 นำสื่อประสมคำควบกล้ำแท้ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

3.4 นำสื่อประสมคำควบกล้ำแท้ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.5 นำสื่อประสม ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบทดสอบความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบความสามารถในการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และตัวอย่างแบบทดสอบ

4.2 คัดเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาใช้ในแบบทดสอบการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำแท้จำนวน 30 ข้อ โดยเป็นแบบปรนัยจำนวน 20 ข้อ และแบบอัตนัยจำนวน 10 ข้อ จากหนังสือเรียนภาษาไทยชุด แม่บทมาตรฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

4.3 นำแบบทดสอบความสามารถที่ผ่านการประเมินแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 คน เพื่อหาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกรายข้อและความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Reliability) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.87 ซึ่งถือว่า เป็นข้อสอบที่มีความเหมาะสม (Srisa-ard, 2000)

4.4 ทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2. นำแบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างก่อนการสอน (Pret-test) โดยครูจะเป็นผู้สอนและคอยให้คำปรึกษา

3. ดำเนินการสอนนักเรียนโดยใช้สื่อประสมและแบบฝึกหัดการเขียนและการอ่านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน ได้แก่วัน วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 16 ครั้ง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยใช้สื่อประสมร่วมกับ เกมมิฟิเคชัน หาค่าสถิติ ได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยควอไทล์

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test

ผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันซึ่งผู้วิจัยได้ผลการการวิจัยไว้ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการหาค่าสถิติพื้นฐาน การค่าหามัธยฐานและค่าพิสัยควอไทล์

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ระดับ	คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ระดับ
1	11	ปานกลาง	25	ดี
2	15	ปานกลาง	25	ดี

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ระดับ	คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)	ระดับ
3	11	ปานกลาง	21	ดี
4	10	ปานกลาง	23	ดี
5	10	ปานกลาง	27	ดีมาก
6	10	ปานกลาง	30	ดีมาก
7	8	ปานกลาง	25	ดี
8	10	ปานกลาง	28	ดีมาก
Mnd	10.5	ปานกลาง	25	ดี
IQR	1		3	

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนความสามารถการเขียนการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนได้รับการทดลองโดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นอยู่ระหว่าง 10-19 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 10.5 และมีค่าพิสัยควอไทล์เท่ากับ 1 มีความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้อยู่ในระดับปานกลาง หลังจากที่ได้รับการสอนโดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น มีคะแนนอยู่ระหว่าง 20-26 ค่ามัธยฐานเท่ากับ 25 และค่าพิสัยควอไทล์เท่ากับ 3 มีความสามารถในการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับ ดี

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ก่อนและหลังเรียน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รายละเอียดดังตาราง

คนที่	คะแนนเต็ม 24 ก่อนเรียน (x)	คะแนน หลังเรียน (Y)	ผลต่างของ คะแนน D=Y-X	ลำดับที่ของ ความต่าง	ลำดับตามเครื่องหมาย + -
1	11	25	14	4	+4
2	15	25	10	2	+2
3	11	21	10	1	+1
4	10	23	13	3	+3
5	10	27	17	6	+6
6	10	30	20	8	+8
7	8	25	17	5	+5
8	10	28	18	7	+7
					T+ = 36 T- = 0*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การศึกษาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ สูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผลการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังจากใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ที่อยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าการสอนโดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการส่งเสริมความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ในครั้งนี้ มีความเหมาะสมกับการพัฒนาความสามารถ ในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การสอนที่ใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เป็นการส่งเสริมให้การเรียนรู้ มีความยืดหยุ่น สนุกสนาน มีความหลากหลายในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนไม่เกิดความตึงเครียดมากเกินไป สอดคล้องกับ สุคนธา ทองรักษ์ (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้น ต่อการศึกษาค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำเข้าใจ และนำไปใช้ได้ สามารถทำให้การเรียนรู้สิ่งที่ยาก ยากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษกานดา สุรัตน์ (2565) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 นอกจากนี้ ในขณะที่จัดกิจกรรมผู้วิจัยคอยให้คำแนะนำและเอาใจใส่ในการฝึก และมีการให้โอกาสแก้ไขใหม่เมื่อนักเรียนไม่สามารถเขียนและอ่านคำควบกล้ำแท้ได้ พร้อมให้การเสริมแรงทางบวกด้วยการกล่าวชื่นชมในความพยายาม โดยให้นักเรียนฝึกใหม่ และได้รับความช่วยเหลือจากผู้วิจัยและเพื่อนในชั้นเรียน จนนักเรียนสามารถผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับ วรางคนาง แสงธิป (2564) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการนำแนวคิดรูปแบบกลไก ของเกมมาประยุกต์ใช้ทำให้เกิด การส่งผลทำให้กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่คาดหวัง และช่วยสร้างความสนใจ เกิดสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ และทักษะการแก้ปัญหา สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ทันสมัย ทิพย์นัม (2557) ได้ศึกษาเรื่องการปฏิบัติการเพื่อการแก้ปัญหาการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นโรงเรียนหนองหุ้มวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ นักเรียนผ่านเกณฑ์ประเมิน ร้อยละ 80 เมื่อใช้รูปแบบการวิจัยปฏิบัติการ ร่วมกับชุดกิจกรรมการอ่านคำควบกล้ำ และใช้เทคนิคการเสริมแรงเพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของนักเรียน

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า ความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนที่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ มีผลคะแนนตามเกณฑ์ เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้จากผลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถพัฒนาความสามารถการเขียนและอ่านคำควบกล้ำแท้ของผู้เรียนที่มีปัญหาการเขียนและการอ่านได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดทำให้ผู้เรียนสามารถเขียนและอ่านคำควบกล้ำแท้ได้อย่างถูกต้องตามหลักทางภาษาไทย นอกจากนี้ผลการศึกษาดังกล่าว สามารถปรับเปลี่ยนให้ผู้เรียนมีอยู่ในเกณฑ์ปกติอีกด้วย ดังนั้นจึงสามารถอนุมานได้ว่า การใช้สื่อประสมร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (gamification) สามารถพัฒนาการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ สำหรับนักเรียนที่มีทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา มีความสอดคล้องและสนับสนุนซึ่งกันและกัน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปผลในการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีความสามารถอยู่ในระดับดี
2. การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า ความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนใช้สื่อประสมร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยใช้สถิติของ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (gamification) เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่คุ้นเคยกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงมักจะคอยสอบถามครูผู้สอนตลอดการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้เวลาในการทำกิจกรรมมีความคลาดเคลื่อนจากแผนที่วางไว้ ทั้งนี้ ครูผู้สอน ควรชี้แจงให้ผู้เรียนได้ทราบอย่างละเอียดก่อนการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง และสอบถามความเข้าใจของผู้เรียนอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งระหว่างการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนไม่ควรบอกหรือชี้แจงตลอดเวลา เพื่อสร้างนิสัยให้ผู้เรียนฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น

1.2 จากผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (gamification) เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ผู้เรียนส่วนใหญ่ ไม่คุ้นเคยกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงมักจะคอยสอบถามครูผู้สอนตลอดการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้เวลาในการทำกิจกรรมมีความคลาดเคลื่อนจากแผนที่วางไว้ ทั้งนี้ ครูผู้สอน ควรชี้แจงให้ผู้เรียนได้ทราบอย่างละเอียดก่อนการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง และสอบถามความเข้าใจของผู้เรียนอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งระหว่างการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนไม่ควรบอกหรือชี้แจงตลอดเวลา เพื่อสร้างนิสัยให้ผู้เรียนฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลการพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (gamification) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั่วไป

2.2 ควรศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาความสามารถการเขียนและการอ่านคำควบกล้ำแท้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยวิธีการแบบปกติกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (gamification)

2.3 ควรศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (gamification) ในประเด็นอื่นๆ เช่น การอ่าน การฟัง เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *คู่มือการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้อง*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- เกษกานดา สุรรัตน์. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และแรงจูงใจในการเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 14(1), 112-126.
- ทันสมัย ทิพย์นม. (2557). *การวิจัยปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองหุ้มวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ*. สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สุนธรา ทองรักษ์. (2558). เทคนิคการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา*, 10(2), 55-66.
- สุนธร์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- วรางคณาง แสงธิป. (2564). การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารเทคโนโลยีการศึกษา*, 17(3), 33-45.