

# การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง

Development of Thai True Consonant Cluster Reading Skills through Game-Based Learning (GBL) Learning Management Combined with Reading Exercises among Prathomsuksa 4 Students at Wat Samkong School

บิสมิลลาห์ วาและ<sup>1</sup> พัชยากรณ์ พูลเกตุ<sup>1</sup> และโสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช<sup>1</sup>

Bismilla Walaeh<sup>1</sup>, Patchayakorn Poonkate<sup>1</sup> and Sophon Chaiwatthanakunwanich<sup>1</sup>

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบบกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังการทดลอง (One-group pretest-posttest design) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 1 ฉบับ รวม 20 คำ และ 3) สื่อเกมเพื่อส่งเสริมการอ่านคำควบกล้ำแท้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่ามัธยฐาน คำพิสัย ควอไทล์ และสถิติทดสอบแบบวิลคอกซัน (Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ อยู่ในระดับดี และ 2) ความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

**คำสำคัญ:** คำควบกล้ำแท้ การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน แบบฝึกการอ่าน

<sup>1</sup>สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์-ภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, Program in Special Education-Thai Language, Songkhla Rajabhat University

\*ผู้ติดต่อ, อีเมล: พัชยากรณ์ พูลเกตุ, patchayakorn.po@skru.ac.th

วันที่รับบทความ (Received) 23 มกราคม 2569 วันที่แก้ไขบทความ (Revised) 23 กุมภาพันธ์ 2569 วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) 24 กุมภาพันธ์ 2569

## ABSTRACT

This research aimed to: 1) develop Prathomsuksa 4 students' skills to read Thai true consonant clusters through the learning management based on game-based learning (GBL) integrated with true consonant cluster reading exercises; and 2) compare students' ability to read true consonant clusters before and after the intervention. This study employed a quasi-experimental research design using a one-group pretest-posttest design. The population consisted of ten Prathomsuksa 4 students at Wat Samkong School under the Songkhla Primary Educational Service Area Office 1 during the first semester of the 2025 academic year. The participants were selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) ten lesson plans based on GBL integrated with true consonant cluster reading exercises; 2) a true consonant cluster reading ability test consisting of 20 words; and 3) instructional games designed to enhance true consonant cluster reading skills. The statistics used for data analysis were the median, interquartile range, and the Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test.

The findings revealed that: 1) The students' true consonant cluster reading skills after the implementation of GBL integrated with true consonant cluster reading exercises, were at a good level; 2) The students' ability to read true consonant clusters after the intervention was significantly higher than that before the intervention at the 0.05 level of statistical significance. The results indicate that the learning management based on GBL integrated with true consonant cluster reading exercises was an effective approach for developing true consonant cluster reading skills among primary school students.

**Keywords:** Thai True Consonant Clusters, Game-Based Learning, Reading Exercises

### ภูมิหลัง

ภาษาไทยเป็นทักษะพื้นฐานที่มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนในทุกระดับการศึกษา โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งเป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนกำลังสร้างรากฐานด้านภาษาอย่างเป็นระบบ ทักษะการอ่านถือเป็นทักษะสำคัญที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ การพัฒนาความคิด และการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้เรียน การอ่านช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างความเข้าใจในเนื้อหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้การอ่านเป็นทักษะสำคัญภายใต้มาตรฐานการเรียนรู้ด้านภาษาไทย โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้กระบวนการอ่านเพื่อสร้างความรู้ ความคิด และนำไปใช้ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาในชีวิตจริง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่านตั้งแต่ระดับประถมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551, หน้า 37)

อย่างไรก็ตาม แม้หลักสูตรจะให้ความสำคัญกับการอ่านเป็นอย่างมาก แต่การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษายังคงประสบปัญหาด้านทักษะการอ่านของผู้เรียน โดยเฉพาะการอ่านคำที่มีโครงสร้างซับซ้อน เช่น คำควบกล้ำแท้ ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการรับรู้และออกเสียงพยัญชนะต้นสองตัวที่ออกเสียงควบกันอย่างถูกต้อง จากการจัดการเรียนการสอนและการประเมินการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง พบว่า นักเรียนจำนวนหนึ่งยังไม่สามารถอ่านคำควบกล้ำแท้ได้อย่างถูกต้องและชัดเจน ปัญหาดังกล่าวสะท้อนถึงข้อจำกัดในการฝึกทักษะการอ่านที่ยังไม่เพียงพอ รวมถึงการขาดโอกาสในการฝึกออกเสียงซ้ำอย่างต่อเนื่อง โดยพบว่า ผู้เรียนบางส่วนมีความเคยชินในการออกเสียงคำควบกล้ำแท้ไม่ครบถ้วน เช่น การออกเสียงคำว่า “พระ” เป็น “พะ” หรือคำว่า “ปลา” เป็น “ปา” นอกจากนี้ อิทธิพลของภาษาถิ่นซึ่งมีระบบเสียงแตกต่างจากภาษาไทยมาตรฐานยังส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเคยชินกับการออกเสียงที่ไม่ถูกต้อง

และส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านการอ่านในภาพรวม (ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร, 2560, หน้า 28)

สถาบันภาษาไทยได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านสะกดคำ โดยเน้นให้ผู้สอนแยกอธิบายคำที่มีอักษรควบกล้ำแท้ และอักษรควบกล้ำไม่แท้อย่างชัดเจน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำรูปและเสียงของอักษรได้อย่างถูกต้อง สามารถเรียนรู้การอ่าน และการเขียนไปพร้อมกัน แนวทางดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้อย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางดังกล่าวจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ และสื่อการสอนที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะการอ่านได้อย่างต่อเนื่องและเกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2559, หน้า 244-246)

การแก้ไขปัญหาการอ่านคำควบกล้ำแท้จึงจำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถตอบสนองลักษณะดังกล่าวได้ เนื่องจากเกมช่วยสร้างแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนลดความกังวลในการเรียนรู้อ่านคำควบกล้ำแสดงออก และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการฝึกทักษะทางภาษา โดยเฉพาะทักษะการอ่านที่ต้องอาศัยการฝึกซ้ำ และการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง (ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559, หน้า 179)

นอกจากนี้ การใช้แบบฝึกการอ่านยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและพัฒนาความชำนาญของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ เนื่องจากแบบฝึกช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ ฝึกปฏิบัติซ้ำจนเกิดความคล่องแคล่ว และพัฒนาทักษะตามความแตกต่างระหว่างบุคคล การใช้แบบฝึกยังช่วยให้ครูสามารถติดตามพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างใกล้ชิด และปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยยกระดับประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านในระดับประถมศึกษา (เนตรยา ยิ่งยอด, 2567, หน้า 11)

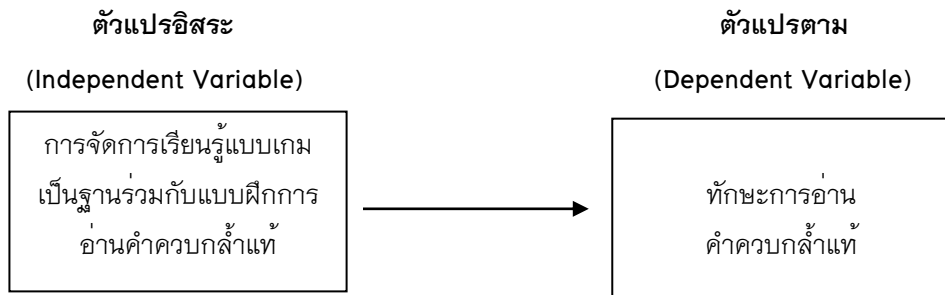
จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว การดำเนินการวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งหวังที่จะนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนระดับประถมศึกษา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในทางปฏิบัติ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง

### กรอบแนวคิดของการวิจัย

การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยไว้ ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบบกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังการทดลอง (One-group pretest-posttest design)

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดสามกอง จำนวน 10 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 10 แผน
2. แบบทดสอบความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้ โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมเรื่องคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 1 ฉบับ รวมทั้งสิ้น 20 คำ
3. สื่อเกมคำควบกล้ำแท้ โดยใช้เกมบันไดงูคำควบกล้ำแท้ เกมเชื่อมชื่คำควบกล้ำแท้ เกม UNO คำควบกล้ำแท้ เกมบิงโกคำควบกล้ำแท้ เกม Spot it คำควบกล้ำแท้



ภาพประกอบ 2 เชื่อมชื่คำควบกล้ำแท้



ภาพประกอบ 3 บันไดงูคำควบกล้ำแท้



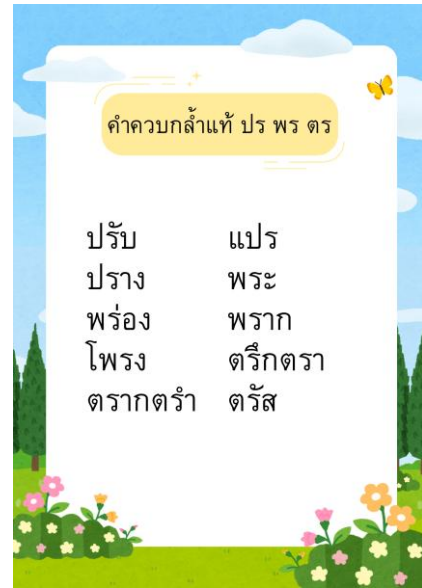
ภาพประกอบ 4 บิงโกคำควบกล้ำแท้



ภาพประกอบ 5 UNO คำควบกล้ำแท้



ภาพประกอบ 6 Spot it คำควบกล้ำแท้



ภาพประกอบ 7 แบบฝึกคำควบกล้ำแท้

**การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำควบกล้ำแท้  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน  
ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้

1.1 ขั้นตอนการสร้าง ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดสามกอง  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เกี่ยวกับ  
คุณภาพผู้เรียน สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์  
สาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา การวัด  
และการประเมินผล

1.1.2 ศึกษาแบบเรียน แบบฝึก กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผน  
การจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านคำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 4

1.1.4 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านคำ  
ควบกล้ำแท้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับ  
แบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างแผน  
การจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านคำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 4

1.1.5 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่าน  
คำควบกล้ำแท้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้  
แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้

## 1.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

1.2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 10 แผน ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านการจัดการเรียนรู้และด้านการวัดผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งค่าความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 4.80-5.00

1.2.2 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้จัดการเรียนรู้ออกสู่สาธารณะ

2. แบบทดสอบการอ่านคำควบกล้ำแท้ เป็นแบบทดสอบการอ่าน

### 2.1 ขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดสามกอง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เกี่ยวกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ศึกษาคู่มือครู แบบเรียนแบบฝึกหัดและหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกระทรวงศึกษาธิการและสำนักพิมพ์ต่าง ๆ

2.1.2 ศึกษาคู่มือครู แบบเรียน แบบฝึกหัด หนังสืออ่านเพิ่มเติมสาระภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านคำควบกล้ำแท้

2.1.4 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ

2.1.5 คัดเลือกคำจากบัญชีคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ รวมจำนวนทั้งสิ้น 20 คำ

2.1.6 สร้างแบบทดสอบความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบทดสอบการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 1 ฉบับ รวมทั้งสิ้น 20 คำ

### 2.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

2.2.1 นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 20 คำ ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาประเมินความเหมาะสมของค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา พบว่า มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.50-1.00

2.2.2 คัดเลือกข้อสอบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบการอ่านที่มีค่าความยากง่าย

2.2.3 นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ ซึ่งเป็นแบบทดสอบการอ่านที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว จำนวน 20 คำ พิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์

### 3. เกมประกอบการสอนคำควบกล้ำแท้ มีดังนี้

3.1 เกม UNO คำควบกล้ำแท้

3.2 Spot it คำควบกล้ำแท้

3.3 บันไดงูคำควบกล้ำแท้

3.4 บิงโกคำควบกล้ำแท้

3.5 เชื่อมซีคำควบกล้ำแท้

#### 3.5.1 ขั้นตอนการสร้าง ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาสภาพปัญหาของผู้เรียนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ในภาษาไทย

2) กำหนดข้อมูลเชิงเทคนิค ศึกษาความสามารถและข้อจำกัดที่ใช้สำหรับการพัฒนาสื่อการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

3) สร้างสื่อ พร้อมกับอธิบายวิธีการเล่น

#### 3.5.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

1) นำสื่อเกมประกอบการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาประเมินความเหมาะสมของสื่อเกมประกอบการเรียนรู้ซึ่งค่าความเหมาะสมอยู่ระหว่าง 4.80-5.00

2) ทดลองการใช้สื่อและเกม เพื่อหาข้อแก้ไขและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ

3) ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับข้อจำกัดของการใช้สื่อและเกม รับทราบข้อมูลปัญหาการใช้งานของผู้ใช้เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเพื่อทำให้เกมนั้นมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดสามกอง จำนวน 10 คน และเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

##### 1. ทดสอบก่อนเรียน

ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 1 ฉบับ รวมทั้งสิ้น 20 คำ เขียนถูก ได้ 1 คะแนน และเขียนผิดได้ 0 คะแนน ใช้เวลาทดสอบ 10 นาที กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. ดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับประชากรตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ จำนวน 10 แผน

3. ทดสอบหลังเรียน

หลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้จำนวน 1 ฉบับ รวมทั้งสิ้น 20 คำ เขียนถูก ได้ 1 คะแนน และเขียนผิดได้ 0 คะแนน ใช้เวลาทดสอบ 10 นาที ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับทดสอบก่อนเรียน

4. นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนไปวิเคราะห์ข้อมูล

**การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิจัย**

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติดังนี้

1. วิเคราะห์การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ โดยใช้ค่ามัธยฐาน (Median: Mdn) และค่าพิสัยควอไทล์ (Interquartile Range: IQR)

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ โดยใช้สถิติทดสอบแบบวิลคอกซัน (Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test)

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย**

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้

ตาราง 1 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้

นักเรียน (คนที่)	คะแนน ก่อนเรียน	ระดับ	คะแนน หลังเรียน	ระดับ
	(เต็ม 20 คะแนน)		(เต็ม 20 คะแนน)	
1	1	ปรับปรุง	13	ดี
2	10	ปานกลาง	20	ดีมาก
3	5	พอใช้	14	ดี
4	12	ปานกลาง	20	ดีมาก
5	6	พอใช้	16	ดี
6	12	ปานกลาง	20	ดีมาก
7	10	ปานกลาง	19	ดีมาก
8	3	ปรับปรุง	13	ดี
9	6	พอใช้	19	ดีมาก
10	10	ปานกลาง	20	ดีมาก
Mdn	8	-	19	-
IQR	5	-	6	-

จากตาราง 1 แสดงว่า ทักษะในการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนได้รับการทดลองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ อยู่ระหว่าง 1-12 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 8 และมีค่าพิสัยควอไทล์เท่ากับ 5 ทักษะในการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการทดลองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ อยู่ระหว่าง 13-20 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 19 และมีค่าพิสัยควอไทล์เท่ากับ 6 โดยรวมอยู่ในระดับดี

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านคำควบกล้ำแท้ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน คำควบกล้ำแท้ ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้

นักเรียนคนที่	คะแนนทักษะการอ่านคำ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)		ผลต่างของคะแนน D=Y-X	ลำดับที่ของคะแนนต่าง	ลำดับตามความหมาย	
	ก่อนเรียน (X)	หลังเรียน (Y)			+	-
1	1	13	12	9	+9	-
2	10	20	10	6.5	+6.5	-
3	5	14	9	3.5	+3.5	-
4	13	20	7	1	+1	-
5	6	16	10	6.5	+6.5	-
6	12	20	8	2	+2	-
7	10	19	9	3.5	+3.5	-
8	3	13	10	6.5	+6.5	-
9	6	19	13	10	+10	-
10	10	20	10	6.5	+6.5	-
					T+ = 55	T- = 0

T(คำนวณ) = min [T+, T-] = 0  
T(วิกฤต) ที่ระดับนัยสำคัญ .05, n = 10, one-tailed test = 10

\* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 จะเห็นว่า T(คำนวณ) น้อยกว่า T(วิกฤต) แสดงว่า ความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**อภิปรายผล**

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดสามกอง สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ สูงกว่าก่อนเรียน อยู่ในระดับดี ผลดังกล่าวอาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านกิจกรรมเกมที่สร้างบรรยากาศ

การเรียนรู้ที่สนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้นักเรียนลดความกังวลในการอ่าน กล้าออกเสียง และฝึกทักษะการอ่านซ้ำอย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับแนวคิดของ ญัฐญา นาคะสันต์ และชวญัฐ นาคะสันต์ (2559, หน้า 160) ที่ระบุว่าจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานเพื่อจูงใจเด็กกลับสู่ห้องเรียนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ เด็กเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานก็จะช่วยให้เด็กอยากเรียน

นอกจากนี้ การใช้แบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ร่วมกับกิจกรรมเกมช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และพัฒนาความชำนาญของนักเรียนอย่างเป็นระบบ เนื่องจากแบบฝึกทำหน้าที่เป็นโครงสร้างในการฝึกทักษะซ้ำ ๆ จนเกิดความคล่องแคล่วเมื่อบูรณาการเข้ากับกิจกรรมเกมซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างความท้าทาย จึงส่งผลให้การเรียนรู้มีทั้งความเข้มข้นทางวิชาการและความเพลิดเพลิน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชวิญญา บุญนิธิ (2564, หน้า 52) และธีรภาพ แซ่เซี่ย (2560, หน้า 70-78) ที่ชี้ให้เห็นว่า การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ข้อค้นพบว่า การรับรู้ของผู้เรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งนำไปสู่กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จนสามารถสร้างการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เมื่อตรวจสอบการเรียนรู้โดยวัดจากการทำแบบฝึกหัด

ผลการวิจัยยังสะท้อนบทบาทของครูผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยการเลือกใช้กิจกรรมเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ และวัยของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสทั้งความสำเร็จและความท้าทาย ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เกสร สีหา (2558, หน้า 34) ที่กล่าวถึงการใช้เกมทางการศึกษาอย่างเหมาะสมเพื่อกระตุ้นความกระตือรือร้นและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เนื่องจากกิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจ

โครงสร้างการออกเสียงคำควบกล้ำแท้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเล่นเกมช่วยเพิ่มความสนใจและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาของวรรณภรณ์ พระเมตตา (2562, หน้า 87) การทำชุดฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น จดจำความรู้ได้นานและคงทน รวมทั้งพัฒนาความรู้ทักษะและเจตคติด้านต่าง ๆ ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จุฑารัตน์ จันทร์จิว (2566, หน้า 73) เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro: bit เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลการสร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro: bit เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน เช่น การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการเคารพกติกา ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้แบบองค์รวม และช่วยให้การเรียนรู้เกิดความหมายและความต่อเนื่อง สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณัฐเกียรติ เจริญสุข (2566, หน้า 80) ที่พบว่าการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องช่วยให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญและมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

ครูผู้สอนควรพัฒนาและปรับปรุงเครื่องมือการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ให้มีความหลากหลายและสนุกสนานยิ่งขึ้น เช่น การสร้างเกมบิงโก เกมการ์ด เกมออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น อีกทั้งยังสามารถติดตามพัฒนาการของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลระยะยาวของการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ ในการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อทราบถึงการคงที่หรือการพัฒนาต่อเนื่องในทักษะเหล่านี้หลังจากที่นักเรียนได้ใช้สื่อในระยะยาว โดยสามารถประเมินในช่วงระยะเวลาหลายเดือนหรือปี
2. ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบระหว่างการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้และวิธีการสอนแบบดั้งเดิม (เช่น การสอนโดยการบรรยาย การท่องจำ หรือการอ่านตามครู) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสามารถวัดผลสัมฤทธิ์ที่แตกต่างกันและพิจารณาความเหมาะสมในการเลือกใช้สื่อการสอนในแต่ละบริบท เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับประสิทธิภาพของวิธีการสอนแต่ละแบบ
3. ควรนำรูปแบบการจัดการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ร่วมกับแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำแท้ไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นหรือโรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน เช่น โรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนชนบท หรือกลุ่มนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อเปรียบเทียบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงในวงกว้าง

## เอกสารอ้างอิง

- เกสร สีหา. (2558). การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ขวัญณา บุญนิธิ. (2564). การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจจัย  
เป็นรายบุคคล. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จุฑารัตน์ จันทร์จิว. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ *Micro: bit* เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด  
เชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐเกียรติ เจริญสุข. (2566). การพัฒนาแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ โดยใช้วิธีการสอนแบบ REAP ร่วมกับ  
เทคนิคเพื่อนคู่คิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. *วารสารร่มพญักษ์*  
มหาวิทยาลัยเกริก, 34(3), 160–182.
- ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร. (2560). สภาพและแนวทางแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานศึกษากรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียน  
ระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี.  
วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เนตรยา ยิ่งยอด. (2567). แบบฝึกทักษะกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา. *Journal of Sustainable Social  
Development*, 2(1), 1–13.
- วรรณภรณ์ พระเมเด. (2562). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทยเพื่อแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้  
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สถาบันภาษาไทย สำนักงานคณะกรรมการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.  
(2559). คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ:  
กระทรวงศึกษาธิการ.