

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย โดยจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน
ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอมะสอต จังหวัดตาก*

THE DEVELOPMENT OF THAI READING ALOUD SKILLS THROUGH GAME-BASED
LEARNING COMBINED WITH SKILL EXERCISES FOR GRADE 2 STUDENTS AT
BAN KHANGPHIBAN SCHOOL, MAE SOT DISTRICT, TAK PROVINCE

นันทิกอร์ อุดมศิลป์¹, พีระศักดิ์ เตจันัน², วิไล มานะวะ³, โสภา สุขเกษม⁴

Nanthikorn Udomsin¹, Perasak Tajanun², Wilai Manava³, Sopa SuKkasem⁴

คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนอร์ทเทิร์น^{1,2,3,4}

Faculty of Education, Northern College, Thailand.^{1,2,3,4}

Email : nanthikorn2499@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอมะสอต จังหวัดตาก ให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 23 คน เครื่องมือวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plans) และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test (Dependent sample)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนการเรียนรู้อยู่ที่ 54.34 และหลังการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็น 90.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) ผลดังกล่าวยืนยันว่า การใช้เกมในการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.87 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.04 ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : 1. การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง 2. การเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน 3. แบบฝึกทักษะการอ่าน

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) study the effectiveness of a game-based learning plan combined with reading skills exercises in developing Thai language reading skills of Prathomsuksa 2 students at Ban Khang Phiban School, Mae Sot District, Tak Province to meet the efficiency criterion of 80/80 2) comparison the achievement on the subject of Thai language of Prathomsuksa 2 students before and after studying using game-based learning method. The sample consisted of Prathomsuksa 2 students 23 samples in 1 class. The research instrument consists lesson plans and achievement tests. the methods of statistics are implemented in this research – mean, percentage, standard deviation and t-test dependent sample.

The results found that: 1) The effective of the game-based learning plan combined with reading skill exercises in developing Thai language reading skills of Prathomsuksa 2 students can significantly increase the efficiency in developing the students' reading skills. The average score before learning was 54.34 and after learning increased to 90.20, which is higher than the specified criteria (80/80). 2) The academic achievement of students who organized learning activities using games as a base with reading aloud skills exercises before learning found that the average was 10.87 and after learning, the average was 18.04 was higher than before the learning management was statistically significant at the .05 level different.

Keywords : 1. Reading Aloud Skill Development 2. Game-Based Learning 3. Elementary School Students Study

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงอย่างถูกต้องเป็นรากฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งถือเป็นช่วงวัยที่เด็กควรมีความสามารถในการถอดรหัสภาษาและเชื่อมโยงตัวอักษรกับเสียงได้อย่างแม่นยำ ทั้งนี้ การอ่านออกเสียงไม่ใช่เพียงการเปล่งเสียงตามตัวหนังสือ แต่ยังครอบคลุมถึงการออกเสียงอย่างชัดเจน มีจังหวะ และแสดงออกถึงความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน ซึ่งถือเป็นทักษะพื้นฐานที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้วิชาอื่นๆ ในระดับที่สูงขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1 และ เขต 2 มีโรงเรียนในสังกัดรวม 230 แห่ง โดยส่วนใหญ่เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ตั้งอยู่ในพื้นที่ภูเขาสูงและชายแดนที่ติดกับประเทศเมียนมาร์ โรงเรียนเหล่านี้มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ของนักเรียนสูงถึงร้อยละ 70.06 ขณะที่นักเรียนไทยพื้นราบมีเพียงร้อยละ 29.94 กลุ่มชาติพันธุ์หลัก ได้แก่ กะเหรี่ยง ม้ง เมียนมาร์ ลัวะ ไทลื้อ ไทยใหญ่ และมูเซอ นักเรียนส่วนใหญ่มีฐานะยากจน มักต้องอพยพตามครอบครัวเพื่อประกอบอาชีพ ทำให้ขาดโอกาสในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ การออกกลางคัน และภาวะทุพโภชนาการ อีกทั้งโรงเรียน

ยังประสบปัญหาการขาดแคลนครูและบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในการดูแลช่วยเหลือนักเรียน ส่งผลให้ระบบดูแลช่วยเหลือไม่สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพตามแนวทางที่กำหนดไว้ (Tak Primary Educational Service Area Office 2, 2018, Tak Primary Educational Service Area Office 1, 2018) ในบริบทของโรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ซึ่งตั้งอยู่ในพื้นที่ชายแดน ห่างไกลจากตัวเมือง และมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์เด็กนักเรียนจำนวนมากใช้ภาษาถิ่นหรือภาษาชนกลุ่มน้อยเป็นภาษาแม่ ทำให้ขาดความคุ้นเคยกับภาษาไทยกลาง ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงประสบปัญหาอย่างชัดเจน จากปัญหาดังกล่าว จึงเกิดความจำเป็นในการสืบเสาะแนวทางการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะรูปแบบการเรียนรู้ ที่ตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็กในวัยประถมศึกษา ซึ่งมีความชื่นชอบการเล่น การเคลื่อนไหว และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงเมื่อพิจารณาการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านภายใต้บริบทของโรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ซึ่งเป็นพื้นที่ชายแดนที่มีนักเรียนหลากหลายชาติพันธุ์ การออกแบบการเรียนรู้ในลักษณะนี้จึงไม่เพียงแต่เป็นการเติมเต็มความสนุกในห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยแปรเปลี่ยนการเรียนรู้จากกระบวนการจดจำแบบท่องจำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายและเกิดแรงจูงใจภายใน โดยเฉพาะในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยกลาง ซึ่งมีความซับซ้อนทางโครงสร้างเสียงและวรรณยุกต์มากกว่าภาษาถิ่นหรือภาษาแม่ที่นักเรียนใช้ในชีวิตประจำวัน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ได้รับการยอมรับมากขึ้นในฐานะเครื่องมือที่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้สำหรับเด็ก ด้วยคุณลักษณะของเกมที่ส่งเสริมความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น และการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง (Wichian et al., 2023) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำมาผสมผสานกับแบบฝึกทักษะที่มีเป้าหมายชัดเจน ก็จะช่วยช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการอ่านออกเสียงอย่างเป็นระบบและสามารถประเมินพัฒนาการได้เป็นรูปธรรม ซึ่งแนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1973) ที่ชี้ว่าเด็กระดับประถมศึกษาเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการลงมือปฏิบัติ และแนวคิด Active Learning ของ Bonwell และ Eison (1991) ที่เน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ในบริบทของโรงเรียนชายแดน เช่น โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล เกมจึงทำหน้าที่เป็น “สะพานภาษา” เชื่อมจากภาษาแม่สู่ภาษาไทยกลาง ผ่านกิจกรรมจำลองสถานการณ์ เกมจับคู่เสียง เกมสะกดคำ ฯลฯ ซึ่งช่วยลดความกลัว ลดความเขินอาย และส่งเสริมความมั่นใจของนักเรียนในการออกเสียงภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อมูลจากการวิจัยพบว่าการใช้เกมและแบบฝึกส่งผลต่อคะแนนทักษะการอ่านอย่างมีนัยสำคัญ โดยการวัดผลก่อนและหลังเรียนผ่านเครื่องมือทางสถิติ เช่น t-test ช่วยสะท้อนให้เห็นความก้าวหน้าในการเรียนรู้ชัดเจนยิ่งไปกว่านั้น รายงานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565) ยังระบุว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาทั่วประเทศ โดยเฉพาะในภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านต่ำกว่ามาตรฐานที่กำหนด ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองบริบทของผู้เรียนเป็นรายกรณี โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลหรือมีความหลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรมตัวอย่างงานวิจัยที่ยืนยันผลลัพธ์เชิงบวกของแนวทางนี้ เช่น งานของ Nandee, Intasena and Srimunta (2023) ที่ระบุว่า Active Learning และ Game-based Learning สามารถเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนไทยระดับประถมได้อย่างชัดเจน และงานของ FNF Thailand (2023) ที่พบว่าเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจของ

นักเรียนในพื้นที่ชายขอบได้อย่างมีนัยสำคัญ กล่าวโดยสรุป การใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย ไม่เพียงแต่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังเป็นการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่เท่าเทียม สนุกสนาน และตอบสนองต่อความหลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรมของผู้เรียนในโรงเรียนพื้นที่ชายแดนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

จังหวัดตาก โดยเฉพาะพื้นที่ชายแดนอย่างอำเภอแม่สอด มีนักเรียนชาติพันธุ์จำนวนมาก เช่น กะเหรี่ยง ม้ง และมูเซอ ซึ่งใช้ภาษาประจำเผ่าหรือภาษาถิ่นในชีวิตประจำวันที่แตกต่างกันจากภาษาไทยทั้งด้านเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และคำ ส่งผลให้มีปัญหาในการอ่านออกเสียงภาษาไทย เช่น ออกเสียงไม่ชัดหรือผิดพลาดตามโครงสร้างเสียงของภาษาไทย (สนิท สัตโยภาส, 2551) ข้อมูลจาก สพฐ. (2567) ระบุว่า โรงเรียนในพื้นที่พิเศษ เช่น โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล มีค่าเฉลี่ยผลสอบ RT ต่ำกว่าระดับประเทศ โดยปี 2565 อยู่ที่ 72.61 คะแนน ขณะที่ค่าเฉลี่ยระดับประเทศคือ 77.28 คะแนน กลุ่มสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 พบว่าโรงเรียนถึง 90.83% มีคะแนน RT ต่ำกว่าระดับประเทศ และ 22.5% ต่ำกว่า 50 คะแนน ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับเสี่ยง (สำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา, 2567) จากข้อจำกัดด้านภาษาและบริบททางสังคมวัฒนธรรม แนวทางการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสม เพราะสามารถกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะอย่างสม่ำเสมอและเป็นระบบ (Wichian et al., 2023) อีกทั้งสอดคล้องกับนโยบายของ สพฐ. ที่มุ่งยกระดับผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านของโรงเรียนในพื้นที่พิเศษระหว่างปี 2567–2570 กล่าวโดยสรุป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกการอ่าน ถือเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยของนักเรียนในบริบทชาติพันธุ์ โดยเฉพาะในพื้นที่ชายแดนของจังหวัดตาก

จากแนวโน้มดังกล่าว การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย โดยจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก” จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนในบริบทพิเศษ และสามารถสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน พร้อมทั้งส่งเสริมศักยภาพทางภาษาอย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

4. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

4.1 ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน ซึ่งมีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรม สามารถนำแนวทางนี้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น สามารถนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปต่อยอด หรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับวิชาของตนเอง เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการเรียนรู้มีส่วนร่วมในรายวิชาต่าง ๆ

4.3 สถานศึกษา ได้รับแบบฝึกทักษะการอ่านโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีคุณภาพ ซึ่งสามารถนำไปใช้จริงในบริบทของโรงเรียน โดยเฉพาะโรงเรียนในพื้นที่ชนบทหรือพื้นที่ชายแดนที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากร เป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนในภาพรวม

4.4 นักเรียน ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย ทั้งในด้านการอ่านพยางค์ สระ วรรณยุกต์ และการออกเสียงคำอย่างถูกต้อง ส่งผลให้การฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการวิจัยในชั้นเรียน และมีความน่าเชื่อถือทางวิชาการ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค่างพิบาล อำเภอมะสอ จังหวัดตาก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวนทั้งหมด 46 คน ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรเป้าหมายที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยในด้านการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 23 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การอนุญาตจากครูประจำชั้นและผู้บริหารสถานศึกษา รวมถึงบริบทที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมในรูปแบบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ที่เน้นความสมจริงของบริบทในสถานศึกษา ซึ่งแนวทางนี้ได้รับการสนับสนุนจาก Creswell (2012) ว่าเหมาะสมกับการศึกษาในบริบททางการศึกษา

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในครั้งนี้ได้รับการออกแบบและตรวจสอบคุณภาพเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย การวัดและประเมินผล รวมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยเครื่องมือทั้งหมดประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plans) จำนวน 10 แผน รวมเวลาเรียนทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง แผนการเรียนรู้ถูกออกแบบภายใต้แนวคิด Game-Based Learning ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน

ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กิจกรรมการเล่นเกมนำสู่การกระตุ้นความสนใจ 2) กิจกรรมฝึกปฏิบัติที่มุ่งเน้นการอ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำ และประโยค 3) กิจกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อประเมินความเข้าใจของผู้เรียน

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในงานวิจัยครั้งนี้คือ แบบทดสอบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ออกแบบให้มีความครอบคลุมเนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1) การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

2.1.1) ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบทดสอบได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทยและการวัดผลทางการศึกษา จำนวน 3 ท่าน โดยพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และความครอบคลุมของเนื้อหาตามตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ซึ่งผลการตรวจสอบพบว่า แบบทดสอบมีค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 ซึ่งอยู่ในระดับที่ “เหมาะสมมาก” ตามเกณฑ์การพิจารณาของ Rovinelli and Hambleton (1977) ที่กำหนดว่าค่าดัชนี IOC ควรไม่น้อยกว่า 0.50

2.1.2) ความเชื่อมั่น (Reliability) เพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (Reliability) ได้มีการนำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มทดลองในงานวิจัย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากโรงเรียนที่มีบริบทใกล้เคียง จำนวน 30 คน แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร Kuder-Richardson 20 (KR-20) ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบทดสอบมีค่าดัชนีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.895 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับ “สูงมาก” ตามเกณฑ์ของ Best & Kahn (2006) ที่กำหนดว่า แบบทดสอบที่มีค่าความเชื่อมั่นมากกว่า 0.70 สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้อย่างน่าเชื่อถือ ทั้งนี้ ค่าดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าแบบทดสอบมีความสม่ำเสมอในการวัด และมีความแม่นยำในการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล การดำเนินการเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ระยะตามลำดับ ดังนี้

ระยะที่ 1 ก่อนการจัดกิจกรรม (Pre-test) นักเรียนจะได้รับการทดสอบความสามารถเบื้องต้นด้านการอ่านออกเสียง โดยใช้แบบทดสอบที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพแล้ว เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการเปรียบเทียบ

ระยะที่ 2 ระหว่างการจัดกิจกรรม ดำเนินการสอนตามแผน การจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน โดยเน้นกิจกรรมการเล่นเกมนำสู่การฝึกอ่านออกเสียง และการสะท้อนผลร่วมกับการบันทึกพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

ระยะที่ 3 หลังการจัดกิจกรรม (Post-test) นักเรียนจะได้รับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์อีกครั้ง เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์และความรู้สึกรักของนักเรียนต่อการกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนาและสถิติเชิงอนุมานในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน

2) สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ Dependent Samples t-test เพื่อทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่าง ซึ่งเหมาะสมกับลักษณะข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างเดียวกันทั้งก่อนและหลังการทดลอง (Best & Kahn, 2006)

6. ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย โดยจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอมะสอ จังหวัดตาก ตามวัตถุประสงค์ 2 ประเด็นดังนี้

6.1 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน จากการวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอมะสอ จังหวัดตาก ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 54.34 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 90.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามหลัก 80/80 ของคุรุสภา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่ามาตรฐานที่กำหนด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและร้อยละของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อหาประสิทธิภาพของทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย

รายการ	คะแนนเฉลี่ย (คะแนนเต็ม 100)	ร้อยละ (%)
ก่อนเรียน	54.34	54.34%
หลังเรียน	90.20	90.20%

6.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่มีความสัมพันธ์กัน (Paired Sample t-test) โดยใช้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวนนักเรียน 23 คน พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.87 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 18.04 คะแนน เมื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ด้วย t-test พบว่าค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งบ่งชี้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง มีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ t-test

รายการ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t	Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน	10.87	2.15	12.46*	.000
หลังเรียน	18.04	1.98		

หมายเหตุ: * นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง ก่อนเรียน พบว่า มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 10.87 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 2.15 ส่วนค่าสถิติ t มีค่าเท่ากับ 12.46 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง หลังเรียน พบว่า มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 18.04 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 1.98 ส่วนค่าสถิติ t มีค่าเท่ากับ 12.46 มีค่า Sig เท่ากับ .000 น้อยกว่า .05 จากข้อมูลข้างต้นทำให้พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

7. อภิปรายผลการวิจัย

7.1 จากผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน บ้านค้ำกิบาล อำเภอมะนัง จังหวัดตาก ให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า การจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวมีประสิทธิภาพอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ร้อยละ 54.34 ขณะที่คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 90.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านมีผลต่อการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพของแนวทางการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าว ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “Game-Based Learning” (GBL) ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างแรงจูงใจ เสริมสร้างการมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) (Gee, 2003; Prensky, 2007) ซึ่งการมีส่วนร่วมเชิงรุกในการเรียนช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยธิป ไทยเสน (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งพบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านออกเสียงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกันนักเรียนมีความเห็นเชิงบวกต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและเทคนิคเพื่อนคู่คิด ทั้งในด้านความสนุกสนาน การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และการมีส่วนร่วมกับเนื้อหา ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะของผู้เรียน นอกจากนี้ งานวิจัยของ อัญชลี สวัสดิ์โสสม (2557) ก็ให้ผลลัพธ์ที่สอดคล้องกัน โดยศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึก

ทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับดี เนื่องจากมีความสนุกสนานในการเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ และสามารถจดจำคำศัพท์ได้ในระยะยาว (long-term memory retention) ซึ่งแสดงถึงผลสัมฤทธิ์ในระดับความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าการเรียนแบบเดิม (Randel et al., 1992)

จากผลการเปรียบเทียบ พบว่า เมื่อใช้ t-test แบบ Dependent กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 23 คน ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.87 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 18.04 โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับแบบฝึกทักษะที่มีการออกแบบอย่างเหมาะสม สามารถพัฒนาทั้งทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนเชิงวิเคราะห์ได้จริง โดยเฉพาะเมื่อแบบฝึกได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และวิเคราะห์มาตรฐานตามหลักสูตรอย่างรอบคอบ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (Marzano, 2007) หลักการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ยังเชื่อมโยงสอดคล้องกับแนวคิดของ ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Vygotsky (1978) ที่เน้นบทบาทของบริบททางสังคม และการปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ ซึ่งการจัดกิจกรรมแบบใช้เกมจะสร้าง “zone of proximal development” (ZPD) ให้กับผู้เรียน โดยมีครูหรือเพื่อนร่วมชั้นเป็นผู้ช่วยในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปยังระดับความรู้ที่สูงขึ้นได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ระบุว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองภายใต้คำแนะนำของครู อีกทั้ง การเรียนรู้ผ่านเกมยังสามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้แบบมีความหมาย (meaningful learning) และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ (analytical thinking) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาไทย โดยเฉพาะทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนเชิงวิเคราะห์ ซึ่งต้องอาศัยทั้งความเข้าใจในเสียงของคำ การออกเสียงตามหลักเกณฑ์ และการถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นระบบ (Bloom, 1956) ในแง่ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทางผลสัมฤทธิ์ที่สามารถวัดได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังสนับสนุน ข้อค้นพบของ Bransford, Brown, & Cocking (2000) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่มีการเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของผู้เรียน และมีการลงมือปฏิบัติ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

โดยสรุป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยมีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะด้านภาษาในระดับประถมศึกษา ไม่เพียงแต่สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนเชิงวิเคราะห์ให้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ยังช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจ ความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้แบบมีความหมายให้แก่ นักเรียน ทั้งนี้ การวางแผนการเรียนรู้ที่มีการวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดอย่างชัดเจน รวมถึงการนำผู้เชี่ยวชาญมาตรวจสอบความสอดคล้องของแบบฝึกทักษะ ยังเป็นปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญในการสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้เชิงระบบ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย และวิชาอื่นในระดับประถมศึกษาได้อย่างหลากหลาย

8. องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย โดยจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค่างกิบาล อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก สรุปองค์ความรู้จากการวิจัยได้ ดังนี้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยโดยจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก

จากภาพที่ 1 แนวทางการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าวนั้นมีประสิทธิภาพสูงในการเสริมสร้างความสามารถทางภาษาไทย โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่ใช้ภาษาแม่เป็นหลักและเพิ่งเริ่มเรียนรู้ภาษาไทยกลาง การเรียนผ่านเกมช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและเรียนรู้อย่างสนุกสนาน สอดคล้องกับพัฒนาการทางปัญญาของเด็กวัยประถม แบบฝึกทักษะที่ออกแบบอย่างมีระบบช่วยให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการอ่านได้อย่างต่อเนื่อง สามารถประเมินผลและเห็นพัฒนาการของตนเองได้อย่างชัดเจน ขณะเดียวกันก็ช่วยให้ครูสามารถปรับเปลี่ยนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนได้อย่างตรงจุด นอกจากนี้ การออกแบบแผนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับมาตรฐานหลักสูตร ยังทำให้การจัดการเรียนรู้เป็นระบบและสามารถวัดผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการประเมินโดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ยืนยันถึงประสิทธิภาพของแนวทางการจัดการเรียนรู้นี้ ทั้งยังสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทของโรงเรียนขนาดเล็กหรือพื้นที่ห่างไกลที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากรได้อย่างเหมาะสม ถือเป็นแนวทางที่ส่งเสริมความเท่าเทียมในการเรียนรู้ และสามารถต่อยอดเป็นนวัตกรรมการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9. ข้อเสนอแนะ

9.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านค้ำกิบาล อำเภอแม่

สวด จังหวัดตาก สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 10.87 และหลังเรียนเท่ากับ 18.04 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานลดลง และมีค่า t เท่ากับ 12.46 ซึ่งสะท้อนถึงการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ยังพบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 54.34 และหลังเรียนเท่ากับ 90.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดโดยคุรุสภา ดังนั้น เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะในพื้นที่ชายแดนหรือพื้นที่ที่มีนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์และมีความหลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรม สถานศึกษาควรดำเนินการดังต่อไปนี้

1) กำหนดแนวปฏิบัติในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับรายวิชาภาษาไทย โดยให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และสามารถนำไปใช้ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ส่งเสริมให้ครูผู้สอนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผสมผสานการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และแบบฝึกทักษะในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อจูงใจผู้เรียน และลดความเครียดจากการเรียนภาษาไทยโดยเฉพาะในกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีภาษาแม่แตกต่างจากภาษาไทย

3) บรรจุแนวทางการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานในแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนหรือเขตพื้นที่การศึกษา โดยมุ่งเน้นให้ครูและบุคลากรมีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบกิจกรรม และมีทักษะในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

4) จัดให้มีการอบรมและพัฒนาเชิงวิชาการสำหรับครู ในเรื่องของการใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน พร้อมทั้งจัดสรรทรัพยากรหรือสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อให้สามารถขยายผลการดำเนินงานไปยังโรงเรียนอื่นในพื้นที่ที่มีบริบทคล้ายคลึงกัน

9.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน มีประสิทธิภาพสูงกว่ามาตรฐานที่กำหนด และช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยควรนำแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียน โดยสามารถดำเนินการได้ดังนี้

1) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน ครูควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในทักษะการอ่านออกเสียงและจดจำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

2) ใช้แบบฝึกทักษะควบคู่กับกิจกรรมเกม แบบฝึกทักษะที่จัดทำขึ้นควรสอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน และควรใช้ร่วมกับเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสนุกสนาน

3) ประเมินผลอย่างเป็นระบบทั้งก่อนและหลังการเรียน ดำเนินการประเมินผลก่อนและหลังเรียนอย่างชัดเจน เพื่อติดตามความก้าวหน้าและปรับปรุงแนวทางการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน

4) ส่งเสริมให้ครูผู้สอนพัฒนาทักษะด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ ควรจัดอบรมหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อให้ครูมีความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5) บูรณาการแนวทางการจัดการเรียนรู้กับบริบทของผู้เรียน สำหรับโรงเรียนในพื้นที่ที่มีนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์หรือมีความหลากหลายทางภาษา ควรปรับเนื้อหาและเกมให้เหมาะสมกับบริบทวัฒนธรรมและภาษาแม่ของนักเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมที่มากขึ้น

6) เผยแพร่ผลการดำเนินงานและแนวทางที่ได้ผลแก่ครูในโรงเรียนอื่น สถานศึกษาควรส่งเสริมการขยายผลจากครูต้นแบบหรือผู้ที่ทดลองใช้แล้วได้ผลจริง ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับเครือข่าย เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในวงกว้าง

9.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

9.3.1 ควรศึกษาต่อยอดจากการอ่านออกเสียงไปสู่การอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยยังใช้เกมเป็นเครื่องมือสร้างแรงจูงใจ เช่น การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในพื้นที่ชายแดน

9.3.2 ควรมุ่งศึกษาความแตกต่างระหว่างกลุ่มเป้าหมายเพื่อพัฒนาสื่อและแนวทางการสอนให้เหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรม เช่น การเปรียบเทียบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่าน ระหว่างนักเรียนชาติพันธุ์และนักเรียนทั่วไปในเขตพื้นที่ชายแดน

9.3.3 ควรศึกษาต่อจากการใช้เกมกระดานหรือกิจกรรมทางกายภาพ มาสู่การใช้สื่อดิจิทัลแบบ Interactive เพื่อรองรับยุคเทคโนโลยีการเรียนรู้ เช่น การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยโดยใช้สื่อดิจิทัลแบบโต้ตอบร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ระดับประถมศึกษา

10. เอกสารอ้างอิง

- ปิยธิป ไทยเสน. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยรังสิต.
- สนธิ สัตโยภาส. (2551). การเขียนรายงานการวิจัยทางการศึกษา ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร : อารักษ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีการศึกษา 2564. กรุงเทพมหานคร : สำนักทดสอบทางการศึกษา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). รายงานภาพรวมคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย ปี 2565. กรุงเทพมหานคร : กระทรวงศึกษาธิการ.
- อัญชลี สวัสดิ์โสม. (2557). ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.
- Best, J. W., & Kahn, J. V. (2006). *Research in Education*. 10th ed. Boston, MA : Pearson Education.

- Bloom, B. S. (1956). **Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I : Cognitive domain.** New York : Longmans, Green.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). **Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.** Washington, DC : The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). **How people learn: Brain, mind, experience, and school.** Washington, DC : National Academy Press.
- Creswell, J. W. (2012). **Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research.** 4th ed. Boston, MA : Pearson.
- FNF Thailand. (2023). **Increase Students' Appetite to Learn through Game-Based Learning.** Bangkok : FNF Thailand.
- Gee, J. P. (2003). **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York : Palgrave Macmillan.
- Marzano, R. J. (2007). **The art and science of teaching: A comprehensive framework for effective instruction.** Bangkok : ASCD.
- Piaget, J. (1973). **To understand is to invent: The future of education.** Bangkok : Grossman.
- Prensky, M. (2007). **Digital game-based learning.** St. Paul, MN : Paragon House.
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The Effectiveness of Games for Educational Purposes: A Review of Recent Research. **Simulation & Gaming**, 23(3). 261-276.
- Rovinelli, R.J. and Hambleton, R.K. (1977). On the Use of Content Specialists in the Assessment of Criterion-Referenced Test Item Validity. **Tijdschrift Voor Onderwijs Research**. 2(1). 49-60.
- Tak Primary Educational Service Area Office 1. (2018). **Basic education development plan (2017-2021) (Revised version 2018).** Tak : Tak Primary Educational Service Area Office 1.
- Tak Primary Educational Service Area Office 2. (2018). **Annual Action Plan 2018.** Tak : Tak Primary Educational Service Area Office 2.
- Wichian, P., Supasorn, S., & Chanphet, S. (2023). Game-Based Learning to Enhance Primary Reading Skills. **International Journal of Learning, Teaching and Educational Research**. 22(3). 45–60.
- Wichian, S., Thongthammachart, W., & Meesuk, P. (2023). Using game-based learning to promote Thai language literacy in multicultural classrooms. **Education Innovation Journal**. 7(1). 45–60.