





ตนเองคิดได้ ดังนั้นการฝึกทักษะด้านการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์แก่ผู้เรียนจึงนับว่าเป็นการปูพื้นฐานของการเขียนที่ดี สามารถทำให้การเขียนมีประโยชน์ มีคุณภาพเพราะผู้เขียนต้องถ่ายทอดเรื่องต่าง ๆ ออกมาผ่านสัญลักษณ์ คือตัวอักษรก่อนจึงจะสื่อกับผู้อ่านได้ เข้าใจ ผู้เขียนที่ดีจึงจำเป็นต้องเป็นผู้มีทักษะและความรู้ในการเขียนเป็นอย่างดี

(วิภา ตัณฑุลงษ์. 2549 : 2)

ในสภาพปัจจุบัน พบว่ามีปัญหาการเขียนสะกดคำผิดอยู่โดยทั่วไป การเขียนสะกดคำผิดจึงเป็นปัญหาต่อผู้รับสาร คือผู้อ่านเป็นอย่างมาก หากละเลยอาจส่งผลเสียต่อเยาวชนของชาติต่อไปได้ ดังความเห็นของทัศนีย์ สุกเมธิ (2542 : 4) และประวร อำนวยกุลตรี (2548 : 18) ที่มีความเห็นคล้ายกันว่า ในปัจจุบันการเขียนสะกดคำผิด พบอยู่โดยทั่วไป เช่น ในที่สาธารณะสื่อโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ป้ายโฆษณา และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เมื่อนักเรียนได้เห็นบ่อย ๆ ก็จะเกิดความเคยชิน และจำไปใช้อย่างผิด ๆ และมักถูกปล่อยปละละเลยจากผู้เขียน แม้กระทั่งผู้ที่จบการศึกษาชั้นสูงก็ยังเขียนผิดเป็นจำนวนมาก การเขียนผิดจึงเป็นปัญหาในการสื่อความหมายกัน ทำให้การสื่อความผิดไปจากเจตนาหรือความต้องการของผู้เขียน หรืออาจจะเปลี่ยนไปหรือไม่เข้าใจความหมายเลย ทำให้การสื่อสารขาดประสิทธิภาพ และยังแสดงให้เห็นถึงความไม่รู้ของผู้เขียน เป็นการลดความศรัทธาของผู้อ่านที่มีต่อผู้เขียน ผู้เขียนจึงจำเป็นต้องรู้หลักต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องและทำให้การสื่อความหมายมีประสิทธิภาพ ปัญหาการเขียนผิดอาจเพราะไม่ทราบความหมายของคำ มีประสบการณ์ผิด ไม่มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์ทางภาษาและไม่สนใจเขียนให้ถูกต้อง การเขียนสะกดคำที่ถูกต้องนอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เขียนแล้วยังเป็นการช่วยอนุรักษ์ภาษาของชาติด้วย (เสงี่ยม เวียงคำ. 2550 : 17)

จากประสบการณ์ในการสอนวิชาภาษาไทยของผู้วิจัย พบว่านักเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ยังมีปัญหาในการสะกดคำผิดอยู่มาก ซึ่งพบได้จากการตรวจแบบฝึกหัด ลักษณะปัญหาที่พบบ่อยคือ การใช้พยัญชนะผิด ใช้สระผิด ใช้วรรณยุกต์ผิด ใช้ตัวสะกดหรือตัวการันต์ไม่ถูก เป็นต้น ซึ่งปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นปัญหาที่เรื้อรังมานานแล้ว นับว่าเป็นปัญหาที่แก้ยาก หากไม่มีการแก้ไขย่อมส่งผลเสียต่อเยาวชนของชาติได้ รวมทั้งจากรายงานประจำปีของสถานศึกษา ประจำปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย อำเภอผาขาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ได้คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านภาษาร้อยละ 41.35 ซึ่งต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ

(โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองฮีเปียบ. 2556 : 144)

ความพยายามในการแก้ปัญหาด้านการเขียนคำให้ถูกต้องแก่ผู้เรียนของผู้วิจัยที่ผ่านมา ด้วยการให้ทำแบบฝึกหัด จัดกิจกรรมสอนซ่อมเสริมหลังเลิกเรียน ทั้งจากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ ผู้วิจัยพบว่า การขาดประสิทธิภาพการเขียนสะกดคำนั้นมีหลายสาเหตุ ได้แก่ หลักสูตร แบบเรียน ตัวครู ตัวนักเรียน กระบวนการเรียนการสอนของครู การวัดผลและการประเมินผล แต่ในทางปฏิบัตินั้น สิ่งสำคัญที่สุดคือกระบวนการสอนของครูที่ไม่ตั้งใจให้นักเรียนเห็นความสำคัญในการเรียนภาษาของตน ขาดการเอาใจใส่ดูแลในการสอนที่แท้จริง จึงทำให้นักเรียนเขียนคำผิดอยู่เสมอ ครูผู้สอนจึงเป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ครูต้องใช้วิธีสอนที่หลากหลาย จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น รู้สึกสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ เช่น การนำเพลงหรือเกมมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ฝึกการเขียนมาก ๆ และบ่อยครั้ง เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แฉมมณี (2552 : 365) ที่กล่าวว่า การใช้เกมมาประกอบการสอน เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานทั้งเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และวิภา ตันจุลพงษ์ (2549 : 12,18) ก็มีความเห็นว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการสร้างความสนใจและสร้างความสนุกสนาน การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ เสียงยม เวียงคำ (2550 : 35) พิชรี บุตรน้ำเพชร (2550 : 28) และพิมพ์รดา ส่งชื่น (2554 : 18) ที่ได้ศึกษาถึงการ ใช้เกมเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำของนักเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าก่อนเรียน

จากหลักการและแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิธีการสอนเขียนสะกดคำแก่นักเรียนให้มีประสิทธิภาพ โดยใช้เกมมาประกอบการสอน ตามแนวคิดของทิศนา แฉมมณี (2552 : 368) และวิภา ตันจุลพงษ์ (2549 : 14) เพราะเห็นว่า การนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น เป็นการสร้างความสนใจและสร้างความสนุกสนานช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและตั้งใจเรียน เกิดความประทับใจ จดจำสิ่งที่ได้เรียนมาแล้วได้รวดเร็ว เพราะเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เกิดการเรียนรู้จากการเล่น เรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน

ผู้วิจัยจึงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนแก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ขึ้น โดยมุ่งหวังแก้ไขข้อบกพร่องและพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยให้ถูกต้องแก่นักเรียน ให้เกิดความแม่นยำ

ในการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องอันจะนำไปสู่การอ่านและเขียนในระดับสูงต่อไป

### คำถามการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนได้หรือไม่

### วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ที่จะดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนในการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

## ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน จาก 1 ห้องเรียน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย ตำบลท่าช้างคลอง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการพัฒนาการเขียนสะกดคำตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ประกอบด้วย

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย

2.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมประกอบเกมการศึกษา

### 3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นคำใหม่ในบทเรียนที่เป็น คำยาก และ คำที่สะกดยาก ที่ผู้วิจัยรวบรวมมาจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จากบทที่ 1-9 จำนวน 226 คำ นำมาสังเคราะห์และคัดเลือกคำที่เป็นปัญหาได้จำนวน 97 คำ จากนั้นนำมาประมวลเพื่อจัดหมวดหมู่ของคำตามลักษณะอักษรวิธีได้ 7 เรื่อง แล้วนำมาสร้างเกมการสะกดคำ จัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย ในรูปแบบของการใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ได้จำนวน 10 แผน ประกอบด้วย เรื่อง 1) คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา (สะกดด้วยแม่กง แม่กม แม่เกยและแม่เกอว) 2) คำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน 3) คำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด 4) คำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กก 5) คำวิสรรชนีย์ 6) คำควบกล้ำ 7) คำที่มีตัวกรันต์

4. ระยะเวลาในการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

## นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย ดังนี้

1. การเขียนสะกดคำภาษาไทย หมายถึง การเสริมสร้างความรู้ ความสามารถในการนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ หรือตัวสะกดการันต์มาเรียงเป็นคำให้ถูกต้องและมีความหมายตามหลักพจนานุกรม การวิจัยครั้งนี้การเขียนสะกดคำ ได้แก่ คำที่สะกดตรงตามมาตรา คำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน แม่กด แม่กค คำประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ และคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว ควบกล้ำ)

2. กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่น เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ผู้วิจัยได้คิดแปลงขึ้น โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษาในรูปแบบของ การใช้เกม มาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ให้มีลักษณะเหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ ระดับชั้นและวัยของนักเรียน เป็นเกมสั้น ๆ ใช้เวลาเล่นไม่มาก ประมาณ 10-20 นาที เพื่อสร้างความสนใจและฝึกซ้ำย้ำทวนสิ่งที่เรียนไปแล้วให้จดจำได้มากยิ่งขึ้น มีการจัดสภาพแวดล้อมของผู้เล่นให้มีการแข่งขันกันอย่างมีวัตถุประสงค์ ภายใต้อกติกาศของการเล่น และมีวิธีการดำเนินกิจกรรมการเล่นอย่างเป็นระบบ เกมที่ใช้จำนวน 10 เกม ได้แก่ เกมจัดผลไม้ใส่ตะกร้า เกมต่อดวงใจ เกมลูกโป่งวิเศษ เกมฉันคือใคร เกมตกปลา เกมกระชิบคำ เกมกระชิบปริศนา เกมวิ่งผลัดเขียนคำ เกมจิกซอร์ต่อคำและเกมป.ปลาพาโชค

3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้จัดกิจกรรมพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยแก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมการศึกษาต่าง ๆ มาประกอบกิจกรรม การเรียน เป็นแผนที่มีลักษณะเหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ ระดับชั้นและวัยของนักเรียน เกมที่ใช้ประกอบกิจกรรมเป็นเกมสั้น ๆ ใช้เวลาเล่นไม่มาก ประมาณ 10-20 นาที เพื่อสร้างความสนใจและฝึกซ้ำย้ำทวนสิ่งที่เรียนไปแล้วให้จดจำได้มากยิ่งขึ้น ใช้เกมประกอบ จำนวน 10 เกม มีองค์ประกอบ สำคัญของแผนคือ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ สาระ การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียน การสอน การวัดผลและประเมินผลการเรียน

4. ประสิทธิภาพ หมายถึง เกณฑ์ที่ใช้พิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ แล้วแสดงออกถึงผลความเข้าใจและฝึกฝนจนสามารถเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นไปตามตัวชี้วัดหรือจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

โดยใช้เกณฑ์มาตรฐาน 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการวัดหรือประเมินผลระหว่างร่วมกิจกรรมด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยในแต่ละแผนซึ่งเก็บจากคะแนนการประเมินผลงาน และการทดสอบ รวมกันไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

5. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าของตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย เมื่อเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียนและคะแนนเต็มโดยถือเกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป

6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย หมายถึง คะแนนของผู้เรียนซึ่งได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

7. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะได้รับประโยชน์ ดังนี้

1. ได้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ที่กำหนด ที่สามารถ นำไปใช้พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อันการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้



2. ด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้สูงขึ้น และเป็นข้อเสนอสอดคล้องสำหรับครูนำไปใช้เป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของนักเรียน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย ช่วยให้ผู้สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข
4. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเขียนสะกดคำภาษาไทย แก่ครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และชั้นอื่น ๆ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY