

การพัฒนาทักษะการอ่านผันวนวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้

วราพร โพธิราช

สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

E-mail: Waraporn.pg63@ubru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านผันวนวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านผันวนวรรณยุกต์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอนุบาลบ้านเหนือเขมราฐ อำเภอเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุบลราชธานี เขต 2 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ จำนวน 12 ชุด แบบวัดทักษะการอ่านผันวนวรรณยุกต์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการอ่านผันวนวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ พบว่า มีค่าร้อยละเท่ากับ 85.94 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านผันวนวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การอ่านผันวนวรรณยุกต์, บอร์ดเกม

The Development of tonal conjugation reading skills of grade 2 students using a set of learning board games

Waraporn Pothirat

Master of Education Program in Curriculum and Instructional Development Ubon Ratchathani Rajabhat University

E-mail: Waraporn.pg63@ubru.ac.th

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop tonal conjugation reading skills of Prathom Suksa 2 students obtained from learning activities with a learning board game set to meet the criteria of 70%; 2) to compare the preschool and postschool tonal diversion skills of grade 2 students obtained from learning activities using a learning board game package; and 3) to study the satisfaction of grade 2 students at from learning activities with a set of learning board games The sample group used in this research He is a grade 2/1 student at Baan Nuea Khemarat Kindergarten, Khemmarat District, Ubon Ratchathani Province. 30 students under the Office of Ubon Ratchathani Educational Service Area 2 were obtained by group random sampling. Tools used to collect data include: 12 learning management plans, 12 sets of learning board games, and tonal conversion reading skill test and a satisfaction questionnaire The statistics used to analyze the data were percentage, mean and standard deviation. Learning found that it was equal to 85.94 percent, which was 70 percent of the set criteria. 3) Satisfaction of grade 2 students with learning activities was found that the post-learning scores were significantly higher than before at the .05 level. With the learning board game set, it was found that the overall satisfaction of the students was at a high level.

Keywords: Tonal Conjugation, Board Games

บทนำ

ภาษาไทยถือเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันดีงามที่อยู่คู่กับคนไทยมาเป็นเวลานาน ซึ่งพ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงประดิษฐ์คิดค้นตัวอักษรไทยขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือสื่อสารให้คนไทยเราได้ใช้ติดต่อสื่อสารกัน นับว่าเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นประจำชาติไทย ดังที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2551 :1) ได้อธิบายความสำคัญของภาษาไทยว่า ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรมการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุขและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจารณ์และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรมประเพณี สุนทรียภาพเป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป ดังนั้นภาษาไทยจึงมีความสำคัญสำหรับคนไทยอย่างยิ่งไม่ว่าจะเป็นการฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียนล้วนมีความจำเป็นต้องใช้ภาษาไทยเพื่อติดต่อสื่อสารตลอดเวลาและเพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพคนไทยจึงเรียนรู้วิชาภาษาไทย

การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การคมนาคม วิธีการสอน สื่อการสอนล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ดังที่ สุจิตรา ภู่วิสัย (2561: 2) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยให้เด็กนักเรียนสามารถอ่านออกเขียนได้นั้น ครูผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมบทบาทของตนเอง ครูจะต้องมีสื่อในการเรียนการสอน ครูต้องมีความอดทนและความเสียสละ เมื่อสอนจบไปนั้นครูควรมีการประเมินผลนักเรียนโดยการประเมินผลเป็นรายบุคคล นอกจากนี้ครูควรมีการปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากเป็นผู้ให้ความรู้แต่ครั้งที่เข้ามาสอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนโดยการเป็นผู้กระตุ้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิด และศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองรักการอ่าน รักการเรียน รักการเขียน สอนวิธีการแสวงหาความรู้มากกว่าสอนตัวความรู้สอนให้คิดมากกว่าการท่องจำ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะเป็นการช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความพร้อมและพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาซึ่งสอดคล้องตามเป้าหมายของการจัดการศึกษาในปัจจุบัน เมื่อพิจารณาข้อความข้างต้นพบว่า การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย มีองค์ประกอบสำคัญคือสื่อการสอนและวิธีการสอนของครูที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ทักษะทั้ง 4 ด้านคือการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ดังนั้นการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในปัจจุบันจึงแตกต่างไปจากเดิม ไม่เน้นการอ่านออกเขียนได้เพียงอย่างเดียว แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาไทยเพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลสำเร็จของการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้มากหรือน้อยเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับแนวทางและความสามารถของครูผู้สอนบวกกับความตั้งใจเอาใจใส่ของผู้เรียนด้วยเราอาจค้นชินกับภาพห้องเรียนที่มีผู้เรียนจำนวนมากรวมตัวกัน ใช้หนังสือเหมือนกัน สื่อประกอบการสอนเหมือนกัน และมีวิธีการประเมินผลเหมือนกัน เพื่อไปสู่เป้าหมายเดียวกัน ในการเรียนรู้ชีวิตวิถีใหม่นั้นเป้าหมายของการศึกษาอาจยังคงเดิม แต่ผู้เรียนสามารถใช้ชีวิตที่แตกต่างในการไปถึงจุดหมายได้ ผู้เรียนบางคนอาจเรียนรู้ได้เร็วกว่าหากได้ดูภาพหรือคลิปวิดีโอ แต่ผู้เรียนบางคนอาจชอบการฟังคุณครูบรรยายเพราะรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ครูผู้สอนจะอย่างไรในการออกแบบการเรียนการสอนภาษาไทยให้ผู้เรียนยังคงเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเสมือนอยู่ในชั้นเรียนในภาวะที่ไม่ปกติเช่นนี้ หรือจะใช้วิกฤตนี้เป็นโอกาสที่จะพัฒนาทักษะความรู้นักเรียนมากขึ้นได้หรือไม่ (สฤพร ปุ่มเป้า, 2564 : 389 กล่าวถึงใน Aksorn, 2564 : ออนไลน์)

โรงเรียนอนุบาลบ้านเหนือเขมราฐ อำเภอเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ปีการศึกษา 2565 ผลการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลบ้านเหนือเขมราฐ จากการทดสอบการอ่านเขียนใน

รายวิชาภาษาไทย พบว่า มีนักเรียนส่วนหนึ่งอ่านผันวรรณยุกต์ไม่ถูกต้อง อ่านผันวรรณยุกต์ไม่คล่อง เนื่องจากในปีการศึกษาที่ผ่านมาการศึกษาไทยเจอวิกฤต Covid -19 ให้นักเรียนได้เรียนรู้ที่บ้าน ซึ่งนักเรียนบางคนอาจจะไม่เข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากนัก และพบว่านักเรียนกลุ่มนี้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในตัวชี้วัดนี้ค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์ ปัญหาที่พบมากคือนักเรียนอ่านผันวรรณยุกต์ไม่ตรงตามรูปวรรณยุกต์ที่ปรากฏ ส่งผลให้นักเรียนอ่านผันวรรณยุกต์ผิด เนื่องจากภาษาไทยมีพยัญชนะทั้งหมด 44 ตัว แบ่งออกเป็น 3 หมู่ ซึ่งประกอบด้วยอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ อีกทั้งวรรณยุกต์ไทยมี 4 รูป 5 เสียง ซึ่งแต่ละหมู่มีวิธีการอ่านผันวรรณยุกต์ที่แตกต่างกัน ทำให้นักเรียนสับสน ไม่เข้าใจเรื่องวรรณยุกต์และไม่สามารถอ่านผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง ส่งผลให้คำที่ผั้นนั้นมีความหมายเปลี่ยนไป

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด เทคนิควิธีการสอน ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติและเกิดกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด ผู้วิจัยจึงได้ผลิตสื่อการสอนชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ซึ่งเป็นเกมที่เล่นบนพื้นเรียบทุกประเภท ผู้เล่นทุกคนได้มีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์เผชิญหน้ากัน มีรูปแบบการเล่นที่หลากหลายสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ เพราะรูปแบบของบอร์ดเกมสามารถกระตุ้นการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปริณิธิตา โพธิ์พะนา (2562 : 126-131) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกมทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมจริง ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและทักษะกระบวนการในเรื่องที่เรียน จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ในแต่ละบอร์ดเกมนักเรียนจะใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลายแล้วแต่ว่าเนื้อหาและกติกาในบอร์ดเกมนั้น ๆ จะเป็นแบบใด เพื่อที่นักเรียนจะหาวิธีแก้ไขปัญหานั้น ๆ ด้วยตนเอง รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลของสมาชิก การถ่ายทอดกระบวนการหรือสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ให้เพื่อนได้เข้าใจ ทำให้นักเรียนกล้าที่จะคิด กล้าที่จะลงมือทำ และกล้าตัดสินใจครูผู้สอนจะคอยเป็นแรงเสริมชี้แนะแนวทางให้กับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างแท้จริงและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาข้อความข้างต้นพบว่า การใช้บอร์ดเกมในกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากเรียนมากขึ้นเพราะเกมช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนานไม่น่าเบื่ออีกทั้งครูผู้สอนยังสามารถสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนเข้าไปในเกมที่เล่นได้อีกด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ เพื่อแก้ปัญหาการผันวรรณยุกต์ไม่ถูกต้องและเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการผันวรรณยุกต์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านผันวรรณยุกต์มีผลการเรียนรู้ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ในเครือข่ายสถานศึกษาที่ 17 เขมราฐ-นาแก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี เขต 2 จำนวน 11 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียนเขมราฐ โรงเรียนบ้านนาสนามนาหว้าเกษม โรงเรียนบ้านอุบมุงแก้งเกลี้ยง โรงเรียนบ้านบุงเจริญ โรงเรียนบ้านนาแก โรงเรียนบ้านนาเมือง โรงเรียนบ้านลาดหญ้าคา โรงเรียนบ้านโบทม่วง โรงเรียนบ้านไทร้อย โรงเรียนบ้านบุงวิทยา และโรงเรียนอนุบาลบ้านเหนือเขมราฐ ซึ่งมีจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งหมด 278 คน จำนวนห้องเรียน 16 ห้อง

1.2 กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยครั้งนี้ คือ

ตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนอนุบาลบ้านเหนือเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งกำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวนนักเรียน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้
2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้
3. แบบวัดทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์
4. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 นำแบบวัดทักษะเรื่องการอ่านผันวรรณยุกต์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งผ่านกระบวนการหาคุณภาพมาแล้ว ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านผันวรรณยุกต์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 12 ชั่วโมง

3.3 เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้ว นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์ไปทดสอบกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งและให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ จากนั้นนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

4.2 เปรียบเทียบทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านผัวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการวัดทักษะการอ่านผัวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ร้อยละของแบบวัดทักษะการอ่านผัวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ร้อยละ
30	180	4641	85.94

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 85.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การอ่านผัวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านผัวรรณยุกต์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านผัวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้

รายการ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนเรียน	30	30	10.97	2.01	71.94
หลังเรียน	30	30	24.80	2.32	

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนหลังการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน 10.97 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน 24.80

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้มีค่าชี้แจงในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างชัดเจน	2.77	0.43	มาก
2. ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	2.93	0.25	มาก
3. เนื้อหาในชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก	2.83	0.38	มาก
4. ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้มีขนาดตัวอักษรเหมาะสม	2.83	0.38	มาก
5. ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้มีรูปภาพประกอบที่เหมาะสมและน่าสนใจ	2.90	0.31	มาก

6. เนื้อหาในชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับนักเรียน	2.90	0.31	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน	2.80	0.41	มาก
8. ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย	2.67	0.48	มาก
9. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	2.87	0.35	มาก
10. การเรียนรู้โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนชอบเรียนวิชาภาษาไทย	2.93	0.25	มาก
รวม	2.84	0.08	มาก

จากตารางที่ 3 โดยรวมพบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.08 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

สรุปผลและอภิปรายผล

สรุปผล

1. ทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ พบว่า มีค่าร้อยละเท่ากับ 85.94 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 70
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ ผู้วิจัยขอเสนอหัวข้อในการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลทักษะการอ่านผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าร้อยละ 85.94 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 70 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องจาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ นอกจากสามารถสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้สนุกสนานสร้างความเพลิดเพลินแล้ว ยังสามารถกระตุ้นและสร้างความสนใจในการเรียนของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกคน ดังที่ ผกาพรรณ จันทะ (2564 : 50) กล่าวถึงการสอนโดยใช้บอร์ดเกมว่า บอร์ดเกม เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือพัฒนาทักษะต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะไปพร้อม ๆ กับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และท้าทาย อีกทั้งยังสร้างแรงจูงใจ เกิดความกระตือรือร้น ที่อยากจะเรียนรู้จนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ เกมกระดานสามารถอยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ทุกกระบวนการ ไม่ว่าจะเป็น ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน หรือขั้นสรุป ผู้สอนต้องพิจารณาเกมกระดานแต่ประเภทให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนรวมถึงเนื้อหาของบทเรียน ซึ่งผลการวิจัยของสายสุดา หลังแดง (2560 : 62) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต 3 ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการพัฒนาเกมการศึกษาที่ใช้ในการเรียนวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.76 / 81.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่วางไว้ 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา

ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.73, S.D = 0.16$)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านผ่านวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การสอนโดยใช้ชุดบอร์ดเกม เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้ร่วมทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง ได้ฝึกคิด ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ จากเนื้อหาสาระที่สอดแทรกในชุดบอร์ดเกม ดังที่ ทิศนา ขมมณี (2564 :368) กล่าวถึงข้อดีการสอนโดยการใช้เกมว่า เกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ซึ่งสอดคล้องกับ ผกาพรรณ จันทะ (2564 :75-76) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน พบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ \bar{X} เท่ากับ 2.84 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.08 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องจากการที่นักเรียนทุกคนได้ร่วมกันทำกิจกรรมในชุดบอร์ดเกมที่หลากหลาย ได้ฝึกคิด ฝึกอ่านผ่านวรรณยุกต์ และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของสมาชิกในห้องเรียน ส่งผลให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้มาก ดังที่ ผกาพรรณ จันทะ (2564 :79) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยมีกิจกรรมที่หลากหลายและตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนตามพัฒนาการของสมองที่เหมาะสมกับช่วงวัย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งมีสื่อเกมกระดานสอดแทรกเข้ามาในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ออกแบบและสร้างชิ้นงานเกมกระดานขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งช่วยสร้างความท้าทายกระตุ้นและสร้างความสนใจพฤติกรรมอยากเกิดการเรียนรู้ และเกิดบรรยากาศการเรียนรู้ในเชิงบวก ผลการวิจัยปริญญาโท โพธิ์พะนา (2562 : 132-133) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 30.79/72.33 2) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นศึกษากระบวนการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.48 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่ม ร้อยละ 48 3) เปรียบเทียบความสามารถในวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 72.33

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดบอร์ดเกม ครูควรศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกมแต่ละประเภทอย่างละเอียด และเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นบอร์ดเกมนั้น ๆ ให้พร้อมทุกครั้ง

1.2 การเล่นเกมในแต่ละครั้ง ครูต้องอธิบายขั้นตอนวิธีการเล่นเกมของแต่ละเกมให้นักเรียนทุกคนเข้าใจตรงกัน และคอยกำกับดูแลให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 ควรพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยี

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียนด้วยชุดบอร์ดเกมกับการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดบอร์ดเกมการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทยชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (พิมพ์ครั้งที่ 14) กรุงเทพมหานคร : สกสศ. ลาดพร้าว.
- ทีศนา แชมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริญธิดา โพธิ์พะนา. (2562). *การพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในการใช้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).
- ขอนแก่น. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ผกาพรรณ จันทะ. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สายสุดา หลั่งแดง. (2560). *ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต 3*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุจิตรา ภู่วาสดี. (2561). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนยอที่สอนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะและการสอนแบบปกติ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สถาพร ปุ่มเป้า. (2564). *แนวทางการสอนภาษาไทยในชีวิตวิถีใหม่ ท่ามกลางวิกฤตการณ์ COVID-19*. *Journal of Roi Kaensam Academi*. 6 (8), 388-403