

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ตามลำดับดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ในการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้จัดกิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสรุปผลได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.46/83.47 แสดงว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ (80/80) ที่ตั้งไว้
2. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้จัดกิจกรรมประกอบเกมการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7287 แสดงว่า การใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิด เป็นร้อยละ 72.87
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01
4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทย ได้ใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.64, S.D. = 0.14$)

อภิปรายผล

การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยมาอภิปรายผลดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.46/83.47 แสดงว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ (80/80) ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้วิจัยได้มีการวางแผนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อย่างเป็นขั้นตอน โดยมีการศึกษาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อทำความเข้าใจกับความสำคัญของภาษาไทย สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คุณภาพของผู้เรียน คำอธิบายรายวิชา แนวทางการวัดและประเมินผลของกระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 5-10) และศึกษาเนื้อหาการเขียนสะกดคำภาษาไทย จากหนังสือเรียนภาษาพาที่ วรรณคดีลำนํ้า คำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำมาวิเคราะห์ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา เวลา กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน ที่มีความเหมาะสมจากการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและการนำไปทดลองใช้ก่อนนำมาใช้จริงกับกับกลุ่มตัวอย่าง

สอดคล้องกับชัยขงศ์ พรหมวงศ์ (2551 : 494) ที่กล่าวว่า การทดลองใช้ (Try Out) เป็นการนำสื่อการสอนที่ผลิตขึ้นเป็นต้นแบบ (Prototype) ไปทดลองใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแต่ละระบบ เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพ ของสื่อการสอนให้ได้ผลตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ซึ่งการทดลองใช้และหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน เป็นขั้นตอนที่จะพิสูจน์ว่านวัตกรรม การเรียนการสอนที่จัดทำหรือพัฒนาขึ้นนั้น เมื่อนำไปใช้จริง จะเกิดประโยชน์ สามารถแก้ปัญหา สามารถปรับปรุงพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ คำนึงค่าตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ต้องการ จึงทำให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ใช้กิจกรรมเกมเข้ามาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียน ได้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นการกระตุ้นระบบประสาทการตอบสนอง รับรู้ในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้ นักเรียนมีความตื่นตัว มีความพร้อมต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียน และนักเรียนได้ฝึกความร่วมมือกับหมู่คณะ สอดคล้องกับ วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 42) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการใช้เกมว่า เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ตลอดจนฝึกคุณลักษณะที่พึงประสงค์อื่น ๆ เป็นต้นว่า ความมีน้ำใจ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความเป็นผู้นำ และระบบกลุ่มสัมพันธ์ ฝึกทักษะทั้งสี่ด้าน ส่งเสริมการพัฒนาด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ ให้รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา ให้มีลักษณะความเป็นผู้นำ การวางแผนการทำงาน มีความเป็นประชาธิปไตยมีน้ำใจนักกีฬา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีส่วนเพิ่มบรรยากาศการเรียนการสอนด้วย ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเขียนสะกดคำโดยใช้จัดกิจกรรมประกอบเกมการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จึงมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 79) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ พบว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 98.17/98.47

2. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้จัดกิจกรรมประกอบเกมการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7287 หรือคิดเป็นร้อยละ 72.87 ทั้งนี้เป็นผลมาจากแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน มีวิธีการจัดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนได้ฝึกเขียนสะกดคำตามรูปเสียงในภาษาไทย ซึ่งมีทั้งคำพื้นฐานคำใหม่ เริ่มจากคำที่เขียนง่ายไปหายาก สอดคล้องกับหลักปฏิบัติในการจัด

การเรียนการสอนสะกดคำ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553 : 13-23 ก) ที่กล่าวว่า ต้องสอนทุกครั้งที่นักเรียนเรียนคำใหม่ที่เป็นคำพื้นฐาน ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลพินิจของครูผู้สอน และควรสอนจากง่ายไปหายาก คือ สอนจากคำในแม่ ก กา คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ตามลำดับ และต่อด้วยคำที่มีลักษณะซับซ้อน เช่น คำที่มีอักษรนำ คำที่มีตัวการันต์ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเข้ามาบูรณาการในกระบวนการเรียนรู้ โดยมีเกมที่หลากหลาย ได้แก่ เกมจัดผลไม้ใส่ตะกร้า สำหรับการเขียนคำที่สะกดตรงตามมาตรา เกมต่อดวงใจ สำหรับการเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน เกมลูกโป่งวิเศษ สำหรับการเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด เกมฉันทคือใคร สำหรับการเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กย เกมตกลูก สำหรับการเขียนคำประวิสรรชนีย์ เกมกระชิบคำ สำหรับการเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เกมกระชิบปริศนาสำหรับการเขียนคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว ควบกล้ำ) เกม วิ่งผลัด สำหรับการเขียนคำควบกล้ำไม่แท้ เกมจิกซอร์ต่อคำ สำหรับการเขียนคำที่มีตัวการันต์ และเกม ป.ปลาพาโชค สำหรับการเขียนคำที่คำที่มีตัวการันต์ เพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำให้กับนักเรียน ซึ่งเกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา ที่เด็กชอบมาจัดดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาก็ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียน การสอนที่ตั้งไว้ (พรหมพล ดิฉิม. 2551 : 38) เกมการศึกษาคือได้ว่าเป็นวิธีการเรียนการสอนที่เปิด โอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ดังที่ทิสนา แคมมณี (2552 : 365) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมมาประกอบการสอนว่าเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนาน เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ซึ่งเกมการศึกษาทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน ทำให้บทเรียนน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ ไม่เครียด และเกมการศึกษายังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด ซึ่งเกมการศึกษาสามารถจัดให้กับนักเรียนได้เล่นทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม สร้างความสนุกสนานในการเรียน และช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาที่เรียนได้เป็นอย่างดี ดังที่ วิภาตันทุลพงษ์ (2549 : 12-18) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการสร้างความสนใจและสร้างความสนุกสนาน การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา ฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหา ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด วรรณคดี และวรรณกรรม เป็นการเปิด โอกาสให้ผู้เรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่ ให้ความสนุกสนานผ่อนคลาย

คลายความตึงเครียดในการเรียน ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ และยังช่วยส่งเสริมความสามัคคีและการอยู่ร่วมกันในสังคม จึงส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ที่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับผลการวิจัยของ เพ็ญพร เสระทอง (2550 : 58) ที่พบว่า หลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ การบวก การลบ การแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มีคะแนนสูงขึ้นร้อยละ 72.72

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 แสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน การเขียนสะกดคำภาษาไทย ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งอาจเป็นผลมาจากก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้ชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่ไม่มีความยุ่งยาก ซับซ้อนมาก และได้จัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน มีเกมที่หลากหลาย เช่น การจับคู่ การเล่นส่งของหรือภาพ การเล่นโดมิโน การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง โดยใช้สื่อเข้ามาช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น นักเรียนได้ใช้ความรู้ทางวิชาการ ไหวพริบ ปฏิภาณ พัฒนาการคิดและเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจหลังจากที่แสดงพฤติกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นลง และครูได้เสริมแรงด้วยการให้รางวัลและคำชมเชย เมื่อนักเรียนเล่นเกมการศึกษาได้ชนะ ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับหลักการนำกิจกรรมเกมมาใช้สอนของ วิภา ตัญฑุลพงษ์ (2549 : 21-25) ที่ได้เสนอเทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการใช้วิธีสอน โดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพว่าจะต้องมีการชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เช่นเดียวกับ ทิศนา แคมมณี (2552 : 366-368) ที่ได้เสนอแนะการใช้วิธีสอน โดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพว่า ต้องชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่นก่อนการเล่น ผู้สอนจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น ซึ่งเกมการศึกษาถือได้ว่าเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดย การเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน และเป็น

วิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหน็ดเหนื่อยมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ (ทศนา เขมมณี. 2552 : 368) จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา สามารถเขียนสะกดคำพื้นฐาน คำใหม่ได้อย่างถูกต้อง และมีผลการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พรหมพล คีตพิณ (2551 : 75) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.64, S.D. = 0.14$) แสดงให้เห็นว่า การสอนเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกม การศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการอ่านภาษาไทยมากขึ้น เพราะการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาให้กับผู้เรียนนั้น ไม่ได้เป็นการสอนเขียน สอนอ่าน โดยใช้หนังสือเรียน โดยตรงแต่เป็นการสอนเขียนสะกดคำผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษาในแต่ละกิจกรรม ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมการเขียน การอ่าน เพราะนักเรียนได้มีส่วนร่วม มีบรรยากาศที่สนุกสนานเป็นไปตามธรรมชาติจนทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียน สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง รวมถึงเกมการศึกษายังทำให้สภาพจำเจของห้องเรียน เปลี่ยนเป็นสภาพสนุกสนาน ทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยถูกนำมาใช้เป็นเกมเพื่อให้เกิดความรู้ใหม่ๆ เกมยังช่วยให้นักเรียนไม่สนใจบทเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน และที่สำคัญการเรียนด้วยเกมมีความสุข (Grambs and Others. 1970 : 251 ; อ้างถึงใน วิไลวรรณ ถิ่นจนะ. 2551 : 45) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาภายใต้หลักทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญไว้ 3 ประการ คือ กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) เป็นความสำคัญของการตั้งใจและสนใจในการเรียนรู้ เช่น การเตรียมตัวผู้เรียน การเตรียมบทเรียน ซึ่งคนเราจะทำงานได้ดีเมื่อมีความพร้อม เรื่องของความพร้อม ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ เมื่อเขาเรียนรู้ก็จะมีคามพึงพอใจ สุขใจ ตรงกันข้ามถ้าไม่มีความพร้อม แต่ถูกแรงกดดันให้ต้องมีความพร้อมก็จะเกิด ความไม่พอใจ กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) ได้แก่ การกระทำซ้ำบ่อย ๆ หรือทำบ่อย ๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดทักษะความชำนาญ การฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะที่แม่นยำ ชัดเจนและมีทักษะคล่องแคล่ว และกฎแห่งผล (Law of Effect) ได้แก่ รางวัล หรือความสมหวัง จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการเรียนรู้อย่างมากขึ้น เป็นกฎที่เกี่ยวกับการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองที่สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียน ซึ่งได้มาจากแรงเสริม เช่น การที่นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องจะทำให้มี

ความรู้สึกภาคภูมิใจ กระตือรือร้นที่จะศึกษาเนื้อหาสาระอื่น ๆ ต่อไป หรือการได้รับรางวัล จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ก็เป็นแรงเสริมที่สำคัญให้ผู้เรียนเกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียน (ถวัลย์ มาศจรีส. 2548 : 18 -22) ซึ่งเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้ กลุ่มของตนเองบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สาคร รามริน (2551 : 57) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้วิธีสอน แบบเล่นปนเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนแบบ เล่นปนเรียน อยู่ใน ระดับมาก สอดคล้องกับ ทรงนาถ จันทร์กล้า (2550 : 55) ได้ศึกษาผลการใช้วิธีสอนแบบ ร่วมมือ โดยวิธีการแบ่งกลุ่มตามสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนร่วมกับการละเล่นที่บ้านที่มีต่อ ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย และความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย ด้วยวิธีสอนแบบร่วมมือ โดยวิธีการแบ่งกลุ่มตามสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน ร่วมกับการ ละเล่นที่บ้านอยู่ในระดับมาก

สรุปผลการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรม การเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ สร้างความพึงพอใจ ต่อการเรียนภาษาไทย ได้บรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ด้านการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทย ครูควรตระหนักเสมอว่า การสอนแจกลูก คำและการสะกดคำที่ถูกต้อง ต้องเป็นการออกเสียงมิใช่การแยกตัวพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ลงในตารางแจกลูกคำ เพราะนั่นเป็นเพียงการจำแนกตัวอักษรที่เป็นส่วนประกอบของคำเท่านั้น และการสอนเขียนสะกดคำแต่ละครั้งไม่ควรใช้เวลานานเกินไป จะทำให้นักเรียนเหนื่อยและ เบื่อหน่าย และควรสอนควบคู่กับการสอนเขียนเป็นคำ อ่านเป็นประโยคด้วยเพื่อให้นักเรียน รู้สึกสนุก

1.2 ด้านเวลา มีนักเรียนบางคนมีความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทยต่ำ ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใช้เวลานาน ต้องใช้เวลาทำแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนภาษาไทยนอกเวลาเรียน

1.3 ด้านการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ครูควรศึกษาขั้นตอนในการเล่นเกมที่เข้าใจและแม่นยำ การสาธิตให้นักเรียนดูหรือให้นักเรียนได้ทดลองเล่นควรทำทุกครั้ง เพื่อให้ นักเรียนสามารถเล่นได้ถูกต้อง และเล่นไม่ผิดกติกาการเล่น นักเรียนมีประสิทธิภาพในการเขียนและเข้าใจความหมายของคำมากขึ้น ควรเล่นเกมไปตามลำดับจากง่าย ไปหายาก ในขณะที่เล่นเกมครูควรให้กำลังใจเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ เมื่อเด็กเล่นเกมเสร็จดูว่าเด็กเล่นเกมได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเด็กเล่นเกมการศึกษาเสร็จแล้วดูว่าเด็กเล่นแล้วเก็บของเข้าที่หรือไม่

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยและความสนใจในการอ่านภาษาไทยสำหรับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรมีการศึกษา หลักการ ทฤษฎี ของกิจกรรมเกมการศึกษาแล้วนำไปดัดแปลง หรือสร้างขึ้นใหม่เพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น