

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



249674

การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีโพธิ์เมือง

กาญจนา โพธิ์อักษรณ์

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
มีนาคม 2554



การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง



กาญจนา โพธิ์ลักษณ์

วิทยานิพนธ์นี้เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อเป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
มีนาคม 2554

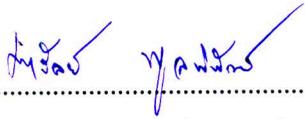
การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง

กาญจนา โพธิ์ลักษณะ

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

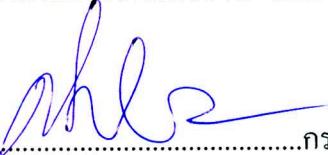
คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการ  
รองศาสตราจารย์นราวัลย์ พูลพิพัฒน์

  
.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
รองศาสตราจารย์ศรีวิไล พลมณี

  
.....กรรมการ  
รองศาสตราจารย์ศรีวิไล พลมณี

  
.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
อาจารย์สามารถ ศรีจันงค์

  
.....กรรมการ  
อาจารย์สามารถ ศรีจันงค์

11 มีนาคม 2554

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจากรองศาสตราจารย์ศรีวิไล พลมณี ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์สามารถ ศรีจันทน์ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์นราวัลย์ พูลพิพัฒน์ ที่กรุณาเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อีกทั้งได้กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำ คำปรึกษาและตรวจแก้ไขจนวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ยุพิน อินทะยะ อาจารย์วัชรภรณ์ วัตรสุขและ อาจารย์สมจิตร เสาร์ศรีจันทร์ ที่ได้รับเป็นผู้เชี่ยวชาญในการประเมินแผนการเรียนรู้ เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบทดสอบประจำหน่วยและแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าช่วยตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ตลอดจนให้คำแนะนำในด้านต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในครั้งนี้อย่างยิ่ง

ขอขอบคุณผู้อำนวยการ ผู้ช่วยผู้อำนวยการ และคณะครู โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมืองทุกท่านที่กรุณาให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ เป็นกำลังใจและให้คำแนะนำจนทำให้การศึกษาครั้งนี้มีความสมบูรณ์ขึ้น

ขอขอบพระคุณคุณพ่ออ่อนเรื่อน สาระจันทร์ คุณแม่จันทร์ดา สาระจันทร์ จำสิบเอกนิพนธ์ โพธิ์ลักษณะ และญาติทุกคนที่กรุณา ช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ในทุกเรื่องอันเป็นการส่งเสริมสนับสนุนในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สำเร็จตามเป้าหมาย และคุณค่าอันเกิดจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาขออุทิศแด่ดวงวิญญาณของคุณน้ำสุธรรม สาระจันทร์ ผู้ล่วงลับ ตลอดถึงบูรพาจารย์ทุกท่านที่เคยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และสำนักอันดีงามแก่ผู้เขียนด้วยความเมตตาเสมอมา

สุดท้ายนี้ผู้เขียนหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเอื้อประโยชน์สำหรับครูผู้สอนและผู้สนใจทั่วไปในการประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนต่อไป

กาญจนา โพธิ์ลักษณะ

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง	
ผู้เขียน	นางกาญจนา โภธิลักษณ์	
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย)	
คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ศิวไล พลมณี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
	อาจารย์สามารถ ศรีจางค์	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

### บทคัดย่อ

249674

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมในวิชาภาษาไทย เพื่อเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ของโรงเรียนจำนวน 23 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดหน่วยการเรียนรู้ 8 หน่วย 24 เกม แบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าที่ นำเสนอในรูปของตารางประกอบคำบรรยาย ผลจากการวิจัยพบว่า หลังจากใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.26 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80 % และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**Thesis Title** Using Games to Enhance Skills in Reading Words with  
Final Consonants of Prathom Suksa 1 Students at  
Sri Ping Muang Municipal School

**Author** Mrs.Kanjana Potilux

**Degree** Master of Education (Teaching Thai)

**Thesis Advisory Committee**

Assoc.Prof.Sriwilai Ponmamee	Advisor
Lect. Samart Srijumnong	Co-advisor

## ABSTRACT

249674

The purpose of this research was to study the use of games to enhance skills in reading words with final consonants of Prathom Suksa 1 students at Sriping Muang Municipal School. The target group included 23 Prathom Suksa 1 students who studied in the second semester of 2010 academic year the School. The instruments used were 24 games to enhance skills in reading words with final consonants in 8 learning units the test for each unit, and an achievement test. The collected data were analyzed in terms of means, standard deviations, percentage, and t – test and presented in tables with description. The findings reveal that after using games , the students achievement average score was 88.26 percent, which was higher than the set criterion of 80.00 percent, and the students had statistically higher achievement at .01 level of significance.

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	4
สมมติฐานในการศึกษา	4
ขอบเขตของการศึกษา	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
แผนการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบการเรียนภาษาไทย	8
กิจกรรมการเล่นเกมที่ประกอบการเรียนการสอนภาษาไทย	11
แนวคิดทฤษฎีและพัฒนาการพฤติกรรมของผู้เรียน	19
แนวคิดทฤษฎีและธรรมชาติการเรียนรู้	23
ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	32
หลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด	35
ทักษะการอ่าน	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา	45
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	45
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	45
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ	46
การเก็บรวบรวมข้อมูล	49
การวิเคราะห์ข้อมูล	49
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	50
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	54
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	63
สรุป	63
อภิปรายผล	64
ข้อเสนอแนะ	67
บรรณานุกรม	69
ภาคผนวก	74
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำปรึกษาและตรวจสอบเครื่องมือ	75
ภาคผนวก ข คู่มือครู	76
ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการใช้เกมเสริม ทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	204
ภาคผนวก ง แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด	216
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์การประเมินเครื่องมือที่ผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน	232
ภาคผนวก ฉ ตารางวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย	242
ภาคผนวก ช ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน	252
ประวัติผู้เขียน	259

## สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	ผลการหาประสิทธิภาพการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 23 คนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553	55
2	ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการอ่านเรื่องคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการเรียนของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 23 คน	57
3	แสดงค่าเฉลี่ย ร้อยละของคะแนนแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดทางการเรียนระหว่างเรียนโดยใช้การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 23 คน	59
4	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดระหว่างก่อนและหลังการเรียนของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จำนวน 23 คน	61