

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง และใช้เกมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การสร้างและใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกม

1.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551

1.2 คัดเลือกคำที่นักเรียนมักเขียนผิดจากหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชุดพื้นฐานภาษา จำนวน 162 คำ นำมาทดสอบนักเรียนด้วยการให้นักเรียนเขียนตามคำบอกวันละ 10 คำแล้วคัดเลือกคำที่นักเรียนเขียนผิดร้อยละ 60.00 นำมาเรียงลำดับที่ 1-50 โดยถือว่าเป็นคำยาก ดังนี้ กษัตริย์ แม่แม่เบี้ย โป๊กเป๊ก กรุ้งกริ่ง เปลี่ยน เกลียด ศาสนา สนุกสนาน โกรธ ครอบครัว ประเปรียว เครื่อง เพื่อนบ้าน ข้าวเปลือก มื้อนี้ เลื่อย ต้นบวบ ดังลั่น วยเด็ก วงกลม งวงช้าง รวบรวม ผักสด อร่อย พ่นน้ำ เพราะ วันเกิด หันหลัง ตลิง สนาม ตลอด แสดง บ้าใบ้ เทียว ถนน ขนมหู เจ็ด ซื่อ พร้อม เปด กล้วย แปรง กราบ พราน คลาน เพลิน กลัว พลาจ เพลง กระพรวน

1.3 นำคำยากจำนวน 50 คำมาจัดหมวดหมู่ประกอบด้วย

1. คำที่มี ร ควบกล้ำ จำนวน 10 คำ ได้แก่ กระพรวน เพราะ โกรธ แปรง

กราบ ครอบครัว ประเปรียว เครื่อง พร้อม พราน

2. คำที่มี ล ควบกล้ำ จำนวน 10 คำ ได้แก่ คลาน เพลิน กลัว พลาจ เพลง

ข้าวเปลือก เกลียด เปลี่ยน กล้วย เปด

3. คำที่มีรูปวรรณยุกต์ปรากฏ จำนวน 10 คำ ได้แก่ เพื่อนบ้าน พ่นน้ำ ซื่อ เลื่อย บ้าใบ้ โป๊ก เป๊ก กรุ้ง กริ่ง แม่แม่เบี้ย มื้อนี้ เทียว

4. คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 10 คำ ได้แก่ ตลิ่ง สนาม ถนน ขนม ตลอด
กษัตริย์ สนุกสนาน ศาสนา อร่อย แสดง

5. คำที่มีสระเปลี่ยนรูป จำนวน 5 คำ ได้แก่ ้วยเด็ก หันหลัง ดังถัน เจ็ด วันเกิด

6. คำที่มีสระลดรูป จำนวน 5 คำ ได้แก่ วงกลม งวงช้าง รวบรวม ผักสด

ต้นบวบ

1.4 กำหนดเรื่องที่จะสอนในแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง โดยนำคำยามาจัดลงในแผนละ 5 คำ แล้วกำหนดเกมที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาซึ่งเป็นเกมการเล่นทั่วไป และเกมการละเล่นเด็กไทยจำนวน 20 เกม โดยมีเกมทั่วไปจำนวน 12 เกม เกมการละเล่นเด็กไทยจำนวน 8 เกม

1.5 กำหนดเกมประกอบการสอนแผนละ 1 เกม โดยครูจะให้นักเรียนเป็นผู้เลือกจำนวน 1 เกม จาก 2 เกม โดยครูจะอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง แต่เกมที่นักเรียนยังไม่เคยเล่น และไม่เคยรู้จักครูจะให้นักเรียนทดลองเล่นก่อนแล้วให้นักเรียนตัดสินใจเลือกเกมนั้น ๆ ซึ่งส่วนใหญ่เกมที่นักเรียนเลือกเล่นจะเป็นเกมการเล่นทั่วไป และเป็นเกมที่เล่นเป็นทีม ดังรายละเอียดในตาราง 2

ตาราง 2 คำยาก เกม และลักษณะของเกมในแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกม

แผนการจัด การเรียนรู้	คำยาก	เกม	ลักษณะของเกม
1	คำที่มี ร ควบกล้ำ ได้แก่ กระพรวน เพราะ โกรธ แปรง กราบ	เกมจับเอาไปเลย	แข่งขันเป็นทีม
2	คำที่มี ร ควบกล้ำ ได้แก่ ครอบครว้ ประเปรียว เครื่อง พร้อม พรวน	เกมซ่อนคำ	แข่งขันเป็นทีม
3	คำที่มี ล ควบกล้ำ ได้แก่ คลาน เพลิน กลัว พราง เพลง	เกมหัวใจเลือกคู่	แข่งขันรายบุคคล
4	คำที่มี ล ควบกล้ำ ได้แก่ ข้าวเปลือก เกลียด เปลี่ยน กล้วย เปล	เกมเปิดใจหาคู่	แข่งขันเป็นคู่

ตาราง 2 (ต่อ)

แผนการจัด การเรียนรู้	ลักษณะของคำ	ชื่อเกม	ลักษณะของเกม
5	คำที่มีรูปวรรณยุกต์ปรากฏได้แก่ เพื่อนบ้าน ฟันน้ำ ซื่อ เลื่อย บ้าใบ้	เกมกล่อมมหา สมบัติ	แข่งขันรายบุคคล
6	คำที่มีรูปวรรณยุกต์ปรากฏได้แก่ โป๊ก เป๊ก กรุ่ง กริ่ง แม่แม่เบี้ย มือนี่ เทียว	เกมหนูกับแมว	แข่งขันเป็นทีม
7	คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้แก่ ตลิ่ง สนาม ถนน ขนม ตลอด	เกมรด่วน	แข่งขันรายบุคคล
8	คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้แก่ กษัตริย์ สนุกสนาน ศาสนา อร่อย แสดง	เกมแย่งหางหาคำ	แข่งขันเป็นทีม
9	คำที่มีสระเปลี่ยนรูปจำนวน 5 คำได้แก่ วัยเด็ก หันหลัง ดังลั่น เจ็ด วันเกิด	เกมต่อช้าง	แข่งขันรายบุคคล
10	คำที่มีสระลดรูปได้แก่จำนวน 5 คำได้แก่ วงกลม งวงช้าง รวบรวม ผักสด ต้นบวบ	เกมรถแข่ง	แข่งขันเป็นทีม

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกมจำนวน 10 แผน

ให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระและผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาได้ข้อสรุปดังนี้

1.6.1 ให้เพิ่มมาตรฐาน และตัวชี้วัดในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

1.6.2 ให้เพิ่ม และตัดคำบางคำออกเพื่อใช้คำอย่างถูกต้อง และมีความหมาย

เช่น คำว่า นักเรียนสามารถอ่านคำที่มี ร ควบกล้ำได้ ให้ตัดคำว่า สามารถออก

1.6.3 ให้เปลี่ยนตัวเลขอินดูอาร์บิกให้เป็นตัวเลขไทยเพื่อความเหมาะสม

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกมไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายพบว่า มีข้อปรับปรุงคือ ลำดับขั้นตอนในการเล่นจะต้องอธิบายและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดูก่อนในเกมที่ต้องเล่นแข่งขันกันหลาย ๆ รอบ เวลาที่ใช้ในการเล่นแบบฝึกหัดหลังจากการทำกิจกรรมจะต้องปรับให้ทันกับเวลา

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกมที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

2. ผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกม ปรากฏผลผลดังตาราง 3

ตาราง 3 คะแนน และค่าร้อยละ ผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกม

นักเรียน คนที่	คะแนน (เต็ม 30 คะแนน)	ร้อยละ	เกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 60
1	26	86.67	ผ่าน
2	17	56.67	ไม่ผ่าน
3	21	70.00	ผ่าน
4	29	96.67	ผ่าน
5	29	96.67	ผ่าน
6	25	83.33	ผ่าน
7	28	93.33	ผ่าน
8	30	100.00	ผ่าน
9	28	93.33	ผ่าน
10	28	93.33	ผ่าน
11	27	90.00	ผ่าน
12	28	93.33	ผ่าน
13	29	96.67	ผ่าน
14	28	93.33	ผ่าน
ค่าเฉลี่ยร้อยละ		88.80	ผ่าน

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยากโดยใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีนักเรียน 1 ที่ไม่ผ่านเกณฑ์



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved