

การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม

A DEVELOPMENT OF LEARNING UNIT ON THAI WORD SPELLING FOR
THE DIFFERENT CONSONANT RULES USING EDUCATIONAL GAMES
IN VIETNAMESE CONTEXT

เจิว กาวถิมิง

CHAU CAO THI MINH

วาสนา กิรติจำเริญ

WASANA KEERATICHAMROEN

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

NAKHON RATCHASIMA RAJABHAT UNIVERSITY

นครราชสีมา

NAKHON RATCHASIMA

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม 2) เพื่อศึกษาผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม ขั้นตอนการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ 1) การสร้างหน่วยการเรียนรู้ 2) การใช้หน่วยการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษา อยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอย จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบมีจุดมุ่งหมาย (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) หน่วยการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าดัชนีความเหมาะสมและความสอดคล้อง (IOC) ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ การทดสอบหาค่าที่ (t-test for dependent และ t-test for one sample)

ผลการศึกษา พบว่า 1) หน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีค่าดัชนีความเหมาะสมและความสอดคล้อง (IOC) ที่ 1.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\bar{X}=16.95$, S.D.=3.15) 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\bar{X}=16.95$, S.D.=3.15) และ 4) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.32)

คำสำคัญ : เกมการศึกษา, การเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกด, การจัดการเรียนรู้, บริบทของเวียดนาม

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) develop the learning unit on Thai word spelling for the different consonant rules using educational games in Vietnamese context, 2) study the quality of the learning unit on Thai word spelling for the different consonant rules using educational games in Vietnamese context. The development of learning unit was carried out in two stages 1) developing the learning unit, and 2) using the learning unit. The sample group was selected by purposive sampling. There were twenty freshman students major of Thai in Social Sciences and Humanities in second semester of 2016 academic year. The research tools were 1) learning unit 2) learning achievement test, and 3) student satisfaction form. The statistical analysis of the data were based on the Suitability and consistency index (IOC), percentage (%), mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.) and t-test for dependent and t-test for one sample.

The result of this research indicated the following: 1) the result of learning unit evaluation revealed that IOC was 1.00, 2) learning achievement after learning was higher than the one before with statistical significance at the .05 level 05 ($\bar{X}$ =16.95, S.D.=3.15), 3) learning achievement after learning unit was higher than the one set the standard of 70 percentage criterion at the 0.05 level 05 ($\bar{X}$ =16.95, S.D.=3.15), 4) learning satisfaction of student in Thai word spelling for the different consonant rules using educational games in Vietnamese context learning unit was at the most satisfied level ($\bar{X}$ =4.83, S.D.=0.32)

Keywords : Educational games, Thai word spelling for the different consonant rules, Learning management, Vietnamese context

บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารของมนุษย์ โดยทุก ๆ ประเทศต่างมีภาษาซึ่งเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ และเป็นเครื่องมือ ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในจำนวนเกือบ 200 ประเทศมีภาษาประมาณ 7000 ภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร รวมทั้งภาษาที่เป็นทางการและภาษาที่ไม่เป็นทางการด้วยกัน (Isabelle, 2015, online) ภาษาจึงมีความสำคัญอย่างมากในกระบวนการพัฒนาของแต่ละประเทศเพราะนอกจากเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแล้วยังช่วยในการอนุรักษ์ความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม และช่วยก่อให้เกิดความสัมพันธ์กันระหว่างประเทศ ภาษาจะติดตามทางการพัฒนาของแต่ละประเทศดังนั้นภาษาจะรับผลกระทบ อย่างรุนแรงในแต่ละระยะการเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนไหวของสังคม (Hà. Q. N, 2009, pp. 1-5) ในการเรียนภาษาทุกภาษา ไม่ว่าจะเป็นภาษาแม่หรือภาษาต่างประเทศผู้เรียนต้องเรียนรู้ครบทักษะทั้ง 4 คือ ฟัง-พูด-อ่าน-เขียน ทักษะการเขียนเป็นทักษะหนึ่ง ซึ่งผู้เรียนต้องฝึกฝนในการเรียนภาษา ทักษะการเขียนนั้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ แสวงหาความรู้ และถ่ายทอดความรู้ ในกิจกรรมการเรียนการสอนทุกวิชาต้องอาศัยการเขียน เช่น การเขียนบันทึกความรู้ เขียนรายงานสรุปสิ่งที่ได้พบเห็นการเขียนตอบคำถามสำหรับทักษะการเขียนนั้นผู้เรียนต้องอาศัยพื้นฐานการเขียนสะกดคำโดยที่ผู้เรียนต้องรู้จักคำให้ถูกต้องก่อน จึงจะสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าผู้เรียนเขียนสะกดคำไม่ได้จะไม่สามารรถเข้าใจเรื่องราวที่ผู้อื่นเขียน และไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจในความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองเขียน (วรณี โสมประยูร, 2539, น. 156) ฉะนั้น การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก

จากการสัมภาษณ์ผู้สอนและนักศึกษาที่เรียนภาษาไทยภาษาของสาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอยที่กำลังศึกษาอยู่ให้ผลสะท้อนว่า นักศึกษาเวียดนามที่เรียนภาษาไทยเป็นภาษาต่างประเทศพบปัญหาหลายอย่างในการเรียนและฝึกทักษะภาษาไทย ได้แก่ คำที่มีไม่ไต่ออกเสียงยาก และออกเสียงไม่ค่อยถูก ภาษาไทยมีตัวพยัญชนะหลายรูปที่ออกเสียงคล้าย ๆ กัน เช่น ภ พ ฟ หรือ ส ช ศ และมีตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตราด้วย จึงทำให้ผู้เรียนสับสนในการเขียนและมักจะเขียนผิด นอกจากนี้นักศึกษาหลายคำในภาษาไทยมีตัวการันต์ซึ่งไม่อ่านออกเสียง แต่ต้องใส่ในเวลาเขียน เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้ทั้งผู้สอนและนักศึกษาต่างมีความคิดเห็นว่าปัญหาการเขียนสะกดคำภาษาไทย ที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดเป็นปัญหาใหญ่และพบบ่อยที่สุดในการเรียนและฝึกทักษะทางภาษาไทยของนักศึกษา ซึ่งเป็นปัญหาในการเรียนภาษาไทยของเด็กไทยเช่นกัน ในฐานะเป็นนักศึกษาเวียดนามที่เคยเรียนภาษาไทยเป็นภาษาต่างประเทศ และเป็นศิษย์เก่าของสาขาไทยศึกษาของมหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอย ผู้วิจัยจึงมีคำถามว่าต้องทำอะไรเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว และช่วยเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยและพัฒนาทักษะการเขียน ให้แก่นักศึกษาของสาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอยที่กำลังศึกษาอยู่

จากการศึกษาและเปรียบเทียบโครงสร้างรายวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ของหลักสูตรประเทศไทย และรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน 1 ของหลักสูตรประเทศเวียดนาม ผู้วิจัยเห็นว่าในเนื้อหาเกี่ยวกับการสะกดคำที่เป็นปัญหาเดียวกันทางประเทศไทยจะให้ความสำคัญและมุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกตลอดรายวิชา ไม่ว่าจะเป็นเรียนหน่วยการเรียนรู้อะไรแต่ต่างมีสาระสำคัญที่เป็นการฝึกสะกดคำทั้งการอ่านและการเขียน แต่ทางสาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอย จะนำความรู้เกี่ยวกับตัวสะกดมาเป็นเนื้อหาย่อย ในบทเรียนเดียวที่สอนเกี่ยวกับตัวสะกดและวรรณยุกต์ ซึ่งมีเวลาเรียนและเนื้อหาเท่าเทียมกับบทเรียนอื่น ๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความประสงค์จะพัฒนาหน่วยการเรียนรู้สำหรับเนื้อหาการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด เพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาเรียนกับเนื้อหาที่เป็นปัญหามากขึ้น ให้ผู้เรียนมีโอกาสเห็นคำตัวอย่างที่เป็นคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรามากขึ้น และมีเวลาฝึกฝนมากขึ้น จนเกิดความเคยชินกับคำนั้น ๆ นอกจากนั้น จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการสะกดคำพบว่า มีรูปแบบการสอนหลายรูปแบบที่ช่วยแก้ปัญหและพัฒนาทักษะด้านการสะกดคำให้แก่ผู้เรียน เช่น ใช้เกมประกอบการสอน ใช้เพลงประกอบการสอน พัฒนาแบบฝึกทักษะ หรือพัฒนาชุดการสอน แต่ผู้วิจัยสนใจเป็นพิเศษกับวิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทิตินา ขัมมณี, 2552, น. 81) เกมการศึกษามีประโยชน์และความสำคัญมาก เพราะเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และพัฒนา กลวิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเคารพกฎ กติกาในการเล่น เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่าง ผู้เข้าร่วมเล่น เสริมสร้างทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีทำให้เกิดความกล้าที่จะแสดงออก และเกิดความเชื่อมั่น เสริมสร้าง ความมีน้ำใจช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้นด้วยความสนุกสนาน ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา ในบรรยากาศที่ผ่อนคลายความตึงเครียด (วันชาติ เหมือนสน, 2546, น. 10)

จากความสำคัญของการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นปัญหาของนักศึกษาเวียดนามที่เรียนภาษาไทยเป็นภาษาต่างประเทศ ในมหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอยประสบอยู่ และวิธีแก้ปัญหาดังกล่าวที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งเป็นลักษณะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีผู้สอนคนเดียว โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยการนำเกมมาใช้ ในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเขียนสะกดคำภาษาไทยได้ถูกต้อง สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับสูงขึ้น และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา ภายใต้บริบทของเวียดนาม

2. เพื่อศึกษาผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม

2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนามก่อนเรียนและหลังเรียน

2.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนามหลังการจัดการเรียนรู้ กับเกณฑ์ร้อยละ 70

2.3 ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ได้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้ เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม

2. ทำให้ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม

3. เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนที่สนใจ นำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย ในฐานะภาษาต่างประเทศ หรือนำไปประยุกต์ใช้กับการสอนวิชาอื่น ๆ หรือทำการวิจัยให้กว้างขวางและพัฒนาขึ้นไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ตั้งแต่ นโยบายทางภาษาของประเทศเวียดนาม สภาพและปัญหาในการเรียนภาษาไทย หลักสูตรสาขาไทยศึกษา โครงสร้างรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน 1 ที่ใช้ในมหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอย

จนถึงความรู้เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ การใช้เกมการศึกษา การวัดและการประเมินผล เป็นต้น จากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบองค์ประกอบของหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลักคือ ส่วนนำ เป้าหมายการเรียนรู้ หลักฐานการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ สุดท้ายผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างหน่วยการเรียนรู้ และตรวจสอบคุณภาพของหน่วยการเรียนรู้โดยผ่านการประเมินของผู้เชี่ยวชาญก่อนที่จะนำหน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้นไปใช้

ขั้นตอนที่ 2 การใช้หน่วยการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้กำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีรายละเอียดวิธีการดำเนินดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาของสาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอย เขตแทงซอน กรุงฮานอย

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอย เขตแทงซอน กรุงฮานอย จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบมีจุดมุ่งหมาย (Purposive sampling) (สมบุรณ์ ดันยะ, 2556, น. 108)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ สารการเรียนรู้รายวิชา FLF2801 ภาษาไทยพื้นฐาน 1 ตามหลักสูตรของสาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอย ซึ่งรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน 1 ได้แบ่งเนื้อหาสาระเป็น 10 บทเรียน โดยผู้วิจัยได้เลือกส่วนหนึ่งของบทเรียนที่ 4 เกี่ยวกับตัวสะกดและวรรณยุกต์ออกมาสร้างเป็นหน่วยการเรียนรู้ชื่อหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทย ที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาซึ่งหน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้นจะเน้นในเนื้อหาเกี่ยวกับตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตราในภาษาไทยและใช้เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ โดยผู้วิจัยได้ใช้เกมการศึกษาทั้งหมด 7 เกมที่ชาวเวียดนามนิยมใช้กันในการเรียนรู้ ภาษาเวียดนามและภาษาต่างประเทศ ซึ่งส่งผลที่ดีต่อการพัฒนาทักษะการเขียน ได้แก่ เกมอักษรที่หายไป เกมกระซิบ เกม Bingo เกมกวาดใบไม้ในป่า เกมตาดีหาค่า เกมจำรูปภาพและเกมคำซ่อนในป่า หลังจากนั้นหน่วยการเรียนรู้ ได้ผ่านการตรวจสอบ ของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00

4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพตามลำดับขั้น ดังนี้ ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบจำนวน 40 ข้อ แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข หลังจากที่ปรับปรุงแก้ไขเสร็จแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและสอดคล้องของแบบทดสอบกับเนื้อหา ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00 จำนวน 37 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยนำข้อสอบ 37 ข้อที่ผ่านเกณฑ์ไปใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่เรียนเนื้อหาแล้ว หลังจากนั้น

หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ แล้วคัดเลือกข้อสอบ 20 ข้อที่มีค่า p และค่า r อยู่ในเกณฑ์ ซึ่งข้อสอบที่คัดเลือกมีค่า p อยู่ระหว่าง 0.28-0.79 และค่า r อยู่ระหว่าง 0.21-0.55 และสุดท้ายนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตรของ Kuder-Richardson (KR-20) (สมบุรณ์ ต้นยะ, 2556, น. 169) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72

4.3 แบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจำนวน 9 ข้อ และผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินคะแนนเฉลี่ยและแปลความหมายดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543, น. 67)

ค่าเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51-2.50	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.50	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ก่อนการทดลองให้นักศึกษาทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด จากนั้นดำเนินการสอนตามหน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 16 ชั่วโมง หลังจากที่ได้ดำเนินการสอนแล้ว ให้นักศึกษาทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม และให้นักศึกษาทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีทางสถิติจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน หลังจากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา ภายใต้บริบทของเวียดนามมาทดสอบการแจกแจงแบบปกติของกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธี Kolmogorov-Sminov test (เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อยกว่า 30 คน ซึ่งไม่ตรงตามเงื่อนไขของการทดสอบค่าที) จากการตรวจสอบ การแจกแจงพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ และสุดท้ายผู้วิจัยดำเนินการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การทดสอบค่าที t-test (t-test for dependent และ t-test for one sample) และวิเคราะห์ข้อมูลจากความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

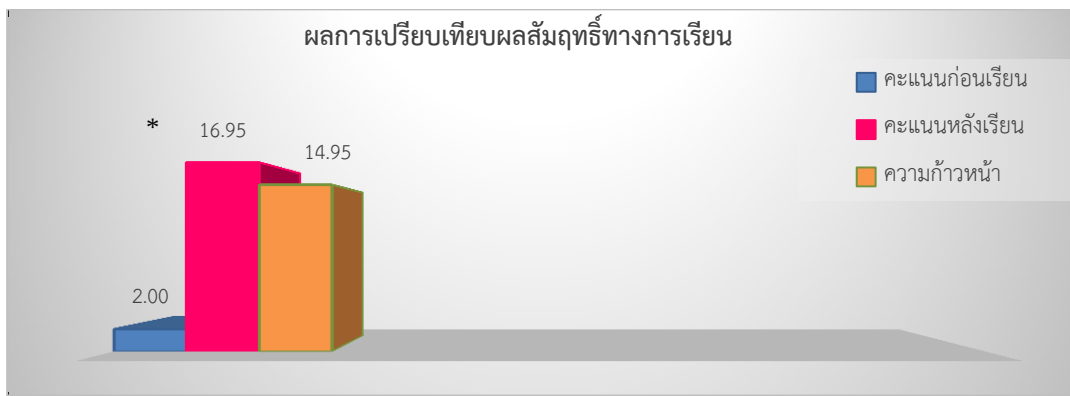
ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา ภายใต้บริบทของเวียดนาม พบว่า หน่วยการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างและพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย ส่วนนำ (ชื่อหน่วยการเรียนรู้ เวลาเรียน) เป้าหมายการเรียนรู้ (ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติต่อรายวิชา) หลักฐานการเรียนรู้ (ชิ้นงาน/ภาระงาน การวัดและ ประเมินผล) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ขั้นเตรียม ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุปบทเรียน ขั้นประเมินผล) สื่อและแหล่งการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งออกเป็นจำนวน 4 ครั้ง ครั้งละ 4 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง ประกอบด้วย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ชั่วโมงที่ 1-4 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราแม่กบ การจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ชั่วโมงที่ 5-8 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราแม่กน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ชั่วโมงที่ 9-12 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราแม่กต การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ชั่วโมงที่ 14-16 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราแม่กก โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้วยการประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้อง พบว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกรายการ แสดงว่า หน่วยการเรียนรู้มีความเหมาะสมและความสอดคล้องกับเนื้อหา

2. ศึกษาผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา ภายใต้บริบทของเวียดนาม โดยแสดงผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน สรุปได้ดังนี้

2.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนามก่อนเรียนและหลังเรียน แสดงได้ดังภาพที่ 1



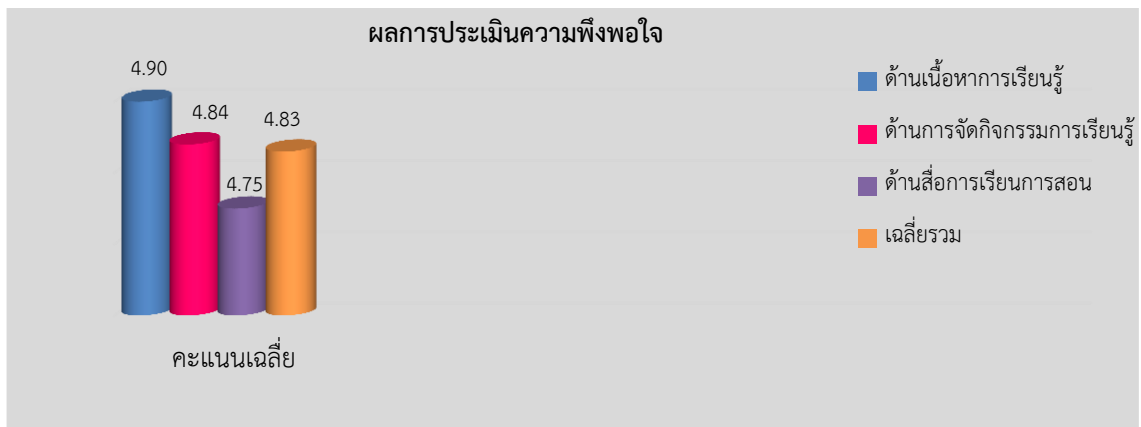
* $P < 0.05$

ภาพที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากภาพที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 2.00 หลังเรียนเท่ากับ 16.95 และคะแนนก้าวหน้าเท่ากับ 14.95

2.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนามหลังการจัดการเรียนรู้ กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.3 การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา พิจารณาเป็นรายด้านแสดงดังภาพที่ 2 และเป็นรายชื่อแสดงดังตารางที่ 2



ภาพที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจ

จากภาพที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาไทยศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$) โดยมีค่าเฉลี่ยแต่ละด้านเรียงจากมากไปหาน้อยคือ ด้านเนื้อหาการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.90$) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.84$) และด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X}=4.75$)

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. เนื้อหาที่เรียนเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อไป	4.80	0.41	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านเนื้อหาการเรียนรู้	4.90	0.20	มากที่สุด
3. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	4.80	0.41	มากที่สุด
4. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเอง	4.80	0.41	มากที่สุด
5. กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด
6. ผู้เรียนสนุกสนานกับการร่วมกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม	4.80	0.41	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.84	0.32	มากที่สุด
8. สื่อช่วยทำให้ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น	4.60	0.51	มากที่สุด
9. มีความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนและประหยัดค่าใช้จ่าย	4.90	0.31	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านสื่อการเรียนการสอน	4.75	0.41	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.83	0.31	มากที่สุด

จากภาพที่ 2 และตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาไทยศึกษา มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียตนาม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.31) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านและรายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้านและทุกข้อ โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ ลำดับที่ 1 ภาพรวมด้านเนื้อหาการเรียนรู้

($\bar{X}=4.90$, $S.D.=0.20$) และรายข้ออันดับแรกคือ เนื้อหาที่เรียนเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ ($\bar{X}=5.00$, $S.D.=0.00$) อันดับที่สองคือ เนื้อหาที่เรียนสามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อไป ($\bar{X}=4.80$, $S.D.=0.41$) ลำดับที่ 2 ภาพรวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.84$, $S.D.=0.32$) และรายข้ออันดับแรกคือ ผู้เรียนสนุกสนานกับการร่วมกิจกรรม ($\bar{X}=5.00$, $S.D.=0.00$) อันดับที่สอง มีจำนวนเท่ากัน 4 ข้อ คือ กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกทำงานร่วมกับผู้อื่นได้, กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล ด้วยตนเอง, กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น และผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม ($\bar{X}=4.80$, $S.D.=0.41$) และลำดับสุดท้าย ภาพรวมด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X}=4.75$, $S.D.=0.41$) และรายข้ออันดับแรกคือ ความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน และประหยัดค่าใช้จ่าย ($\bar{X}=4.90$, $S.D.=0.31$) และอันดับสุดท้ายคือ สื่อช่วยทำให้ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ($\bar{X}=4.60$, $S.D.=0.51$)

อภิปรายผล

การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา ภายใต้บริบทของเวียดนาม มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายตามลำดับได้ ดังนี้

1. หน่วยการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเป็นหน่วยการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ ในการจัดการเรียนรู้ได้ เนื่องจากหน่วยการเรียนรู้ที่ได้มาเป็นผลของการพัฒนาอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนการพัฒนาที่ชัดเจน โดยเฉพาะขั้นตอน การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ก่อนสร้างหน่วยการเรียนรู้ จากข้อมูลหลากหลายที่ได้มาผู้วิจัยได้ทำการพิจารณา และประยุกต์ ให้เหมาะสมกับหลักสูตรของเวียดนามและหลักสูตรระดับอุดมศึกษา ร่วมกับการสร้างหน่วยการเรียนรู้ตามแนวคิด การออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ Backward design ซึ่งการออกแบบจะเริ่มจากปัญหาของนักศึกษา คือ ปัญหาในการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด จากนั้นกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ โดยการคัดเลือก จากเป้าหมายการเรียนรู้ 3 ด้านของรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน 1 นอกจากนี้ในการออกแบบการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม สอดคล้องกับงานวิจัยที่ใช้ขั้นตอนการออกแบบ ย้อนกลับ backward design โดยหน่วยการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพดีและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ของเสี่ยวหมิง ลี (2559) ที่ได้พัฒนาหน่วยการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่า หน่วยการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ ความเหมาะสม และความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.47 หรือระดับมาก และอุษา สระสันเทียะ (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ เรื่อง เปิดประตูสู่อาเซียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่า หน่วยการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้องขององค์ประกอบหน่วยการเรียนรู้ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และความเหมาะสมและความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.85 หรือระดับมากที่สุด

2. การใช้หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และผลการประเมิน ความพึงพอใจ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.1 นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อาจเป็นเพราะว่าหน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเป็นหน่วยที่ดีและเหมาะสมกับนักศึกษา นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการดำเนินการสอนตรงตามเวลาและขั้นตอนที่เขียนไว้ในกิจกรรมการเรียนรู้ ครบทุกกิจกรรม และในขั้นตอนการสอน โดยใช้เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของผู้เรียน จึงทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2538, น. 3) ที่สรุปเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้เกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน

ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหา วิชาต่าง ๆ ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียดในการเรียน และช่วยจูงใจและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน และอุทัยวรรณ ปิ่นประชาสาร (2557, น. 27) ที่สรุปว่าเกมการศึกษาช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ คลายความเครียด จากบทเรียนประจำวัน ช่วยทบทวนบทเรียนต่าง ๆ เช่น โครงสร้างประโยค คำศัพท์ เป็นต้น และช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะเบื้องต้นคือ ฟัง และพูด โดยการเอาความรู้ที่เรียนมาใช้ในการสถานการณ์จำลองต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสอดคล้อง กับงานวิจัยของลำจวน กิติ (2546) ที่ใช้เกมในการฝึกการเขียนสะกดคำยากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า แผนการเรียนรู้การใช้เกมเพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากมีความเหมาะสมในการสอนการเขียนสะกดคำยากให้แก่ นักเรียน และหลังจากนักเรียนเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้เกมแล้ว นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 60 และสมบุรณ์ พงศาเทศ (2550) ที่ใช้เกมในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 76.2 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 79.31 ส่วน Nguyễn and Khuát (n.d) ได้ศึกษาเรื่องการสอนคำศัพท์ผ่านเกมและประสิทธิภาพของการสอนคำศัพท์ผ่านเกม พบว่า การเรียนคำศัพท์ ผ่านเกมเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ และน่าสนใจที่ควรนำไปใช้ในห้องเรียนทุก ๆ ห้อง เกมเป็นวิธีการที่ดีเพื่อช่วยฝึกฝน และทบทวนบทเรียน วิชาทางภาษา ช่วยนักเรียนบรรลุจุดประสงค์ ส่งเสริมทักษะการสื่อสารให้แก่ นักเรียน และ Beena (2011) ที่ใช้เกมในการสอนคำศัพท์แล้วพบว่าการสอนศัพท์โดยการใช้เกมนอกจากจะช่วยพัฒนาทักษะด้านภาษายังช่วยพัฒนา ทักษะอื่นต่าง ๆ ด้วย นักเรียนทั้ง 40 คนต่างมีความสามารถ สร้างสรรค์ มุ่งมั่น ใช้คำ ออกเสียง สะกดคำอย่างคล่องแคล่ว และถูกต้อง นักเรียนไม่รู้สึก เบื่อหน่าย และไร้ความสนใจ นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่มีการกอดตันใด ๆ นักเรียนใช้ประสาททั้ง 5 และมีความสนใจ อย่างเต็มที่ในการสังเกต เลียนเสียงและท่าทางจากการดูและฟัง

2.2 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัย แห่งชาติอานอญมีความพึงพอใจมากที่สุด อาจเพราะว่าผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้ฝึกสอนมีอายุใกล้เคียงกับนักศึกษา จึงสามารถใกล้ชิด และให้การดูแลช่วยเหลือผู้เรียนได้อย่างสะดวก นอกจากนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนผ่านการเล่นเกมและให้รางวัลในทุกครั้งที่เข้าสอนเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจของนักศึกษาจึงทำให้นักศึกษาไม่รู้สึกกดดันหรือตึงเครียดเกินไป และสาเหตุสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ ในเวลาที่นักศึกษาไม่ทำการบ้าน ไม่อ่านหนังสือ หรือไม่ทบทวนคำศัพท์ ผู้วิจัยใช้ วิธีให้คำชี้แนะ ตักเตือน และให้โอกาสนักศึกษาทำใหม่แทนที่จะลงโทษด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง ผู้วิจัยให้คำชมเชยและรางวัล กับคนที่มีความประพฤติดีหลังการเข้าเรียน 4 ครั้ง จึงช่วยให้นักศึกษามีความตั้งใจมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ของเชียรศิริ วิวิธสิริ (2537, น. 16 อ้างถึงใน ชวน ดิง ที่แพง, 2559, น. 58-59) เกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ในการเรียนดังนี้ 1) แรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ซึ่งอาจเกิดขึ้นเองหรือจากสิ่งเร้าก็ได้ 2) สิ่งที่เรียนตรงกับความต้องการ ความปรารถนา และความสนใจของผู้เรียน 3) สิ่งที่เรียนนั้นสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน 4) ผู้เรียนทราบจุดมุ่งหมาย ของการเรียน มองเห็นประโยชน์ที่จะได้รับ 5) สิ่งที่เรียนมีคุณค่า มีความหมายต่อผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ ทั้งสามอย่างที่เรียนรู้อัน และเข้าใจดี 6) ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนหรือทำซ้ำบ่อย ๆ ทำให้เกิดความชำนาญ 7) ได้มีโอกาส ลงมือกระทำด้วยตนเอง และ 8) ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าและข้อผิดพลาดของตนเอง ซึ่งจะส่งเสริมให้การเรียนรู้ดีขึ้น มีการเสริมแรงให้กำลังใจจากผู้สอน ในขณะเดียวกันยังสอดคล้องกับงานวิจัยของพรทิพย์ แก้วประดิษฐ์ (2557) ที่ได้พัฒนา หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง หัตถกรรมสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้หน่วยการเรียนรู้ โดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก สำหรับที่แหล่ง เวียง (2559) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านระกาย ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาเวียดนาม จากการใช้หลักสูตรภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น

พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด และเสียหมีง ลี (2559) ได้พัฒนาหน่วยการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนหน่วยการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีน อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษา ภายใต้บริบทของเวียดนาม ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. เนื่องจากนักศึกษาเพิ่งเรียนภาษาไทย และไม่มีพื้นฐานภาษาไทยมาก่อนดังนั้นในช่วงแรก ๆ ของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ผู้สอนควรกระตุ้นและช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับพยัญชนะ และสระในภาษาไทยให้แม่นยำไว้ก่อน จะช่วยให้การสอนเนื้อหาเกี่ยวกับตัวสะกดตามหน่วยที่สร้างขึ้นง่ายกว่าและประหยัดเวลามากกว่า

2. เนื่องจากในห้องเรียนนักศึกษาจะเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มและชอบนั่งหรือทำงานด้วยกันเป็นกลุ่ม เพราะฉะนั้นผู้สอนควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายไม่ซ้ำกันในแต่ละครั้งที่เข้าสอน เพื่อให้ผู้เรียนแบ่งแยกฝึกทำงานกับเพื่อนคนอื่นซึ่งไม่เคยทำงานร่วมกันมาก่อน

3. เนื่องจากคำตัวอย่างที่ผู้สอนให้มาในแบบฝึกการอ่านมีจำนวนค่อนข้างมาก ดังนั้นตลอดเวลาเรียนผู้สอนควรให้เวลากับการอ่านออกเสียงและให้นักศึกษาทบทวนบ่อย ๆ ด้วยวิธีที่หลากหลายเพื่อช่วยให้นักศึกษาอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ได้ฝึกความเคยชินและจดจำศัพท์ใหม่

4. เนื่องจากหลักสูตรของประเทศไทยและประเทศเวียดนามไม่เหมือนกัน รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาก็ต่างจากระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนั้นในการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เพื่อใช้สำหรับนักศึกษาเป็นคนเวียดนามหรือใช้ในประเทศเวียดนาม ควรมีการประยุกต์ให้เหมาะกับสภาพนักศึกษา หลักสูตร และบริบทของเวียดนาม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาย่ล็กซึ่งเกี่ยวกับเกมการศึกษาที่มีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะการเขียนโดยเฉพาะการเขียนสะกดคำ
2. ผู้สอนสามารถบูรณาการเกมการศึกษากับเทคนิคการสอน หรือวิธีการสอนอื่น ๆ ในการสอนสอนเขียนสะกดคำ
3. ผู้สอนสามารถนำเกมการศึกษาไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการสอนกับเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อช่วยให้นักศึกษาฝึกทักษะทางภาษาทุก ๆ ภาษาได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ประจำปีการศึกษา 2559

เอกสารอ้างอิง

- เชียรศิริ วิวิธสิริ. (2537). *จิตวิทยาการเรียนรู้ของผู้ใหญ่*. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชวน ดิง ทีแทง. (2559). *การศึกษาลัทธิพุทธเถรวาททางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ รู้จักอาเซียน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.
- ทิศนา ขมมณี. (2552). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. (ม.ป.ท.) : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทิแหล่ง เวียง. (2559). *การพัฒนาหลักสูตรภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.
- พรทิพย์ แก้วประดิษฐ์. (2557). *การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง หัตถกรรมสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สื่อสาร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, สงขลา.
- ลำจวน กิติ. (2547). *การใช้เกมเพื่อฝึกการเขียนสะกดคำยากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- วรรณิ โสมประยูร. (2539). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- วันชาติ เหมือนสน. (2546). *เทคนิคการสอนเกม*. สุพรรณบุรี : งานผลิตเอกสารและตำราฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี.
- สมบุรณ์ ต้นยะ. (2556). *วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา*. นครราชสีมา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- สมบุรณ์ พงศาเทศ. (2550). *การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- สิทธิ์ อีรสรณ์. (2552). *แนวคิดพื้นฐานทางการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสี่ยวหมิง ลี. (2559). *การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2538). *คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร. (2557). *กลวิธีการสอนภาษาไทยให้สนุก*. กรุงเทพมหานคร : อิงค์ออนเปเปอร์.
- อุษา สระสันเทียะ. (2559). *การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ เรื่อง เปิดประตูสู่อาเซียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.
- Beena, A. (2011). Teaching vocabulary through game-a sanguine step. *I-manager's Journal on English language teaching*, 1(4), 46-50. Retrieved September 15, 2016, from <https://goo.gl/LS8op4>
- Hà Quang Năng. (2009). Vai trò của ngôn ngữ trong sự phát triển của xã hội. *Tạp chí ngôn ngữ và đời sống*, 9, 1-5. Hà Nội: Nhà xuất bản Viện ngôn ngữ.
- Isabelle. (2015). *Những sự thật thú vị về ngày ngôn ngữ Châu Âu*. EF International Language Centers. Retrieved August 1, 2016, from <http://www.ef.com.vn/blog/language/nhung-su-that-thu-vi-ve-ngay-ngon-ngu-chau-au/>
- Nguyễn Thị Thanh Huyền & Quách Thị Thu Nga. (n.d.). Learning vocabulary through game : The effectiveness of learning vocabulary through game. *The Asian EFL Journal*. Retrieved September 15, 2016, from <http://asian-efl-journal.com/1493/quarterly-journal/2003/12/learning-vocabulary-through-games-the-effectiveness-of-learning-vocabulary-through-games/>

ผู้เขียนบทความ

นางสาว Chau Cao Thi Minh

นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
340 ถนนสุรนารายณ์ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดนครราชสีมา 30000

E-mail: minhchau.dna@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วาสนา กิริติจำเริญ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
E-mail: wasano1975@hotmail.com