

การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
The Development of English Vocabulary Pronunciation and Writing Abilities
Using Phonics Learning Method and Multimedia Games for Grade 3 Students

พิชัยภรณ์ แสนสุข¹ และแสงสุรีย์ ดวงคำน้อย²

Pichaiporn Saensuk¹, and Saengsuree Duangkamnoi²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

²ดร., หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

¹Student of Master of Education Program in Curriculum and Instruction, Northeastern University

²Dr. in Master of Education Program in Curriculum and Instruction, Northeastern University

อีเมล: Piksaen3@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received)

วันที่แก้ไขบทความ (Revised)

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

13 มิถุนายน 2566

7 กันยายน 2566

21 ตุลาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 2) พัฒนาความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป และผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน โรงเรียนหนองกุงพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยการเลือกแบบเจาะจง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น ทดลองกลุ่มเดียววัดผล หลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 7 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 15 ข้อ และ 3) แบบทดสอบ วัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 15 ข้อ ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ เครื่องมือได้รับการประเมินคุณภาพ ความสอดคล้องของข้อคำถาม กับจุดประสงค์ และความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย 10.85 คิดเป็นร้อยละ 72.33 ผ่านเกณฑ์ 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ

2) ผลการพัฒนาความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย 10.50 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.00 ผ่านเกณฑ์ 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: การอ่านออกเสียง, การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, การจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์, เกมมัลติมีเดีย

ABSTRACT

This research aimed to: 1) develop the English vocabulary pronunciation ability, and 2) develop the English vocabulary writing ability using the phonics learning method and the multimedia games for grade 3 students to reach upper 70%-mean score with 70% of passing students from all. The target group of this research comprised 20 grade 3 students, Nongkumpittayakom School under Khon Kaen Primary Educational Service Area Office 5, derived from the purposive sampling to investigate in the One-Group-Pre-Experimental Design. The statistics comprised the descriptive statistics, covering mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.) and the percentage. The research instruments contained 1) 7 learning management plans with the phonics learning method and the multimedia games for Grade 3 Students with 2 hours in each plan, with the total number of 14 hours, 2) the test for assessing the English vocabulary pronunciation ability covering 15 items, and 3) the test for assessing English vocabulary writing ability composing 15 items. The instrument's quality and Item-Objective Congruence index and appropriateness were assessed by specialists.

The research findings revealed that: 1) The results from developing the English vocabulary pronunciation ability using the phonics learning method and multimedia games for grade 3 students were found that the students had the mean score valued at 10.85 with 72.33% and 16 students or 80% of all students passed the criterion which was higher than the setting criterion. 2) The results from developing the English vocabulary writing ability using the phonics learning method and multimedia games for grade 3 students were found that the students had the mean score valued at 10.50 from the 15 full-score with 70.00% and 15 students or 75% of all students passed the criterion which was higher than the setting criterion.

Keywords: Pronunciation, English Vocabulary Writing, Phonics Learning Method, Multimedia Games

บทนำ

การสื่อสารในปัจจุบัน คนนิยมใช้ภาษาอังกฤษทั้งในชีวิตประจำวัน การเรียนหนังสือ การทำงานและการสื่อสารอื่นๆ รวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และยังปัจจุบันเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร เอกสารวิชาการหรือข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารทั้งในสังคมโลกและการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน ผู้ที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ดีก็จะสามารถทำงานสะดวก รวดเร็ว มีประสิทธิภาพ กระทรวงศึกษาธิการจึงเล็งเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษจึงมีนโยบายให้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในทุกระดับชั้น เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่หลากหลายของแต่ละประเทศ รวมถึงใช้ในการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน และประเทศไทยเป็นประเทศที่ติดต่อกับสื่อสารกับประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกมานาน จึงจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษ คนไทยจึงต้องเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารและเรียนรู้วัฒนธรรมสากล รวมถึงการศึกษาและเรียนรู้วัฒนธรรมขนบธรรมเนียม ประเพณี ความคิด ค่านิยม เศรษฐกิจ สังคม พัฒนาคุณลักษณะด้านการใฝ่รู้ ใฝ่สัมฤทธิ์ได้ง่ายและกว้างขวางขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 220) แต่คนไทยยังต้องพัฒนาความสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการอ่านหรือเขียนคำภาษาอังกฤษอีกมาก ผู้วิจัยพบว่านักเรียนโรงเรียนหนองกุงพิทยาคมผู้เรียนมีปัญหาในเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษต่ำ ไม่สามารถอ่านออกเสียงและเขียนคำภาษาอังกฤษได้ และผลการทดสอบระดับชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่สูงเท่าที่ควร โดยในปีการศึกษา 2562-2564 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 23.27, 30.31 และ 31.59 ตามลำดับ (โรงเรียนหนองกุงพิทยาคม, 2564b) และ Bloomfield & Barhart (1961) กล่าวว่า วิธีโฟนิกส์ในเบื้องต้นเป็นการสอนถอดรหัสเสียง ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงกับรูปแบบเสียงของภาษาพูดหรือเสียงของภาษากับสัญลักษณ์เสียง เป็นวิธีการเรียนอ่านและเขียนภาษาอังกฤษด้วยการเชื่อมหน่วยเสียงและสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียงเหล่านั้นหรือตัวอักษรเข้าไว้ด้วยกันเพื่อผสมเป็นคำ โดยไม่ต้องอาศัยการท่องจำ ผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียงของตัวอักษรต่าง ๆ และออกเสียงเหล่านั้นให้ได้ถูกต้องจึงจะสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้ และ Weaver (1994) กล่าวว่า การสอนโฟนิกส์เป็นวิธีการสอนที่สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและสะกดคำภาษาอังกฤษ ดังนั้นการสอนเด็กในระยะเริ่มต้นจึงควรเริ่มที่การสอนหน่วยเสียงไปสู่ทักษะที่ยากขึ้นต่อไป Hughes (1972) กล่าวว่า การสอนด้วยวิธีโฟนิกส์เป็นการเรียนการสอนในความสัมพันธ์ของเสียงตัวอักษรที่ใช้ในการอ่านและการเขียนและ อินทรา ศรีประสิทธิ์ (2552) กล่าวว่า วิธีที่ได้ผลดีที่สุดที่จะทำให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษอ่านได้อย่างคล่องแคล่วต้องพัฒนาจากการแบ่งหน่วยเสียงตัวพยัญชนะทุกตัวก่อนที่แล้วจึงนำมาอ่านเป็นคำและเมื่อรวมหน่วยเสียงเข้ากับตัวอักษรผู้เรียนจึงจะสามารถอ่านเป็นคำได้ การจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์จะช่วยให้ให้นักเรียนได้พัฒนาการอ่านออกเสียงทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรรวมทั้งการจดจำคำและการนำคำออกมาใช้ Gelzheiser & Clark (1999) ได้เสนอวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ดังต่อไปนี้ 1) นำเข้าสู่บทเรียน 2) เรียนรู้เสียงตัวอักษร 3) เรียนรู้การเขียนตัวอักษร 4) เรียนรู้

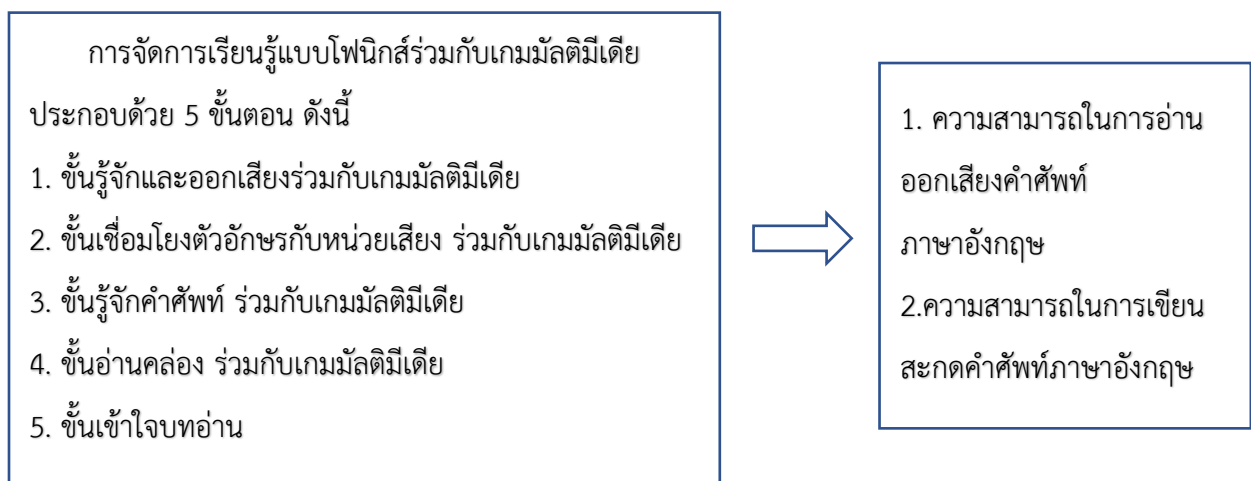
การผสมเสียงและความหมายของคำศัพท์ 5) แยกแยะและแบ่งเสียงในคำ 6) เรียนเสียงที่มีลักษณะพิเศษ ผู้วิจัยจึงเชื่อว่า การเรียนแบบโฟนิกส์สามารถช่วยให้ผู้เรียนออกเสียงอ่านได้ถูกต้อง ทำให้สื่อสารภาษาอังกฤษได้ชัดเจน เพราะสามารถสะกดคำศัพท์ต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเองอย่างคล่องแคล่ว การรู้จักเสียงของตัวอักษรและเข้าใจหลัก การผสมเสียง วิธีการพัฒนาการอ่านเขียนแบบนี้จะสามารถเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว กว่านักเรียนทั่วไป และมีความแตกต่างทางภาษา รักการอ่าน การค้นคว้าหาความรู้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ ในการเรียนรู้ต่อไป ช่วยพัฒนาการออกเสียงและการอ่านเขียนในระยะยาว และสามารถต่อยอดไปสู่ทักษะอื่น ๆ ในอนาคต เช่น การเขียนเรียงความ เขียนบทความ การจับประเด็น จับใจความ คติวิเคราะห์เนื้อหาอย่างเป็น เหตุผลด้วย ในการพัฒนาการอ่านออกเสียงและการสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ตอนต้น การใช้หลักโฟนิกส์เข้ามาใช้จะสามารถช่วยให้การเรียนรู้พัฒนาได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง โดยมีงานวิจัย ของปริสุทธิ์ บุชบา (2565) ซึ่งพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์สามารถใช้ในการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยจึงเห็นว่าหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบโฟนิกส์สามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการอ่านออกเสียงและการสะกดคำภาษาอังกฤษได้ เป็นอย่างดี รวมถึงการมีสื่อที่มีความน่าสนใจในการเรียนรู้ซึ่งจะช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น โดยมีงานวิจัยของปัญญาพร ปาละวัน (2563) พบว่า เกมการศึกษาสามารถพัฒนานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษและนักเรียนมีความพึงพอใจในสื่อเกมการศึกษามากที่สุด และงานวิจัย ของขจิตรัตน์ สูงกลาง (2562) ซึ่งพบว่าเกมการศึกษาสามารถจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้มากขึ้นและสามารถ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้และงานวิจัยของและงานวิจัยของ อภิเชษฐ์ ขาวเผือก (2559) พบว่า การใช้เกมการศึกษามาเป็นแบบฝึกหัดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสามารถช่วยในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและ การสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับ เกมมัลติมีเดียในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนคำภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างพื้นฐานที่จำเป็น ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีความพร้อมในการเรียนในระดับชั้นสูงต่อไป ผู้วิจัยจึงคิดค้นแนวทางในการแก้ปัญหา และพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้ แบบโฟนิกส์ที่เน้นทักษะการถอดรหัส การวิเคราะห์การออกเสียงและความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรตั้งแต่ ความรู้เกี่ยวกับระบบเสียงในภาษาสู่การอ่านที่แท้จริง ร่วมกับเกมมัลติมีเดียซึ่งเป็นสื่อที่น่าสนใจ สามารถดึงดูด ในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
2. เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการจัดทำวิจัยมีกรอบแนวคิดการวิจัย ตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนหนองกุงพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 จำนวน 20 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. เครื่องมือที่ใช้ทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยวิธีโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย จำนวน 7 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 14 ชั่วโมง เนื้อหาสาระ ใช้หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองกุงพิทยาคม (2564a) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รายวิชา อ 13101 ภาษาอังกฤษ จำนวน 7 เรื่อง เรื่องละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง ดังนี้

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
1	/s/a/t/i/p/n	2
2	/c/k/e/h/r/m/d	2
3	g/o/u/l/f/b	2
4	/ai/j/oa/i/ee/or/	2
5	/z/w/ng/v/oo/	2
6	/y/x/c,/sh/th/	2
7	/qu/ou/oi/ue/er/ar/	2
รวม		14

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ โดยการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2543) ความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Kr-20)

วิธีรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น ใช้แผนการทดลองแบบ One Shot Case Study มีการทดสอบหลังเรียน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองกุงพิทยาคม ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ครูทำความเข้าใจกับนักเรียนก่อนดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย เพื่อให้นักเรียนรู้จุดประสงค์ของการเรียน สารการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผลการเรียนรู้
2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 7 แผน พร้อมทั้งเก็บข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้
3. เมื่อจบบทเรียนทั้งหมด ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงที่เป็นข้อทดสอบการอ่านคำศัพท์ทีละข้อ ไปทดสอบหลังเรียน จำนวน 15 ข้อ
4. เมื่อจบบทเรียนทั้งหมด ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ตามคำบอกทีละข้อไปทดสอบหลังเรียน จำนวน 15 ข้อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมผลการทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติของ บุญชม ศรีสะอาด (2553) ประกอบด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. เมื่อดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียครบทั้ง 7 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 15 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ผ่านร้อยละ 70 ของคะแนนทั้งหมด และปรากฏผล ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จำนวน นักเรียน ทั้งหมด	คะแนน เต็ม	คะแนนการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ			จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)		ร้อยละของนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)	
		ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D.	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
20	15	72.33	10.85	1.90	16	4	80.00	20.00

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียแล้ว ในภาพรวมพบว่านักเรียนมีคะแนนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉลี่ย 10.85 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.33 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. เมื่อดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียครบทั้ง 7 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 15 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ผ่านร้อยละ 70 ของคะแนนทั้งหมด และปรากฏผล ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวัดความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จำนวน นักเรียน ทั้งหมด	คะแนน เต็ม	คะแนนการเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ			จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)		ร้อยละของนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 70)	
		ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D.	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
20	15	70.00	10.50	1.88	15	5	75.00	25.00

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียแล้ว พบว่านักเรียนมีคะแนนการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉลี่ย 10.50 คะแนน จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.00 และนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

และเมื่อแยกคะแนนความสามารถในการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นการอ่านออกเสียง 15 คะแนน และการเขียนคำศัพท์ 15 คะแนน ได้ผลคะแนนเฉลี่ย ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 คะแนนเฉลี่ยการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แบบทดสอบวัดความสามารถ	15 คะแนน	ร้อยละ
การอ่าน	10.85	72.33
การเขียน	10.50	70.00

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคือ 10.85 คิดเป็นร้อยละ 72.33 และคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนคำคือ 10.50 คิดเป็นร้อยละ 70.00 จากคะแนนดังกล่าว ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ผ่านร้อยละ 70 ซึ่งถือว่านักเรียนมีคะแนนทั้งสอง ด้านผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากสรุปผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีคะแนนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเฉลี่ย 10.85 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.33 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ในการเรียนการสอนจะเน้นการส่งเสริมให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างอบอุ่น ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก สามารถคิดวิเคราะห์ กล้าตัดสินใจ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน อันจะเป็นผลต่ออารมณ์ และสังคมของนักเรียนได้เป็นอย่างดี โดยในการจัดการเรียนการสอนภายในห้องเรียน ครูผู้สอน จะอธิบายการใช้แอปพลิเคชันให้นักเรียนทราบก่อนการใช้งาน และเปิดแอปพลิเคชัน ขยายจอขึ้นจอภาพขนาดใหญ่หน้าห้องเรียน และให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ แนะนำ เลือกรับ ตัดสินใจร่วมกัน และนักเรียนทุกคนจะเรียนการออกเสียงคำศัพท์และอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่ละเสียงไปพร้อม ๆ กันด้วย ส่งผลให้บรรยากาศในการเรียนดีขึ้น นักเรียนรู้สึกไม่เครียด ไม่เบื่อ และเพลิดเพลินไปกับการเรียน เกิดการเรียนรู้ และการพัฒนาตนเองของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของรมณียา สุธรรมจรรยา (2559) พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตสามารถพัฒนาการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น และจากวิจัยของ สายใจ ทองเนียม (2560) พบว่า การพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่ดีควรมีภาพประกอบเนื้อหา และมีสีสันสวยงาม ทำให้ผู้เรียนสนใจ ตื่นเต้น และกระตือรือร้น

ที่จะเรียน และเรียนด้วยความเข้าใจมากขึ้น ใช้ภาพเคลื่อนไหว และเสียงเพลงประกอบ สีและขนาดตัวอักษรคมชัด อ่านง่าย มีเสียงบรรยายประกอบเนื้อหา ตลอดบทเรียน ช่วยลดระยะเวลาการอ่านหนังสือของผู้เรียน สามารถเรียนด้วยการฟังได้อย่างสะดวก และในด้านการพัฒนาการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และจากงานวิจัยของ Gardner (1993) ได้กล่าวว่า สติปัญญาของแต่ละคนมีความสามารถที่จะค้นหา แก้ปัญหาและสร้างผลผลิตที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคมและความฉลาดของมนุษย์ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเซลล์ในสมอง แต่ขึ้นอยู่กับ การเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทที่จะงอกเงยออกมาเป็นวงจรสมอง ตัวกระตุ้นปัญญาไว้ว่าประสบการณ์ ที่ช่วยตกผลึกกับประสบการณ์บั่นทอนเป็นประสบการณ์สำคัญในการพัฒนาทางปัญญา ประสบการณ์ ที่ช่วยตกผลึกเป็นจุดสำคัญในการพัฒนาปัญญาและความสามารถและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทางปัญญา ได้แก่ การส่งเสริมสนับสนุนจากครอบครัว ครู เพื่อนฝูงที่ดี การได้อยู่ในสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ดีและการได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะประสบการณ์ที่กระตุ้นการพัฒนาปัญญาอย่างเหมาะสม ปัจจัยเหล่านี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นตัวกระตุ้น ในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้ กล้าแสดงออก สนใจในการทำ กิจกรรมร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งเกมการศึกษาสามารถสร้างบรรยากาศของห้องเรียนให้มีชีวิต น่าอยู่ น่าเรียน เป็นบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การอ่านคำภาษาอังกฤษแบบแจกลูกสะกดคำเทียบเสียงแบบ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นิโรจน์ คำสงค์ (2565) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะในแต่ละบทเรียนแล้ว นักเรียนมีทักษะการ อ่านออกเสียงสะกดคำ ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการ อ่านออกเสียง สะกดคำภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน

2. ผลการพัฒนาความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิक्सร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีพัฒนาการที่ดีขึ้น นักเรียนมีคะแนน การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉลี่ย 10.50 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70 และนักเรียนที่ผ่าน เกณฑ์ร้อยละ 70 มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า การเรียนรู้การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยวิธีการเรียนรู้แบบโฟนิक्सร่วมกับเกมมัลติมีเดีย เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้น ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด มีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็น อยากลงมือปฏิบัติ ส่งผลให้สามารถรับรู้และจดจำอย่างเข้าใจ ซึ่งเห็นได้จากการทดสอบ หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิक्सร่วมกับเกมมัลติมีเดีย นักเรียนมีผลการทดสอบการเขียน คำศัพท์สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้น นักเรียนสามารถนำไปใช้เรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้านและที่อื่นๆ ได้ สามารถทบทวนการเรียนนอกห้องเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของขจิตรัตน์ สูงกลาง (2562) พบว่านักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้และสอดคล้องกับผลวิจัยของ และ

งานวิจัยของ อภิเชษฐ์ ขาวเผือก (2559) พบว่า การใช้เกมการศึกษาบนแท็บเล็ตในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนสามารถช่วยในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น และงานวิจัยของปัญญาพร ปาละวัน (2563) พบว่า เกมการศึกษาสามารถพัฒนานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษและนักเรียนมีความพึงพอใจในสื่อเกมการศึกษามากที่สุด ผลงานวิจัยของ ปริสุทธิ์ บุชบา และ แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย (2565) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์สามารถใช้ ในการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้เป็นอย่างดี และยังพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจในการเล่น เกม ฟังเล่านิทานเหมือนเด็กอนุบาล ซึ่งประภัสสร บรรวณและแสงสุรีย์ ดวงคำน้อย (2564) ได้ทำการศึกษาพบว่า หากต้องการฝึกพูด ทั้งภาษาไทยหรือ ภาษาอังกฤษต้องมีกิจกรรมสนุกสนาน เช่น กิจกรรมการแสดงประกอบการเล่านิทานหรือพาเล่นเกมแข่งขัน ที่เด็ก ๆ ชอบ เมื่อนำเข้าสู่บทเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

- 1.1 การใช้สื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนควรมีความหลากหลาย เช่น วิดีโอ หรือเสียง จำนวนสื่อต้องเพียงพอ สามารถสร้างความสนใจใฝ่รู้แก่ผู้เรียนได้ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านได้อย่างต่อเนื่อง
- 1.2 ครูผู้สอนควรพูดภาษาอังกฤษในขณะที่สอนให้มากที่สุดเพื่อสร้างความคุ้นเคยด้านภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน
- 1.3 ควรกำหนดเวลาในการสอนแต่ละชั้นให้ชัดเจน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ครอบคลุมตัวชี้วัดและ บรรลุวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป

- 2.1 ในการวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย ควรเลือก เนื้อหาที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความคุ้นเคยและสามารถกระตุ้นความสนใจและ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 2.2 ควรจัดให้มีการวิจัยและติดตามผลการเรียนในระยะยาวเพื่อศึกษาว่า ความสามารถในการอ่าน ออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย มีความถูกต้องและคงทนในการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด
- 2.3 ควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดีย ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาอื่นๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นต้น เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจ และ ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านอื่น ๆ อีกต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- ขจิตร์ตัน สุกกลาง. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิศิษฎ์ อําเภอมะนัง จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2), 1-9.
- นิโรจน์ คำสงค์. (2565). การอ่านคำภาษาอังกฤษแบบแจกลูกสะกดคำเทียบเสียงแบบ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา*, 1(1), 84-91.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประภัสสร บรรวน และ แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย. (2564). การพัฒนาความสามารถในการพูดของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมการแสดงประกอบการเล่านิทาน. *วารสารวิชาการและการวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 11(1), 194-206.
- ปรีสุทธิ บุชบา และ แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย. (2565). การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารสถาบันวิจัยพัฒนธรรม*, 9(2), 95-112.
- ปัญญาพร ปาละวัน. (2563). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(2), 126-136.
- รมณียา สุธรรมจรรยา. (2559). ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(2), 1030-1045.
- โรงเรียนหนองกุงพิทยาคม. (2564a). *หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหนองกุงพิทยาคม พุทธศักราช 2564 ตามหลักสูตรแกนกลาง*. ขอนแก่น: โรงเรียนหนองกุงพิทยาคม.
- โรงเรียนหนองกุงพิทยาคม. (2564b). *รายงานผลการสอบ O-NET ปีการศึกษา 2562-2564*. ขอนแก่น: โรงเรียนหนองกุงพิทยาคม.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สายใจ ทองเนียม. (2560). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

- อภิเชษฐ์ ขาวเผือก. (2559). การพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*. 9(2), 1416-1431.
- อินทิรา ศรีประสิทธิ์. (2552). *ทฤษฎีใหม่ในการสอนภาษาอังกฤษสำหรับคนไทยที่รวมการวางพื้นฐานด้วย Phonetic awareness & Phonics ตามด้วยการสอนอ่านเป็นคำ (Whole language) เพื่อแก้ปัญหาอาการภาษาอังกฤษบกพร่อง (Dyslexia) ของคนไทย*. ใน เอกสารการอบรมครูในสภาพแวดล้อมที่มีนักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ วันที่ 14-26 มีนาคม 2552 กรุงเทพฯ: UNESCO-APEID.
- Bloomfield, L., and Barnhart, C. L. (1961). *Let's read: A linguistic approach*. Detroit, MI: Wayne State University Press.
- Gardner, Howard. (1993). *Multiple Intelligence: The Theory in Practice*. New York: Basic Books.
- Gelzheiser, Lynn M. and Clark, Diana Brewster. (1999). *Early Reading and Instruction. Learning about Learning Disabilities*. Edited by Wong, Bernice Y. L. Simon Fraser University: Faculty of Education.
- Hughes, M. (1972). *Phonics and The Teaching of Reading*. London: Evans Brothers.
- Weaver, C. (1994). *Reading Process and practice: From socio psycholinguistic to whole language*. Port mouth. NH.