การพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหยวก ตำบลบ้านหยวก จังหวัดอุดรธานี

The Development of Thai Consonant Reading Skills Using Educational Games for Kindergarten 2 Students at Banyuak School, Ban Yuak Subdistrict, Udon Thani Province

ธัญพร อวนอ่อน[1] และดุจดาว มาลาแสง[2]

Thanyaphon Auanon[1], and Dujdao Malasaeng[2]

โรงเรียนบ้านหยวก[1,2]

Banyuak School [1,2]

Corresponding Author's Email: thanyaphon28.1982@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา และ 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านพยัญชนะไทยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหยวก กลุ่มเป้าหมายการวิจัย คือเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 จำนวน 11 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้มี 2 ชนิด ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 3 แผน ได้แก่ เกมจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย (ตีนตุ๊กแก) เกมไม้หนีบจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย และเกมบิงโกพยัญชนะไทย ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีค่าดรรชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 และ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทยสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 44 ข้อ มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษามีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านพยัญชนะไทยก่อนเรียนเท่ากับ 33.82 คะแนน (SD = 4.98) คิดเป็นร้อยละ 67.64 และหลังเรียนเท่ากับ 45.36 คะแนน (SD = 3.53) คิดเป็นร้อยละ 90.73 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเด็กมีพัฒนาการทักษะการอ่านพยัญชนะไทยที่สูงขึ้นอย่างชัดเจน และ 2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านพยัญชนะไทยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 13.31$, $p < .05$) การวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมเกมการศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ทักษะการอ่าน, พยัญชนะไทย, กิจกรรมเกมการศึกษา, เด็กปฐมวัย

Received 4 August 2026; Revised 26 August 2026; Accepted 27 August 2026

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop Thai consonant reading skills using educational game activities, and 2) to compare the Thai consonant reading skills of second-year preschool children before and after the implementation of educational game activities. The target group consisted of 11 second-year preschool children at Banyuak School, selected through purposive sampling. The research instruments comprised: 1) three educational game activity plans, including the hook-and-loop image-to-Thai-consonant matching game, the clothespin image-to-Thai-consonant matching game, and the Thai consonant bingo game, validated for content validity by three experts with an Index of Item-Objective Congruence (IOC) of 1.00; and 2) a 44 item Thai consonant reading skill test for preschool children with an IOC of 1.00. Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The research findings revealed that: 1) after receiving learning experiences through educational game activities, the second-year preschool children demonstrated a distinct improvement in Thai consonant reading skills, with the mean score increasing from a pretest score of 33.82 (SD = 4.98), representing 67.64 percent, to a posttest score of 45.36 (SD = 3.53), representing 90.73 percent; and 2) the comparison of Thai consonant reading skill scores before and after the activities indicated that the posttest mean score was statistically significantly higher than the pretest mean score at the .05 level ($t = 13.31, p < .05$). This study demonstrates that educational game activities can effectively enhance the Thai consonant reading skills of preschool children.

Keywords: Reading Skills, Thai Consonant, Educational Game Activities, Kindergarten Students

บทนำ

การพัฒนาภาษาเป็นภารกิจสำคัญของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3–6 ปี เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยจึงมุ่งส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผ่านกิจกรรมทางภาษาที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัย รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออก มีนิสัยรักการอ่าน และได้รับแบบอย่างการใช้ภาษาที่เหมาะสมจากบุคคลแวดล้อม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ทั้งนี้ เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงที่พัฒนาการทางภาษาเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การมีปฏิสัมพันธ์ การสนทนา และการโต้ตอบกับผู้ใหญ่จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษา (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2557)

การจัดประสบการณ์ทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยควรสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้และระดับพัฒนาการของเด็ก โดยเฉพาะการใช้สื่อหรือวัสดุที่เป็นรูปธรรม เนื่องจากเด็กอายุ 2–7 ปีอยู่ในขั้นคิดก่อนปฏิบัติการตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจย์ จึงเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือกระทำและการมีประสบการณ์ตรง (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2558) การอ่านเป็นทักษะสำคัญที่มีบทบาทต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต การส่งเสริมทักษะดังกล่าวจึงควรเริ่มตั้งแต่ปฐมวัย โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้พบเห็นและใช้ตัวหนังสือในบริบทที่หลากหลาย พร้อมทั้งมีผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างในการอ่านและการใช้ภาษา (ฉวีวรรณ คูหาภินันทน์, 2565; กมลรัตน์ คะนองเดช, 2560)

เกมการศึกษาเป็นสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เพราะเปิดโอกาสให้เด็กได้สังเกต เปรียบเทียบ จดจำ แก้ปัญหา และเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติในบรรยากาศที่สนุกสนาน อีกทั้งสามารถจัดได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม โดยปรับความยากง่ายให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566) สำหรับการพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะ เกมจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย เกมไม้หนีบจับคู่ภาพพยัญชนะไทย และเกมบิงโกพยัญชนะไทย ช่วยให้เด็กเชื่อมโยงรูปพยัญชนะกับภาพ ฝึกการสังเกต การจำแนก และการจดจำ งานวิจัยพบว่า การใช้เกมการศึกษาช่วยให้เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม (พิมพ์ผกา พิพู, สุพันธ์วดี ไวยรูป, และธนินท์ธร แดงทิม, 2565) นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านการเล่นยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ทักษะการคิด พัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์ของเด็ก (ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี และนวรัตน์ สิทธิมงคลชัย, 2563)

จากการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหยวก จากการสังเกตเบื้องต้นของผู้วิจัย พบว่า เด็กบางส่วนยังจดจำพยัญชนะไทย เชื่อมโยงพยัญชนะกับภาพหรือเสียง และแยกแยะพยัญชนะที่มีลักษณะใกล้เคียงกันได้ไม่คล่อง ผู้วิจัยจึงเลือกใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เนื่องจากเด็กได้ลงมือปฏิบัติ ฝึกการสังเกต การจับคู่ การจำแนก และการทบทวนพยัญชนะผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน โดยเกมจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทยช่วยเชื่อมโยงภาพกับพยัญชนะ เกมไม้หนีบช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และเกมบิงโกช่วยทบทวนการจดจำพยัญชนะ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจใช้กิจกรรมเกมการศึกษาทั้ง 3 รูปแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านพยัญชนะของเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหยวก ตำบลบ้านหยวก จังหวัดอุดรธานี
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านพยัญชนะไทยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหยวก ตำบลบ้านหยวก จังหวัดอุดรธานี

สมมติฐานการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีทักษะการอ่านพยัญชนะสูงกว่าก่อนการได้รับกิจกรรมเกมการศึกษา

2. ทักษะการอ่านพยัญชนะของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 หลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (One Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งมีลักษณะการทดลองดังตารางกต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	Pre–test	Treatment	Post–test
N	T_1	X	T_2

ความหมายของสัญลักษณ์

N แทน จำนวนเด็กในกลุ่มเป้าหมาย

X แทน การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา

T_1 แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (pre–test)

T_2 แทน การทดสอบหลังการทดลอง (post–test)

2. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายการวิจัย คือเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ของโรงเรียนบ้านหยวก จังหวัดอุดรธานี จำนวน 11 คน คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 ชนิด ได้แก่

3.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ศึกษาเอกสารและทฤษฎี ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 คู่มือการจัดประสบการณ์ และเอกสาร/งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยและการใช้เกมการศึกษา

3.1.2 ดำเนินการเลือกเกมการศึกษาที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

3.1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ 1) ชื่อแผนการจัดประสบการณ์ 2) สาระสำคัญ 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) สาระการเรียนรู้ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อการสอน และ7) การวัดและประเมินผล และได้แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษามาจำนวน 3 แผน ได้แก่

1) เกมจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย (ตีนตุ๊กแก)

2) เกมไม้หนีบจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย

3) เกมบิงโกพยัญชนะไทย

3.1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมฯ พร้อมแบบประเมินความเหมาะสม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ (Content Validity) จำนวน 3 ท่าน (ผู้เชี่ยวชาญด้านปฐมวัย ด้านการสอนภาษาไทย และด้านการวัดและประเมินผล) เพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ กิจกรรม และการประเมินผล และความเหมาะสมของเกมกับพัฒนาการตามวัย

3.1.5 คำนวณค่าดรรชนีความสอดคล้อง (IOC) (ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2554) นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยเลือกแผนที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 ผลลัพธ์ที่ได้มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

3.1.6 ปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมฯ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้จริง

3.2 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทยสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดทักษะการอ่านพยัญชนะไทยที่ต้องการวัด (เช่น การออกเสียงพยัญชนะได้ถูกต้อง การบอกชื่อพยัญชนะจากรูปภาพ)

3.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบรายบุคคล (Individual Test) ประเมินการออกเสียงและการตอบคำถามจากบัตรภาพ/บัตรคำ จำนวน 44 ข้อ

3.2.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน ดังต่อไปนี้

การทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทย 1 ชุด มี 2 แผนการทดสอบ (เต็มคะแนน 50 คะแนน) ดังนี้

1) ทดสอบการอ่าน พยัญชนะไทย 44 ตัว คะแนน 44 คะแนน

2) ทดสอบการเติมพยัญชนะที่หายไป แล้วอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง คะแนนเต็ม 6 คะแนน โดยมีเกณฑ์พิจารณาดังนี้

2.1) เติมพยัญชนะถูกต้อง 8 - 10 ตัว เท่ากับ 6 คะแนน

2.2) เติมพยัญชนะถูกต้อง 4 - 7 ตัว เท่ากับ 4 คะแนน

2.3) เติมพยัญชนะถูกต้อง 1 - 3 ตัว เท่ากับ 2 คะแนน

3.2.4 นำแบบทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนนเสนอผู้เชี่ยวชาญ ชุดเดิม 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.2.5 คำนวณค่า IOC โดยเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป ผลลัพธ์ที่ได้มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

3.2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนน ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้จริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 ก่อนการทดลอง นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทย 1 ชุด 2 แผนการทดสอบไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 11 คน แล้วบันทึกผลการทดสอบ (Pretest) ตามเกณฑ์การให้คะแนน

4.2 ดำเนินการสอนกลุ่มเป้าหมายด้วยตนเอง ตามแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน สร้างบรรยากาศในชั้นเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้เกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2

ขั้นที่ 3 นักเรียนฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดกิจกรรม โดยมีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยทั้งหมด 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที

4.3 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทย หลังการสอน (Post–test) โดยใช้แบบทดสอบทักษะการอ่านพยัญชนะไทยชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย และบันทึกผลการทดสอบ (Post–test) ตามเกณฑ์การให้คะแนน แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

4.4 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบก่อน และหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา จากนั้นวิเคราะห์ผลต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบทั้งสองครั้ง ด้วยวิธีการทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

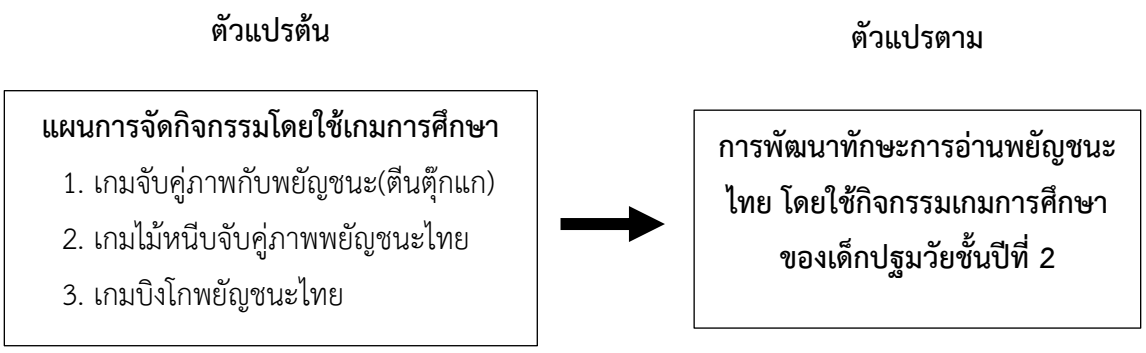
5.1 นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก่อนและหลังทดลองมาวิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t–test

5.2 ประมวลผล แปลผล และวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ตาราง และการพรรณนา

5.3 อภิปรายผล โดยการพรรณนา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลคะแนนการทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลคะแนนการทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2

นักเรียน (คน)	ทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2		ผลต่างของคะแนน
	คะแนนก่อนเรียน (50)	คะแนนหลังเรียน (50)	
1	32	45	13
2	28	40	12
3	45	50	5
4	30	40	10
5	33	45	12
6	30	44	14
7	34	45	11
8	40	50	10
9	35	50	15
10	30	45	15
11	35	45	10
Sum	**372**	**499**	**127**
ร้อยละ	**67.64%**	**90.73%**	**23.09%**
μ	**33.82**	**45.36**	**11.55**
σ	**4.98**	**3.53**	**2.88**

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนการทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ผลการทดสอบก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 33.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.98 (คิดเป็นร้อยละ 67.64) ผลการทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 45.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.53 (คิดเป็นร้อยละ 90.73) แสดงให้เห็นว่าเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยและค่าร้อยละหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

กลุ่มทดลอง	N	μ	σ	t	p–value
ก่อนสอน	11	33.82	4.98	13.31*	0.000
หลังสอน	11	45.36	3.53		

จากตารางที่ 3 พบว่า การเปรียบเทียบทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 33.82 คะแนน และ 45.36 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า คะแนนการทดสอบหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (One Group Pretest-Posttest Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา และเปรียบเทียบทักษะการอ่านพยัญชนะไทยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหยวก ตำบลบ้านหยวก จังหวัดอุดรธานี กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กปฐมวัย จำนวน 11 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 3 แผน (เกมจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย "ตีนตุ๊กแก" เกมไม้หนีบจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย และเกมบิงโกพยัญชนะไทย) และแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านพยัญชนะไทย จำนวน 44 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านพยัญชนะไทยก่อนเรียนเท่ากับ 33.82 (σ = 4.98) (คิดเป็นร้อยละ 67.64) และหลังเรียนเท่ากับ 45.36 (σ = 3.53) (คิดเป็นร้อยละ 90.73) ซึ่งคะแนนเฉลี่ยและค่าร้อยละหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 13.31$, $p < .05$) ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ ทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 หลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษามีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผล

ผลการวิจัยในประเด็นแรกแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ให้สูงขึ้นได้อย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นจาก 33.82 คะแนน เป็น 45.36 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ เกมจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย (ตีนตุ๊กแก) เกมไม้หนีบจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย และเกมบิงโกพยัญชนะไทย มีความเหมาะสมกับพัฒนาการและวัยของเด็กปฐมวัย ทำให้เด็กสามารถจดจำพยัญชนะและออกเสียงพยัญชนะไทยได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยในประเด็นที่สองซึ่งเปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านพยัญชนะไทยก่อนและหลังเรียน พบว่า เด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สาเหตุที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะที่สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจย์ (Piaget's Cognitive Development Theory) (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2557) ซึ่งระบุว่าเด็กปฐมวัยอายุ 2–7 ปี จัดอยู่ในขั้นคิดก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) เด็กในวัยนี้เรียนรู้ได้ดีจากการกระทำและการใช้สื่อที่เป็นรูปธรรม (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2558) เกมการศึกษาทั้ง 3 ประเภทจึงทำหน้าที่เป็นสื่อรูปธรรมที่กระตุ้นให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับพยัญชนะไทยผ่านการจับคู่ การนับ การแข่งขัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกำพล ดำรงค์วงศ์ (2558) ที่กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง การเล่นเกมจึงเป็นประสบการณ์ตรงที่นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด มีความคิดริเริ่มและเกิดจินตนาการ อันเป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าทางระดับสติปัญญาของนักเรียน นอกจากนี้ รูปแบบของเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นยังมีลักษณะสีสันสดใส มีภาพประกอบชัดเจน เข้าใจง่าย และมีกฎการเล่นที่ไม่ซับซ้อน ใช้ระยะเวลาในการเล่นที่เหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของลำดวน สาสูงเนิน (2563) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมบิงโกภาพกับพยัญชนะไทย สามารถพัฒนาทักษะการฟังและจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยให้สูงขึ้นได้ ตลอดจนสอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพ์ผกา พิพู, สุพันธ์วดี ไวยรูป, และธนินท์ธร แดงทิม (2565) ที่รายงานว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษามีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะอยู่ในระดับดีทุกคนและมีพัฒนาการสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมทุกคน

จากผลการวิจัยทั้ง 2 ประเด็นสะท้อนให้เห็นว่า กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยควรเริ่มจากสิ่งที่เด็กคุ้นเคย สนใจ และมีความสุข การนำเกมการศึกษามาใช้จึงไม่เพียงแต่พัฒนาทักษะการอ่านเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ครูผู้สอนระดับปฐมวัยควรนำกิจกรรมเกมการศึกษาไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อหลักในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของเด็ก ควบคู่ไปกับการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของเด็กอย่างทั่วถึง

1.2 ด้านการออกแบบกิจกรรม ครูผู้สอนควรศึกษาและออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และวิธีการวัดและประเมินผล เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

1.3 ด้านการพัฒนาสื่อการสอน สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนพัฒนาสื่อเกมการศึกษาที่หลากหลายและสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กปฐมวัยได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ โดยอาจบูรณาการเกมการศึกษากับเทคโนโลยีหรือสื่อสมัยใหม่เพื่อให้เหมาะกับบริบทของสังคมปัจจุบัน

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การขยายกลุ่มเป้าหมาย ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะการอ่านพยัญชนะไทยในกลุ่มประชากรที่แตกต่างกัน เช่น เด็กปฐมวัยในโรงเรียนสังกัดต่างๆ เด็กที่มีพื้นฐานทางภาษาที่แตกต่างกัน หรือเด็กปฐมวัยในเขตเมืองและเขตชนบท เพื่อเปรียบเทียบและยืนยันผลของการวิจัย

2.2 การพัฒนาทักษะด้านอื่น ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพัฒนาการด้านอื่นของเด็กปฐมวัย เช่น ทักษะการเขียน ทักษะการฟัง ทักษะด้านคณิตศาสตร์ ทักษะการคิดและการพัฒนาทางสังคมและอารมณ์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน

2.3 การเปรียบเทียบวิธีสอน ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาชนิดต่าง ๆ (เช่น เกมบิงโก เกมจับคู่ เกมต่อคำ เกมเรียงลำดับ) เพื่อค้นหาวิธีการที่เหมาะสมที่สุดในการพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

เอกสารอ้างอิง

กมลรัตน์ คะนองเดช. (2560). *ผลการใช้คำคล้องจองและเพลงสองภาษาที่มีต่อทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้* [รายงานการวิจัย]. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.* กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กำพล ดำรงค์วงศ์. (2558). เกม. *วารสารกองทุนสงเคราะห์*, *5*(39), 11.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2557). *รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์.

ฉวีวรรณ คูหาภินันทน์. (2565). *การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน*. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาคาร.

พิมพ์ผกา พิพู, สุพันธ์วดี ไวยรูป, และธนินท์ธร แดงทิม. (2565). การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา. *Journal of Roi Kaensarn Academi, 7*(7), 27–38.

ลำดวน สาสูงเนิน. (2563). *การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมบิงโกภาพกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นอนุบาล 2 ห้อง 1* [นวัตกรรม/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)]. โรงเรียนวัดเมธังกราวาส (เทศรัฐราษฎร์นุกูล). https://www.methang.ac.th/workteacher_1

ศิริชัย พงษ์วิชัย. (2554). *การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย R*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี และนวรัตน์ สิทธิมงคลชัย. (2563). การเรียนรู้ผ่านการเล่น. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 18*(3), 1–6.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2566, 19 เมษายน). *การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการ: 6 กิจกรรมหลักสำหรับเด็กปฐมวัย.* สืบค้นจาก https://ecd.onec.go.th/knowledge/articles/3604/

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2558). *การจัดและประเมินแนวใหม่เด็กปฐมวัย*. สาขาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.