



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่าน
และเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Effects of Learning through CIPPA Model together with Games on Thai Word
Spelling Reading and Writing Ability of Grade 2 Students

อาบีเดาะห์ คงสิเหร่^{1*} พรรณี ผุดเกตุ² และปริดา เบ็ญคาร³

Abeedah Khongsirea¹, Pannee Phudket² and Preeda Benkarn³

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท, หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สงขลา

¹ Graduate student, Master of Education Program in Curriculum and Instruction Songkhla
Rajabhat University.

² ดร., สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

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

³ ดร., สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

³ Dr., Master of Education Program in Curriculum and Instruction Songkhla Rajabhat University.

*Corresponding author, E-mail: abeedah22@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียน และหลัง
เรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่
ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เปรียบเทียบเจตคติ
ต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับ
เกมก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านป็นจอร์ สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน
นักเรียน 29 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการ
จัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม
2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย 3) แบบทดสอบความสามารถในการเขียน
สะกดคำภาษาไทย และ 4) แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย
(\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าการทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปป
าร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) เจตคติต่อวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: โมเดลซิปปา เกม การอ่านสะกดคำ การเขียนสะกดคำ



Abstract

The purposes of this research were: 1) to compare Thai word spelling reading ability of grade 2 students before and after learning through CIPPA Model together with games, 2) to compare Thai word spelling writing ability of grade 2 students before and after learning through CIPPA Model together with games, and 3) to compare attitudes towards Thai Subject of grade 2 students before and after learning through CIPPA Model together with games. The research samples were 29 grade 2 students at Ban Pan Jor School in Satun Primary Educational Service Area during the 2nd semester. Multi-stage random sampling was applied to obtain the samples. Research tools included of 1) a word spelling reading and writing lesson plans using CIPPA Model together with games for grade 2 students, 2) a Thai word spelling reading achievement test, 3) a Thai word spelling writing achievement test, and 4) a questionnaire about the students' attitudes towards Thai Subject. Data analysis applied mean (\bar{x}), Standard Deviation (S.D.) and t-test.

Results showed that: 1) after learning through CIPPA Model together with games, Thai spelling reading ability of grade 2 students was higher than before at a statistic significant level of .01; 2) after learning through CIPPA Model together with games, Thai spelling writing ability of grade 2 students was higher than before at a statistic significant level of .01; and 3) after learning through CIPPA Model together with games, the students' attitude towards Thai Subject was higher than before at a statistic significant level of .01.

Keywords: CIPPA Model, Games, Word spelling reading, Word spelling writing

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถและสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวง ศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างระบบการศึกษาที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ เพื่อเป็นกลไกหลักของการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของทุนมนุษย์ และรองรับการศึกษา การเรียนรู้และความท้าทายที่เป็นพลวัตของโลกในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดนโยบายเพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาไปในทิศทางที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 และยุทธศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ โดยให้ความเห็นชอบนโยบายด้านที่ 2 คือ ด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ซึ่งจะต้องพัฒนาคุณภาพกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย การส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถอ่านออก เขียนได้ตามช่วงวัย ส่งเสริมสนับสนุนให้



ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560) เนื่องจากการอ่านและการรู้หนังสือ (Reading and Literacy) เป็นทักษะที่สอดคล้องและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนรู้และการพัฒนาชีวิตสู่ความสำเร็จ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559) ที่ทุกคนต้องเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นอนุบาลไปจนถึงมหาวิทยาลัยและตลอดชีวิต คือ 3Rx7C โดย 3R ได้แก่ Reading (อ่านออก) (W) Riting (เขียนได้) และ (A) Rithmetics (คิดเลขเป็น) (วิจารณ์พานิช, 2555)

ถึงแม้ว่าในระยะเวลาที่ผ่านมาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้การอ่านออก เขียนได้ อ่านคล่อง เขียนคล่อง เป็นวาระแห่งชาติ โดยมีเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกคนสามารถอ่านออก เขียนได้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ขึ้นไปสามารถอ่านคล่อง เขียนคล่องทุกคน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559) แต่จากรายงานผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test :NT) ด้านภาษา (Literacy) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร ปีการศึกษา 2559-2561 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร, 2562) พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 46.18, 49.45 และ 50.72 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศในปีดังกล่าวที่มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 51.00, 52.67 และ 53.18 ตามลำดับ สอดคล้องกับรายงานผลการวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านและการเขียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2559-2561 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร, 2562) พบว่า นักเรียนที่มีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 67.75, 73.84, และ 84.94 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่วางไว้ว่านักเรียนจะต้องมีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนระดับดีขึ้นไปร้อยละ 100 จากข้อมูลดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่า การนำจุดเน้นและแนวทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนรวมทั้งนโยบายด้านการอ่านและการเขียนของกระทรวงศึกษาธิการมาใช้ในทางปฏิบัติ เพื่อให้เด็กทุกคนอ่านออก เขียนได้ อ่านคล่อง เขียนคล่องนั้นยังไม่ประสบผลสำเร็จดังที่ตั้งไว้ หากต้องการให้ผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test :NT) ด้านภาษา (Literacy) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพิ่มสูงขึ้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องแก้ปัญหาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนของนักเรียนให้สามารถอ่านคล่อง เขียนคล่อง เพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป

เนื่องจากการอ่านและการเขียนคำเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษาทุกภาษา ทั้งในการเรียนระดับพื้นฐานและในระดับสูง การเรียนในระดับพื้นฐานจะเน้นในด้านการอ่าน การเขียนได้ถูกต้อง มีความแม่นยำในหลักเกณฑ์ทางภาษา ครูผู้สอนในระดับพื้นฐานจึงจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องหลักและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย ส่งผลให้สามารถจัดกระบวนการเรียนการสอนได้อย่างมีลำดับขั้นตอน จากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยาก ทำให้นักเรียนเรียนรู้ไปตามลำดับอย่างต่อเนื่อง และไม่รู้สึกรู้ว่าเรียนภาษาเป็นเรื่องยาก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) ดังนั้นเด็กประถมต้นควรเน้นการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะด้านการอ่านออกเสียง การสะกดคำ เพราะการอ่านหนังสือได้ดีคือเครื่องมือสำคัญที่สุดในการพัฒนาการเรียนรู้ของมนุษย์ (วิทยากร เชียงกูร, 2555) หากนักเรียนมีปัญหาความบกพร่องทางการอ่านและการเขียน ครูจะต้องหาทางแก้ไขตามวิธีการที่เห็นว่าเหมาะสม โดยจะต้องหารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เทคนิค วิธีการ สื่อ อุปกรณ์ นวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหานี้ได้ ทั้งนี้เพราะตัวชี้วัดที่สำคัญของการจัดการศึกษาให้กับเด็กนักเรียนคือ การอ่านออก เขียนได้และใช้ภาษาไทยเป็น (สำลี รักสุทธี,



2553) นอกจากนี้ เจตคติก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้เนื้อหาในวิชาภาษาไทย หากนักเรียนมีเจตคติที่ดีก็ทำให้เกิดความอยากเรียนเนื้อหา ทำให้สามารถอ่านออก เขียนได้ ดังที่ วรรณิ โสมประยูร (2553) ได้กล่าวว่า เจตคติเป็นท่าทีหรือความรู้สึกของนักเรียนที่เกี่ยวกับภาวะแห่งความพร้อมของจิตใจ มีผลต่อการตัดสินใจว่าจะยอมรับความรู้หรือประสบการณ์เข้าไปให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองหรือไม่ เจตคติสามารถสร้างขึ้นใหม่ ปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงได้ ไม่ใช่การถ่ายทอดทางพันธุกรรม ในการเรียนการสอนนั้นครูจำเป็นต้องสร้างเจตคติที่ดีให้กับนักเรียนด้วยเสมอ เพราะจะช่วยทำให้เด็กอยากที่จะเรียน และอยากที่จะรู้มากยิ่งขึ้น และฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2552) ได้กล่าวว่า เจตคติที่นักเรียนควรมีต่อวิชาภาษาไทย คือความรู้สึกกระตือรือร้นที่จะแสวงหาความรู้และเต็มใจรับการฝึกฝนจนสามารถใช้ภาษาได้ดี แต่ถ้านักเรียนไม่ชอบเรียนวิชานี้ ครูก็ต้องริบหาสาเหตุให้พบและจะต้องแก้ไขให้ตรงกับเหตุ หากเหตุนั้นมาจากวิธีสอนของครูก็ต้องหาทางปรับปรุงวิธีสอนเสียใหม่ พยายามจูงใจให้นักเรียนหันมาชอบภาษาไทยโดยใช้อุปกรณ์การสอน จัดกิจกรรมที่จะให้ทั้งประโยชน์และความเพลิดเพลิน รวมทั้งเปลี่ยนบรรยากาศของห้องเรียนก็จะทำให้นักเรียนกลับมามีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยได้ ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยแล้วก็จะมุ่งมั่นตั้งใจเรียนและเรียนได้ผลดี

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำสามารถทำได้หลายวิธี ซึ่งจากการศึกษาโมเดลชิปปา พบว่า สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่มช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ได้แก่ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ประกอบด้วยแนวคิด 5 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ มีขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงานและขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ (ทศนา เขมณี, 2558)

นอกจากนี้ วิธีการที่สามารถนำมาแก้ปัญหาการอ่านและเขียนสะกดคำที่ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกับการเรียนเนื้อหา เป็นลักษณะการเรียนปนเล่น คือ เทคนิคเกม ดังที่ สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์ (2553) ได้กล่าวว่า นักเรียนประถมต้นไม่ชอบอยู่นิ่งเฉย ต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น หากนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะเป็นการช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือกระทำด้วยการเล่นหรือการแข่งขัน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสอนภาษาไทย และ วิภา ตัณฑุลพงษ์ (2555) กล่าวว่า เกมช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและฝึกทักษะทางภาษาหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนรู้จักคิดตัดสินใจ แสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ เป็นการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถ นักเรียนเป็นผู้เล่นเกมเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องหาแนวทางพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการใช้นวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาและคาดว่าจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมจะเป็นนวัตกรรมที่จะพัฒนาและแก้ไขปัญหาได้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อ



ความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนว่าแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร ตลอดจนศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาไทยก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

1. แนวคิด

โมเดลชิปปาประกอบด้วยแนวคิด 5 แนวคิด ได้แก่

- 1.1 แนวคิดการสร้างความรู้
- 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 1.3 แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้
- 1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ
- 1.5 แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้

2. ทฤษฎี

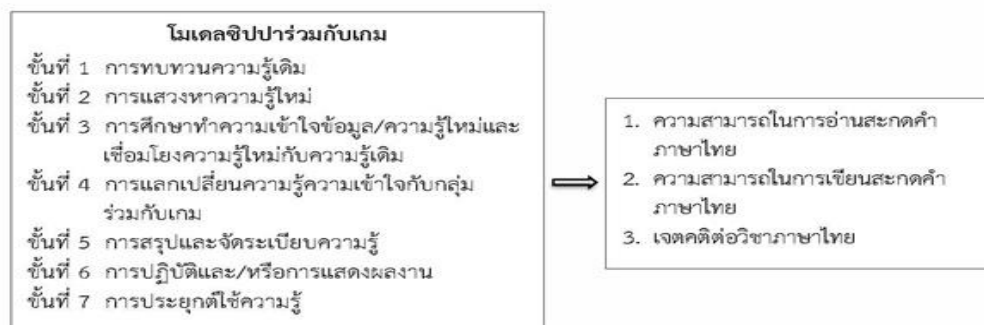
- 2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติ ได้แก่ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขและการให้แรงเสริม ทฤษฎีเครื่องล่อใจ ทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล

3. กรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดในการวิจัยเป็นดังนี้

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม





วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 159 โรงเรียน มีจำนวน 178 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 3,299 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปันจอร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 29 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) ดังนี้

1.2.1 สุ่มเครือข่าย ด้วยวิธีการสุ่มกลุ่มโดยการจับสลากเครือข่ายในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล จำนวน 16 เครือข่าย ได้เครือข่ายควนโดน

1.2.2 สุ่มโรงเรียน ด้วยวิธีการสุ่มกลุ่มโดยการจับสลากโรงเรียนในเครือข่ายควนโดน จำนวน 12 โรงเรียน ได้โรงเรียนบ้านปันจอร์ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 29 คน

2. การสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเครื่องมือแต่ละชนิด สร้างเครื่องมือแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ จากนั้นนำเครื่องมือมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านตันหยงโป จำนวน 30 คน เพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ ปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย หน่วยที่ 10 คำควบกล้ำและอักษรนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม จำนวน 7 แผน ใช้เวลาเรียนแผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 14 ชั่วโมง ได้ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.95$)

2.2 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมเรื่อง คำควบกล้ำและอักษรนำ เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงเป็นคำ จำนวน 20 ข้อ มีค่า IOC= 1.00 ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.43-0.87 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.27-0.67 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

2.3 แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมเรื่อง คำควบกล้ำและอักษรนำ เป็นแบบทดสอบการเขียนตามคำบอก จำนวน 20 ข้อ มีค่า IOC= 1.00 ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.43-0.90 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.67 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88

2.4 แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างตามแบบวัดของลิเคิร์ท (Likert) จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) มี 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง มีค่า IOC= 1.00 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้ ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 20 ข้อ อ่านถูก



ได้ 1 คะแนน อ่านผิด ได้ 0 คะแนน ใช้เวลาทดสอบ 60 นาที และแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบการเขียนตามคำบอก จำนวน 20 ข้อ เขียนถูก ได้ 1 คะแนน เขียนผิด ได้ 0 คะแนน ใช้เวลาทดสอบ 30 นาที และแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ใช้เวลา 30 นาที กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านป็นจอร์ อำเภอกวนโดน จังหวัดสตูล จำนวน 29 คน ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเป็นระยะเวลา 14 ชั่วโมง หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ครอบคลุม 14 ชั่วโมง ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน วัดเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบวัดเจตคติซึ่งเป็นฉบับเดียวกับที่ใช้วัดเจตคติก่อนเรียน นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนจากแบบวัดเจตคติของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียนว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แผลผลการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แผลผลการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย
3. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แผลผลการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย (n = 29)

ความสามารถในการอ่าน สะกดคำ	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
คำที่มีอักษรควบ ร	3	1.52	1.02	2.55	0.74	5.68**
คำที่มีอักษรควบ ล	3	1.59	0.83	2.62	0.56	7.62**
คำที่มีอักษรควบ ว	3	1.62	1.02	2.48	0.74	6.25**
คำที่มีอักษรควบไม่แท้	3	1.45	0.99	2.69	0.54	6.32**
คำที่มี ห นำ	2	0.86	0.64	1.48	0.63	4.94**
คำที่มี ผ และ ส นำ	4	1.48	1.33	2.72	1.25	7.33**
คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	2	0.72	0.80	1.52	0.69	5.88**
รวม	20	9.24	2.90	16.07	3.02	31.50**



** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 1 พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 16.07$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 9.24$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย (n = 29)

ความสามารถในการเขียน สะกดคำ	คะแนน เต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
คำที่มีอักษรควบ ร	3	1.24	0.87	2.24	0.87	6.37**
คำที่มีอักษรควบ ล	3	1.38	0.86	2.38	0.68	6.72**
คำที่มีอักษรควบ ว	2	0.96	0.78	1.41	0.78	3.82**
คำที่มีอักษรควบไม่แท้	4	1.55	1.12	2.93	0.92	7.59**
คำที่มี ห นำ	3	1.00	0.96	1.83	1.07	5.01**
คำที่มี ผ และ ส นำ	3	1.10	0.98	1.96	0.87	5.57**
คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	2	0.62	0.73	1.66	0.61	6.77**
รวม	20	7.85	2.74	14.41	3.25	22.45**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 14.41$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 7.85$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 29)

เจตคติต่อวิชาภาษาไทย	\bar{X}	S.D.	ระดับเจตคติ	t
ก่อนเรียน	4.13	0.95	มาก	5.01**
หลังเรียน	4.54	0.59	มากที่สุด	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 4.54$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 4.13$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้



การอภิปรายผล

1. ความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งเสริมให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้ จนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ดังที่ทศนา แหมมณี (2558) ได้กล่าวไว้ว่า โมเดลชิปปามุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ซึ่งนอกจากโมเดลชิปปาแล้ว การนำเกมมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด ความจำ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน เร้าความสนใจของนักเรียน เกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น ดังที่อรนุช ลิมตศิริ (2551) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่นักเรียนทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูจึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยตามลำดับขั้นของโมเดลชิปปาทั้ง 7 ขั้น โดยเริ่มจากขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม เป็นการดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ด้วยการพูดคุยสนทนาเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ เป็นการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมให้ ด้วยการอ่านสะกดคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำจากบัตรคำ และใบความรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เป็นการศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูลที่หามาได้ แล้วสร้างความหมายของข้อมูล โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ด้วยการทำกิจกรรมตามที่กำหนดในใบงาน ให้นักเรียนได้อ่านสะกดคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม เป็นขั้นที่นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันโดยใช้เกมต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเล่น ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ เป็นการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้มีระเบียบ โดยให้นำคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำมาสสรุปในรูปแบบแผนภาพเพื่อช่วยให้จดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน เป็นการให้นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกันทั้งห้องและแสดงผลงานที่ได้สรุปในรูปแบบแผนภาพซึ่งเป็นการสร้างความรู้ของตนเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ เป็น



การส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำไปใช้ในการทำใบงานต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหา และความจำในเรื่องนั้น ๆ

จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นของโมเดลซิปปาทั้ง 7 ขั้นตอนดังกล่าว ล้วนมีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกอ่านสะกดคำทุกขั้น เป็นการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกมทักษะทางภาษา (Language Games) ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะกับเนื้อหา วิชาของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกอ่านสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 เกม มีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดทำได้ง่าย โดยเน้นวัสดุเหลือใช้และวัสดุสำนักงาน เป็นเกมที่ใช้พัฒนาการคิด การฝึกทำงานกลุ่มและทักษะทางภาษาอย่างรอบด้าน นักเรียนได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำผ่านเกม โดยทุกเกมจะมีรูปแบบการเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้ นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ มีของรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรเรียนรู้เนื้อหาโดยไม่เบื่อหน่าย ส่งผลให้ความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของสุจิตรา แสงอรุณ (2557) ที่ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา เรื่องการอ่านออกเสียงคำตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถทางการอ่านออกเสียงคำตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา โดยภาพรวมนักเรียนส่วนมากมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 82.61 สมใจ พรหมแก้ว (2557) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับการสอนอ่านแบบสะกดคำแจกลูก ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จิตรลดา ภูถาวร (2555) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐานก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมแตกต่างกับนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และอัญชลี สวัสดิ์โสม (2557) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 โดยหลังการทดลองนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงกว่าก่อนการทดลอง

2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ทำให้ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม มีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระตือรือร้น ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล



แลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ระหว่างกัน รู้จักสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ทศนา แคมมณี (2558) กล่าวว่า ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา คือ นักเรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้ด้วย ซึ่งนอกจากโมเดลซิปปาแล้ว การนำเกมใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้านการเขียนสะกดคำนั้นจะช่วยให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น เนื่องจากเกมช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้เกิดความตื่นตัวในการเรียน เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้เล่นและฝึกการเขียนสะกดคำไปพร้อม ๆ กัน ส่งผลให้การเรียนรู้มีคุณค่า มีความคงทน ดังที่สุนทร สินธพานนท์ (2552) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยตามลำดับขั้นของโมเดลซิปปาทั้ง 7 ขั้น โดยเริ่มจากขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม เป็นการดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ด้วยการพูดคุยสนทนาเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้แล้วฝึกเขียนสะกดคำลงในใบงานให้ถูกต้อง โดยมีครูคอยดูแล ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ผู้วิจัยจัดกิจกรรมให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนสะกดคำจากใบงานที่กำหนดให้ ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม ขั้นนี้ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมที่มีความหลากหลาย ได้เคลื่อนไหวร่างกายด้วยการเดิน วิ่ง ใต้ใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ พร้อมๆ กับการฝึกทักษะการเขียน ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยมีกติกาคือ แต่ละกลุ่มต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงจะได้คะแนนและรางวัล ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ เป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเขียนสะกดคำลงในกระดาษปอโดยใช้รูปแบบแผนภาพ เป็นการสรุปการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ขั้นนี้นักเรียนได้นำความรู้ที่มีไปประยุกต์ใช้โดยการเขียนสะกดคำลงในใบงานให้ถูกต้อง

จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นของโมเดลซิปปาทั้ง 7 ขั้นดังกล่าว ล้วนมีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกเขียนสะกดคำทุกขั้น เป็นการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกมทักษะทางภาษา(Language Games) ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะกับวัยและเนื้อหาจำนวน 2 เกมมาใช้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้เขียนสะกดคำผ่านการเล่นเกม วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เป็นวัสดุที่จัดทำขึ้นเอง วัสดุเหลือใช้หรือหาซื้อได้ง่าย สะดวก มีความปลอดภัยต่อนักเรียน โดยทุกเกมจะมีรูปแบบการเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือ มีการปรึกษาหารือ มีของรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้โดยผ่านประสบการณ์ทางตรง นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งและจดจำได้นาน ส่งผลให้ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของสุพรรณษา โประธา (2558) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย โดยใช้โมเดลซิปปา ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.27 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือร้อยละ 60 วนิชชา สีหาวงษ์ (2560) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปา คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ชูติมา ขุนแสง (2556) ที่ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้นิทานและเกมเป็นสื่อ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมเป็นสื่อแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และเกษร สีหา (2558) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมานั้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามลำดับขั้นตอน มีการจัดเนื้อหาจากง่ายไปยาก เหมาะสมกับวัยของนักเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม ส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำได้ ใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาไทยเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน ช่วยให้เรียนวิชาอื่นเข้าใจมากยิ่งขึ้น นักเรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงจนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ สามารถพัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน มีการวัดผลประเมินผลที่เหมาะสม สามารถสะท้อนความสามารถของนักเรียนได้เป็นอย่างดี สื่อและแหล่งเรียนรู้มีเพียงพอกับจำนวนนักเรียน ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมทางภาษา (Language Games) ที่มีความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา เวลา วัยของนักเรียน ความปลอดภัย และความพร้อมด้านสถานที่ เพื่อสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีให้แก่ นักเรียน ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา การสังเกตและการจดจำ ช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาเบื่อหน่ายการเรียนหันมาสนใจการเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ จากการเล่น สร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง รวมทั้งการให้ผลหรือข้อมูลจากการแข่งขันย้อนกลับทันที ส่งผลให้นักเรียนได้เล่นเกมอย่างมีความสุขและอยากเล่นซ้ำอีก สะท้อนให้เห็นว่าเกมนอกจากจะสามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยได้แล้ว ยังทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยอีกด้วย ซึ่งถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้ ที่จะต้องให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ (Knowledge) ในเนื้อหา เกิดทักษะและการปฏิบัติ (Practice) สามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอน



ได้และเกิดเจตคติที่ดี (Attitude) ต่อวิชาที่เรียนด้วย เนื่องจากเจตคติเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้เนื้อหาในวิชาภาษาไทย หากนักเรียนมีเจตคติที่ดีก็ทำให้เกิดความอยากเรียนเนื้อหา ทำให้สามารถอ่านออก เขียนได้ ดังที่ วรรณิ โสมประยูร (2553) ได้กล่าวว่า เจตคติเป็นท่าทีหรือความรู้สึกของนักเรียนที่เกี่ยวกับภาวะแห่งความพร้อมของจิตใจ มีผลต่อการตัดสินใจว่าจะยอมรับความรู้หรือประสบการณ์เข้าไว้ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองหรือไม่ เจตคติสามารถสร้างขึ้นใหม่ ปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงได้ ไม่ใช่การถ่ายทอดทางพันธุกรรม ในการเรียนการสอนนั้นครูจำเป็นต้องสร้างเจตคติที่ดีให้กับนักเรียนด้วยเสมอ เพราะจะช่วยทำให้เด็กอยากจะเรียนและอยากจะทำมากยิ่งขึ้นและ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2552) ได้กล่าวว่า เจตคติที่นักเรียนควรมีต่อวิชาภาษาไทย คือความรู้สึกกระตือรือร้นที่จะแสวงหาความรู้และเต็มใจรับการฝึกฝนจนสามารถใช้ภาษาได้ดี แต่ถ้านักเรียนไม่ชอบเรียนวิชานี้ ครูก็ต้องรับหาสาเหตุให้พบและจะต้องแก้ไขให้ตรงกับเหตุ หากเหตุนั้นมาจากวิธีสอนของครูก็ต้องหาทางปรับปรุงวิธีสอนเสียใหม่ พยายามจูงใจให้นักเรียนหันมาชอบภาษาไทยโดยใช้อุปกรณ์การสอน จัดกิจกรรมที่จะให้ทั้งประโยชน์และความเพลิดเพลิน รวมทั้งเปลี่ยนบรรยากาศของห้องเรียนก็จะทำให้นักเรียนกลับมามีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยได้ ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยแล้วก็จะมุ่งมั่นตั้งใจเรียนและเรียนได้ผลดี

ดังนั้นจากการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมนอกจากจะส่งผลให้ความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแล้ว ยังทำให้เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องศึกษารูปแบบการสอน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำมาใช้จริงอย่างละเอียด
2. การใช้เวลาในการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้แก่ แบบทดสอบการอ่านสะกดคำ แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ และแบบวัดเจตคติ ภายในเวลา 2 ชั่วโมง อาจทำให้นักเรียนเหนื่อยล้า ครูผู้สอนอาจให้นักเรียนทำแบบวัดเจตคติในภายหลัง
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม มีทั้งหมด 7 ชั้น จึงควรจัดเวลาเรียนเป็น 2 ชั่วโมงติดกัน เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องครบทุกชั้น
4. ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูควรชี้แนะให้นักเรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกลุ่มด้วยความจริงใจ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). การจัดการเรียนรู้อุ้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2558). รายงานผลการดำเนินงานการกำกับติดตามการดำเนินงานตามนโยบาย “ปี 2558
เป็นปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้” และ “นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อจบชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออก เขียนได้ และมีมาตรการประเมินผลให้เป็นรูปธรรม”
ปีงบประมาณ พ.ศ.2558. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2559). แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564).



- กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกษร สีหา. (2558). การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จิตรลดา ภูถาวร. (2555). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ราย.
- ชุตินา ขุนแสง. (2556). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยักยอกวิชาภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ระหว่างกลุ่มที่สอน โดยใช้นิทานและเกมเป็นสื่อ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2552). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : เกรท เอ็ดดูเคชั่น.
- ทิตินา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 19. กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์.
- วณิชชา สีหาวงษ์. (2560). การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบซิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ราย.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). เทคนิคการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ดอกหญ้าวิชาการ.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิทยากร เชียงกุล. (2555). “การรณรงค์ให้เด็กและเยาวชนไทยรักการอ่าน-กลยุทธ์สำคัญในการปฏิรูป การศึกษาและการปฏิรูปประเทศ”. วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์. 38 (11-15 กุมภาพันธ์ 2555), 1-9.
- วิภา ตัณฑุลพงษ์. (2555). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- สมใจ พรหมแก้ว. (2557). การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบซิปปาร่วมกับการสอนอ่านสะกดคำแจกลูก. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล. (2562). รายงานผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของ ผู้เรียนระดับชาติ (NT) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2559-2561 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล. สตูล : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสตูล.
- _____. (2562). รายงานผลการประเมินการอ่านออก เขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2559-2561. สตูล : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). ทำอย่างไรให้อ่านออกเขียนได้ : สื่อ/นวัตกรรม พัฒนาการอ่านการเขียนภาษาไทยที่ประสบผลสำเร็จ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตำรวจ.
- _____. (2559). แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้าน อ่านออก เขียนได้ ระดับชั้น ป.1-ป.6. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2560). นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานปีงบประมาณ พ.ศ.2561. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.



- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579. กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟฟิค.
- สำลี รักสุทธี. (2553). สอนอย่างไรให้เด็กอ่านออก อ่านได้ อ่านคล่อง อ่านเป็น เขียนได้ เขียนคล่องและเขียนเป็น. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2553). ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สิ้นพานนท์. (2552). นวัตกรรมการเรียนการสอน...เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุจิตรา แสงอรุณ. (2557). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอน CIPPA เรื่อง การอ่านออกเสียงคำตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- สุพรรณษา โประธา. (2558). การพัฒนาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย โดยใช้รูปแบบซิปปา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อรนุช ลิ้มตศิริ. (2551). หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัญชลี สวัสดิ์โสม. (2557). ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.