

วิภาวี เกิดมณี. (2569). ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อ
ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมรณกร	ประธานกรรมการ
กศ.ค. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)	
อาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสวนุรักษ์	กรรมการ
กศ.ค. (นวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี)	

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษากับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้ดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้การสุ่มอย่างง่ายกำหนดเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 36 คน และเป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา และ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา

มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบปกติ
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา, เกมทางภาษา, ความสามารถในการเขียนสะกดคำ



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Wipawee Kerdmanee. (2026). **Effects of Learning Management through the CIPPA Model with Language Games on the Spelling Abilities of Primary 3 Students**. Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi: Rambhai Barni Rajabhat University.

Thesis Advisors

Assistant Professor Dr. Sawatchai Sripanomtanakorn	Chairman
Ph.D. (Education Research and Evaluation)	
Dr. Chuanpob Iaosanuruk	Member
Ph.D. (Learning Innovation and Technology)	

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare the spelling ability of primary 3 students before and after instruction through the CIPPA model (connecting, improving, performing, promoting, assessing, producing and applying) with language games, 2) compare the spelling ability of these students before and after normal instruction, and 3) compare the spelling ability of these students after instruction between the CIPPA model and normal instruction. The sample group consisted of two classrooms of 36 students each as the experimental and control group from Josephvithaya School, Thamai District, Chanthaburi Province in the first semester of academic year 2024. The research instruments used were: 1) a normal learning management plan, 2) a learning management plan using the CIPPA model with language games, and 3) a spelling test. The statistics used for analyzing the data were: mean, standard deviation, t-test and one-way ANCOVA.

The results of the study were as follows: 1) the students who learned with the CIPPA model with language games had higher spelling ability after instruction than before at the statistically significant level of .01, 2) the students who learned with normal instruction had higher spelling ability after instruction than before at the statistically significant level of .01, and 3) the students who learned with the CIPPA model had higher spelling ability than the students who learned with normal instruction at the statistically significant level of .01.

Keywords: CIPPA Model, Language Games, Spelling Writing Ability