

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษา ที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. วิธีการดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผล
5. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษา กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

วิธีการดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนขอแซฟวิทยา จังหวัดจันทบุรี 2 ห้องเรียน ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 36 คน และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 36 คน รวมทั้งหมด 72 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนขอแซฟวิทยา จังหวัดจันทบุรี จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 72 คน

วิธีการได้มาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม คือ ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลาก จับฉลากครั้งที่ 1 เป็นกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 36 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และจับฉลากครั้งที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 36 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำ จำนวน 1 แผน แผนละ 8 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 1 แผน แผนละ 8 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา เพื่อขอเก็บข้อมูลการวิจัย
2. ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ให้แก่นักเรียนกลุ่มทดลอง 1 และ 2
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ
4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งกลุ่มทดลอง 1 และ 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
5. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่า ทีแบบไม่อิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)

3. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยการทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว (One-way ANCOVA)

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน

อภิปรายผล

จากการศึกษา เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา ก่อนเรียนได้คะแนนสูงสุด 19 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 10 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.80 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนสูงสุด 28 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 22 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.80 คะแนน และจากผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.78 คะแนน เนื่องจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อายุยังน้อย ส่งผลให้สมาธิ หรือ ความสนใจในเนื้อหายังไม่ยาวพอ ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกเบื่อกับเนื้อหาที่มีหลักวิชาการ หรือเนื้อหาที่ต้องใช้การจำ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา

มีทฤษฎีที่น่าสนใจ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงมีความสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนเลือกใช้ และการใช้เกมทางภาษาเข้ามามีส่วนร่วม ช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้และความสามารถในการเขียนที่ดีขึ้น โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนผ่านกิจกรรมในขั้นนี้ ด้วยการสนทนาซักถามให้นักเรียนบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้ การให้นักเรียนเล่าประสบการณ์เดิม หรือการให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกมาตราตัวสะกด

1.2 ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จากบัตรคำ หนังสือ เป็นต้น

1.3 ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ สรุปความเข้าใจแล้วเชื่อมโยงกับความรู้เดิม โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มหรือกระบวนการแก้ปัญหา สร้างความรู้ขึ้นมาด้วยการให้นักเรียนเล่นเกมอักษรไขว้มาตราตัวสะกด

1.4 ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เพื่ออาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น โดยใช้กระบวนการกลุ่มแข่งขันเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด เพื่อฝึกฝนการอ่านและความไว และยังเสริมสร้างให้นักเรียนรู้จักเคารพกฎ กติกา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ

1.5 ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย โดยการให้นักเรียนเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด ผ่านแผนผังความคิด

1.6 ขั้นแสดงผลงาน โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการอ่าน และการกล้าแสดงออก

1.7 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจ และความชำนาญโดยการทำใบงานและแบบฝึกหัดที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คือ การจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำคู่มือครูของหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ ที่เน้นให้จัดการเรียนรู้แบบปกติ การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยบทบาทผู้เรียน

ในการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คือ ผู้เรียนจะต้องมีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือระหว่างการจัดการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบ และรู้ว่าตัวเองจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับอะไรบ้าง สิ่งที่จะเรียนรู้ นั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนไปแล้วอย่างไรบ้าง สิ่งที่จะเรียนรู้ นั้น สอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับความเป็นไปของโลกปัจจุบันหรือไม่และที่สำคัญผู้เรียนจะต้องกลับไปตรวจสอบการบ้าน ทบทวนความรู้ ว่าได้คำตอบที่ถูกต้องหรือไม่ หรือตอบถูกต้องตรงกับคำถามหรือไม่ สามารถสอบถามความรู้เพิ่มเติมจากผู้อื่น ก่อนที่จะสรุปคำตอบเป็นครั้งสุดท้าย โดยต้องฟังหรือหาคำตอบให้ได้มาอย่างสมบูรณ์ที่สุด ก่อนที่จะสรุปนำเสนอเนื้อหา ในการจัดการเรียนรู้แบบปกติ นักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนสูงสุด 19 คะแนน ต่ำสุด 12 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 15.08 คะแนน และหลังเรียนได้คะแนนสูงสุด 25 คะแนน ต่ำสุด 20 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 22.86 คะแนน โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีผลสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรัญญา เสนสม (2563 : 75) ผลการวิจัยพบว่า ได้ทำการศึกษา การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา มีคะแนนสูงสุด 28 คะแนน คะแนนต่ำสุด 28 คะแนน มีคะแนนค่าเฉลี่ย 24.53 คะแนน และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีคะแนนสูงสุด 25 คะแนน คะแนนต่ำสุด 20 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 22.86 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดการเรียนการสอนตามคู่มือครู คือ การสอนตามเนื้อหา ครูผู้สอน เน้นให้เด็กได้คิดตาม สร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่เน้นสร้างแรงดึงดูด กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ไม่ได้เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เช่น การนำเสนอ บัตรภาพ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จากนั้นให้นักเรียนทำใบงานหรือแบบฝึกหัด ซึ่งมีความแตกต่างกับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ 3) ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ 4) ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) ขั้นสรุป 6) ขั้นแสดงผลงาน

และ 7) ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งในแต่ละขั้นตอน มีความน่าสนใจ ครูผู้สอนจึงเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และเนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังมีอายุค่อนข้างน้อย ความสนใจในการจัดการเรียนรู้อย่างไม่ยาวนาน ครูผู้สอนจึงเลือกเอาเกมทางภาษาเข้ามาสอดแทรกระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียน เมื่อนักเรียนได้มีการแข่งขัน ได้ลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนุก และความสนใจ ทำให้บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ โดยสอดแทรกเข้าไปในขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนผ่านกิจกรรมในขั้นนี้ ด้วยการสนทนาซักถามให้นักเรียนบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้อีกการให้นักเรียนเล่าประสบการณ์เดิม หรือการให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกมาตราตัวสะกด

3.2 ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จากบัตรคำ หนังสือ เป็นต้น

3.3 ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้ นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ สรุปความเข้าใจแล้วเชื่อมโยงกับความรู้เดิม โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มหรือกระบวนการแก้ปัญหา สร้างความรู้ขึ้นมาด้วยการให้นักเรียนเล่นเกมอักษรไขว้ มาตราตัวสะกด

3.4 ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เพื่ออาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น โดยใช้ กระบวนการกลุ่มแข่งขันเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด เพื่อฝึกฝนการอ่านและความไว และยังเสริมสร้างให้นักเรียนรู้จักเคารพกฎ กติกา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ

3.5 ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย โดยการให้นักเรียนเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด ผ่านแผนผังความคิด

3.6 ขั้นแสดงผลงาน โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการอ่าน และการกล้าแสดงออก

3.7 ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจ ความชำนาญโดยการทำใบงาน และแบบฝึกหัดที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้

จากความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมา มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาบิยะห์ คงลิเห่ (2562) ได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

การผลการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาพร้อมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

1. ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอน พิจารณาการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาให้มากขึ้น เนื่องจากการจัดเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีจำนวนขั้นตอนถึง 7 ขั้นตอน เลือกใช้กิจกรรมในแต่ละขั้นตอนที่หลากหลายจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น
2. ครูผู้สอนควรคิดเกมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติให้มากกว่านี้ เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง เลือกใช้สื่อที่ใกล้ตัว เริ่มจากคำศัพท์ง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจดจำได้ง่ายขึ้นและรู้สึกว่าวิชาภาษาไทยไม่ได้ยากจนเกินความเข้าใจ เพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะเพื่องานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาพร้อมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ โดยปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับช่วงวัย และเนื้อหาของวิชา
2. ควรมีการศึกษาการวิจัยในทักษะอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนในการเรียนวิชาภาษาไทย