

รายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการสอนในรูปแบบเกม (Game Based Learning)

ผู้วิจัย นางสาวธัญญา ชะเอมพงศ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ปีการศึกษา 2561

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการสอนในรูปแบบเกม (Game Based Learning) กลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 42 คน ของโรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ สีลม ปีการศึกษา 2561 พบว่ามีนักเรียน
จำนวน 20 คน ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย การเรียนการสอนในรูปแบบเกม โดยนำ
Applicationเกี่ยวกับการศึกษาเรื่องมาตราตัวสะกดเข้ามามีส่วนร่วม และชุดแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่อง
มาตราตัวสะกด การวิเคราะห์ข้อมูลร้อยละและค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า เมื่อผู้วิจัยได้นำApplicationเกม เรื่องมาตราตัวสะกดเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน
พบว่า นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน จำนวน 20 คนมีพัฒนาการในการเรียนรู้และเข้าใจเรื่องมาตราตัวสะกดเพิ่ม
มากขึ้น โดยตรวจสอบจากผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน แบบที่เรียนผ่านการเรียนการสอนโดย
ใช้เกมเป็นหลัก เปรียบเทียบกับผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนแบบที่เรียนปกติโดยมีคุณครูเป็น
ผู้สอนหลัก โดยคิดเป็นร้อยละดังนี้ นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นจากเดิม คือ มีคะแนนเพิ่มขึ้น 6 คะแนนขึ้นไป เกณฑ์ดี
มากนัก คิดเป็นร้อยละ 55 และนักเรียนที่มีคะแนนเพิ่มจากเดิม คือ มีคะแนนเพิ่มขึ้น 3-5 คะแนนอยู่ในเกณฑ์ ดี นั้น
คิดเป็นร้อยละ 45

หากคุณครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเข้ามามีส่วนร่วมให้มากขึ้นในชั้นเรียน โดยเฉพาะนักเรียน
ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะทำให้นักเรียนสามารถจดจำเรื่องที่เรียนได้ดีมากกว่าการนั่งฟังคุณครูผู้สอน และ
ยังทำให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียน รวมถึงมีสมาธิและสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยมากยิ่งขึ้น