

รายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านวรรณคดีไทย โดยใช้เทคนิค SQ3R ร่วมกับ Game-Based Learning ในรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้วิจัย นางสาวพรรณอร มีสาวงษ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านวรรณคดีไทย โดยใช้เทคนิค SQ3R ร่วมกับ Game-Based Learning ในรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนการสอน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ3R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านวรรณคดีไทย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2566 ที่ได้มาจากการสุ่มด้วยวิธีการจับฉลาก จำนวน 1 ห้องเรียน ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 31 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเรื่อง เรื่องเล่าจากพหุลักษณ์ จำนวน 1 แผน 5 คาบ, แบบวัดทักษะการอ่านวรรณคดีไทยแบบเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก 20 ข้อ, แบบวัดทักษะการอ่านวรรณคดีไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบ SQ3R และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ3R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และการหาค่าความแตกต่างก่อนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า

ผลคะแนนจากการทำแบบวัดทักษะการอ่านวรรณคดีไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ3R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) พบว่า ในการทำแบบวัดทักษะการอ่านวรรณคดีไทย ทั้ง 3 ครั้ง มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 5.59/10 คะแนน ซึ่งการทำแบบวัดทักษะในแต่ละครั้ง นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านการอ่านที่ดีขึ้น และมีผลคะแนนที่สูงขึ้นทุกครั้งที่ทำแบบวัดทักษะ

จากผลการวิเคราะห์พฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SQ3R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) จากแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความสุขในการเรียนวรรณคดี เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SQ3R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) คิดเป็นร้อยละ 96.13 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือ นักเรียนสามารถอ่านตีความและสรุปความวรรณคดีได้ง่ายขึ้น เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SQ3R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) คิดเป็นร้อยละ 92.90 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และนักเรียนเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีไทยมากขึ้นจากการ

จัดการเรียนรู้แบบ SQ3R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) คิดเป็นร้อยละ 91.61 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

จากผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ3R ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) จากแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน พบว่า ผู้เรียนมีผลการทดสอบหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยมีค่าความแตกต่างเฉลี่ยอยู่ที่ 2.42

คำสำคัญ : ทักษะการอ่าน, SQ3R, Game-Based Learning, วรณคดีไทย