

รายงานวิจัยในชั้นเรียน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

ผู้วิจัย นางสาวจุฑามาศ แก้วกมล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง มาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ สีลม ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) และใช้แบบแผนการวิจัยแผนการทดลอง One Group Pretest – Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 เกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 2 แผน 2 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง มาตราตัวสะกด เป็นแบบทดสอบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติพื้นฐานทั่วไป ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (DS) วิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน และการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ด้วยการใช้โปรแกรม Excel และใช้การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยกับเกณฑ์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของศิริชัย กาญจนวาสี

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 หลังได้รับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) สูงวก่่าก่อนเรียน โดยนักเรียนมีพัฒนาการเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 68.58 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 31.34

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย นักเรียนแบบทดสอบ คะแนนพัฒนาการ