

**ชื่อเรื่อง** รายงานการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

**ผู้วิจัย** มะลิ กุญสุวรรณ

**ปีการศึกษา** 2568

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

การดำเนินการสร้างและพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านจับใจความ ชุด การอ่าน

ในชีวิตประจำวัน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้

แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้

แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนรวมไทยพัฒนา 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรายงานได้แก่

1) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 เล่ม

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้รายงานสร้างขึ้น เป็นข้อสอบชนิดให้เลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 15 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t – test dependent)

ผลการศึกษาพบว่า

1) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.36/89.05 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนอักษรนำ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อบทเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.74

---

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1202>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 18 เมษายน 2568

พิมพ์ : วันที่ 17 มิถุนายน 2569 เวลา 19.54 น.