บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การใช้ชุดฝึกเสริมทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบ เรื่อง CROSSWORD GAME ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัย ปิยนุช สุทธสน

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดฝึกเสริมทักษะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบ เรื่อง CROSSWORD GAME ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดฝึกเสริมทักษะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบ เรื่อง CROSSWORD GAME ชั้นประถมศึกษา 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกิจกรรม CROSSWORD GAME ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้ชุดฝึกเสริมทักษะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบ เรื่อง CROSSWORD GAME ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองม่วง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 5 ประชากร คือ นักเรียนกิจกรรมครอสเวิร์ดของโรงเรียนบ้านหนองม่วง จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 2) ชุดฝึกเสริมทักษะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบและ3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .42

3)แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบ เรื่อง CROSSWORD GAME ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.97 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ค่าดัชนีความสอดคล้อง ค่าความเชื่อมั่น

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของชุดฝึกเสริมทักษะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบ เรื่อง CROSSWORD GAME มีประสิทธิภาพ 88.20/84.00

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยชุดฝึกเสริมทักษะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบ เรื่อง CROSSWORD GAME มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

3. นักเรียนกิจกรรม CROSSWORD GAME ชั้นประถมศึกษา ที่เรียนด้วยชุดฝึกเสริมทักษะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบค้นพบ เรื่อง CROSSWORD GAME โดยรวมมีความพึงพอใจเท่ากับ 4.08 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/457
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 1 มกราคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.