บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาแบบเรียนและแบบฝึกเสริมทักษะหลักภาษาไทย เรื่อง คำนาม คำกริยา คำพ้องรูป คำพ้องเสียง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (GAME BASED LEARNING) โรงเรียนสาธิตเทศบาลนครระยอง(วัดตรีรัตนาราม) จังหวัดระยอง

ผู้วิจัย สินีนาถ สุขศิริกุล

ปีการศึกษา 2565

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาแบบเรียนและแบบฝึกเสริมทักษะหลักภาษาไทย เรื่อง คำนาม คำกริยา คำพ้องรูป คำพ้องเสียง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน

(GAME BASED LEARNING)โรงเรียนสาธิตเทศบาลนครระยอง (วัดตรีรัตนาราม)

จังหวัดระยอง

ผู้วิจัย นางสาวสินีนาถ สุขศิริกุล

ปีที่วิจัย 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1)เพื่อเปรียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) วิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม คำกริยา คำพ้องรูป คำพ้องเสียง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3.) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียน สาธิตเทศบาลนครระยอง(วัดตรีรัตนาราม)จังหวัดระยอง จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 29 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่แบบเรียนที่สร้างจาก Canva และเกมแบบแบบฝึกเสริมทักษะหลักภาษาไทยจาก Wordwall ชั้นประถม ศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 เรื่อง และเกมแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ ที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.57 - 0.78 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.47 - 0.67 และค่าความเชื่อมั่นของ แบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.91 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบเรียนจาก Canva และเกมแบบฝึกเสริมทักษะหลักจาก Wordwall ภาษาไทยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 82.11 / 87.37

2. ดัชนีประสิทธิผลของแบบเรียนจาก Canva และเกมแบบฝึกเสริมทักษะหลักภาษาไทยจาก Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.4188 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 41.88

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปผลการวิจัยครั้งนี้ปรากฏว่า แบบเรียนจาก Canva และเกมแบบฝึกเสริมทักษะหลักภาษาไทยจาก Wordwall ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้นักเรียนมีความสนใจในบทเรียน ตั้งใจในการเรียน จนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
จึงเป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/602
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 22 กรกฎาคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 31 ตุลาคม 2569 เวลา 19.01 น.