



Vichakan.net

<https://publish.vichakan.net>

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

19 มิถุนายน 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน นภัค ดวงจันทร์โชติ

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนามของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 19 มิถุนายน 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1302>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 19 มิถุนายน 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต
www.Vichakan.net

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

ผู้วิจัย นภัค ดวงจันทร์โชติ

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) นี้ มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยเรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ก่อน-หลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกม เป็นฐาน (Game Based Learning) 2) เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการ เรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอพ.คลองน้ำใสภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้คือ 1.แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน 2. กิจกรรมเกมบิงโกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 3. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย 4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนามของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญที่.05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) (Pre-Test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.4 ร้อยละ 38 อยู่ในระดับ พอใช้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) (Post-Test) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.1 ร้อยละ 84 อยู่ในระดับ ดีมาก ซึ่งนักเรียนมีระดับตามเกณฑ์การ ประเมิน คือ อยู่ในระดับ ดีมาก 3) นักเรียนมีความพึงพอใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.78$)

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1302>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 19 มิถุนายน 2568

พิมพ์ : วันที่ 30 เมษายน 2569 เวลา 16.32 น.