

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำไทยทั้ง 7 ชนิด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน
	The Developments of Game-based Learning Activities for Improving Mathayomsuksa 1 Students' Learning Achievement in the 7 Parts of Speech in Thai Language
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นางสาวเพ็ญนิภา ทองโคตร
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 46 คน รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ลักษณะ ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 8 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบบันทึกเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการจัดการ ซึ่งประกอบด้วยแบบบันทึกผลหลังการสอน แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบย่อยท้ายวงจร เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำไทยทั้ง 7 ชนิด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และสรุปข้อมูลเชิงบรรยาย

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนาพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ได้จัดกิจกรรมตามขั้นตอน 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการสร้างความสนใจ ด้วยการใช้เพลง การตอบคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ 2) ขั้นสอนเป็นการนำเสนอเนื้อหาใหม่ โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้หลักเกณฑ์วิธีการเขียนสระ การประสมสระกับพยัญชนะ ด้วยการนำ เกมมาใช้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ 3) ขั้นสรุป นักเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำไทยทั้ง 7 ชนิด สูงขึ้นหลังการทดลอง และผู้วิจัยนำ รูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการมาพัฒนาพัฒนาการเรียนรู้อีกครั้งจึงมีการพัฒนาและแก้ไขปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่องจนสิ้นสุดการทดลองปฏิบัติการ ผลการวิจัยพบว่า ทำให้นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น สนุกสนาน และได้มีโอกาสสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวได้และอยากเรียนรู้ในบทเรียนสามารถจดจำ เนื้อหาได้ดีขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาทักษะการฟังการพูด การอ่านและการเขียนอีกด้วย

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.86 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 82.61 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

Abstract

The purposes of this research were to develop learning activities in Mathayomsuksa 1's Thai language classroom by using games, and to improve students' learning achievement to achieve 70 percent of total scores and to have more than 70 percent of students who achieve the passing score (70 percent or higher). The target group consisted of 46 Mathayomsuksa 1 students in the second semester of academic year 2020 from Khonkaenwittayayon School. This research was an action research including 3 types of research tools; 1) the tools using for experimenting the practice, which consisted of 8 game-based learning lesson plans; 2) the tools using for reflecting the practice, the reflection forms for each lesson plans, which consisted of lesson plan's reflection form, students' learning behavioral form, students interview form, and post-cycle test; and 3) the tool using for evaluating the effectiveness of learning management, which consisted of the learning achievement test on the 7 parts of speech in Thai language. Data were analyzed by using descriptive statistics including percentage and mean.

The study results revealed as follow:

1. The development of game-based learning activities consisted of 3 stages including; a) lead-in: teacher engaged students by using music and quizzes in order to prepare the students for the class and lesson; b) presentation: teacher presented new content by using appropriate instructional materials, so that the students could learn the principle of Thai vowels (vowels writing and combination of vowels with consonants) through games; and c) conclusion: students performed their achievements better in the 7 parts of speech in Thai language after the study, and the researcher was applied the action research methods to develop the learning activities. The study results revealed that the game-based learning activities engaged the students' interest, activeness, and entertainment, in addition, provided students the learning opportunity, the adaptability and eagerness to learn, the better memorization, moreover, the improving of listening, speaking, reading, and writing skills.

2. The learning achievement of Mathayomsuksa 1 students learning by using game-based learning activities found that the students obtained an average score of 88.86 percent, and there were 82.61 percent of students passing the criterion score, in conclusion, both of which being better than the predetermined criteria.