

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแต่งคำประพันธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Gamification)

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวนันทนา คนเที่ยง

กลุ่มสาระฯ : ภาษาไทย

ภาคเรียน ปีการศึกษา : ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแต่งคำประพันธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Gamification) และศึกษาความพึงพอใจในการใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Gamification) โดยดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) สื่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม (Gamification) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม (Gamification) วิเคราะห์หาข้อมูลเชิงสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแต่งคำประพันธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 คะแนนก่อนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.12 และหลังการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.64 สรุปได้ว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแต่งคำประพันธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Gamification) มีคะแนนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Gamification) โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.5 , S.D. = 0.63)