

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
เรื่อง การอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้สื่อเกมอุโนมาตรา
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย นางสาวสุนิษา ผลเหม

ปีที่ทำการวิจัย พ.ศ. 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา หลังใช้สื่อเกมอุโนมาตรา กับเกณฑ์ร้อยละ 80 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อเกมอุโนมาตรา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ประชากร(กลุ่มตัวอย่าง)ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง จากข้อมูลนักเรียนที่มีปัญหาในการอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 แผน ได้แก่ แผนการเรียนรู้เรื่อง การอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา 2) นวัตกรรมที่เลือกใช้ จำนวน 1 ชุด ได้แก่ สื่อเกมอุโนมาตรา 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้สำหรับทดสอบนักเรียนก่อนและหลังใช้สื่อเกมอุโนมาตรา เป็นแบบทดสอบการอ่านคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา จำนวน 60 คำ จำนวน 1 ฉบับต่อนักเรียน 1 คนการวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้สื่อ เกมอุโนมาตรา นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 10 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 0 คน

2. ก่อนเรียนด้วยสื่อ เกมอุโนมาตรา นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 47 คะแนน คะแนนต่ำสุด 40 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 44.1 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 73.5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.33 และหลังเรียนด้วยสื่อ เกมอุโนมาตรา นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 60 คะแนน คะแนนต่ำสุด 53 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 56.8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 94.6 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.48 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยสื่อเกมอุโนมาตรา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

