

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ โดยใช้เกม
 ศีกรราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนบ้านน้ำกระเจา
 อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย นางสาวเพชรฤทัย กาเยาว์ รหัสนักศึกษา 624101017

ปีที่ทำการวิจัย 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์
 หลังใช้เกมศีกรราชาศัพท์กับเกณฑ์ร้อยละ 60 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 เรื่องคำราชาศัพท์ก่อนและหลังเรียนด้วยเกมศีกรราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2
 โรงเรียนบ้านน้ำกระเจา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ประจำปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านน้ำกระเจา อำเภอเมือง จังหวัด
 สงขลา จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาจากวิธีเลือก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการ
 จัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 2) เกมศีก
 ราชาศัพท์ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชา
 ศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ คะแนนเฉลี่ย
 (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้เกมศีกรราชาศัพท์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 เมื่อ
 พิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 24 คน และ
 นักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 2 คน
2. ก่อนเรียนด้วยเกมศีกรราชาศัพท์ นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 11 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5
 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 8.07 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ≈ 1.4658 และหลังเรียน
 ด้วยเกมศีกรราชาศัพท์ นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 17 คะแนน คะแนนต่ำสุด 11 คะแนน คะแนน
 เฉลี่ย (\bar{X}) 14.34 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ≈ 1.4649 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วย
 เกมศีกรราชาศัพท์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน