

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ศิลาจารึกหลักที่ ๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับเกมคาฮูท(Kahoot)	
ผู้วิจัย	กวิสรา เอี่ยมศรี	ปีการศึกษา ๒๕๖๖
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต	สาขาวิชา ภาษาไทย

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ๒ ประการ คือ ๑) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน เรื่อง ศิลาจารึกหลักที่ ๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับเกมคาฮูท (Kahoot) ๒) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศิลาจารึกหลักที่ ๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับเกมคาฮูท (Kahoot) โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ มีนักเรียนจำนวน ๓๕ คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster or Area Sample)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ๑) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ ศิลาจารึกหลักที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับเกมคาฮูท (Kahoot) จำนวน ๑ แผน รวม ๓ ชั่วโมง ๒) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง ศิลาจารึกหลักที่ ๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๑ ฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน ๑๕ ข้อ ๓) สื่อเกมคาฮูท (Kahoot) เรื่อง ศิลาจารึกหลักที่ ๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ซึ่งเป็นแบบฝึกทักษะการเรียนรู้แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $S. D.$ ) และค่าความเที่ยงตรง (IOC)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน เรื่อง ศิลาจารึกหลักที่ ๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย ๒ ของนักเรียนหลังใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับเกมคาฮูท (Kahoot) สูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ ๒) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับเกมคาฮูท (Kahoot) มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นจากก่อนใช้สูงกว่า ๒๐% โดยภาพรวมมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๗ และมีค่าเฉลี่ยร้อยละ ๔๖.๖๗

**Thesis Title** Comparison of academic achievement before and after studying  
Subject: First Stone Inscription of Mathayom 2 students  
Hat Yai Wittayalai 2 School, Hat Yai District, Songkhla Province  
with the SQ4R learning technique combined with the Kahoot game.

**Researcher** Mrs. Kavissara Aiamsiri et al. **Academic year:** 2023

**Degree** Bachelor of Education **Major:** Thai language

### Abstract

This research has two objectives: 1) to compare the academic achievement between before and after studying the subject of the First Stone Inscription of Mathayom 2 students in Hat Yai District, Songkhla Province using the SQ4R learning technique combined with word games. Kahoot 2) To develop academic achievement on the subject of the First Stone Inscription of Mathayom 2 students using the SQ4R learning technique combined with the Kahoot game, with the sample group being secondary school students. Year 2/7, Hat Yai Wittayalai 2 School, Hat Yai District, Songkhla Province, Songkhla Secondary Educational Service Area Office, Satun, Semester 1, Academic Year 2023, there were 35 students, which were obtained from the Cluster or Area Sample method.

The tools used in the research consisted of 1) a learning management plan for the Thai language subject. Learning unit 4, Stone Inscription 1, Mathayom 2 level, using the SQ4R learning technique together with the Kahoot game, 1 plan, total 3 hours. 2) A test to measure academic achievement in the Thai language subject, Topic: Stone Inscription No. 1, for Mathayom 2 students, 1 copy, which is a test to measure academic achievement before and after school, 15 items. 3) Kahoot game media. (Kahoot) Subject: The first stone inscription of Mathayom 2 students, which is a multiple-choice learning skill practice with 4 options, 10 questions. Data analysis can be done using percentages. Arithmetic mean ( $\bar{x}$ ), standard deviation (S.D.), and precision (IOC).

The results of the research can be summarized as follows: 1) Academic achievement between before and after studying the topic of stone inscriptions.

Principle 1 of Mathayom 2 students at Hatyai Wittayalai 2 School after using the SQ4R learning technique together with the Kahoot game was significantly higher than before using it at the .05 level, which is consistent with The stated hypothesis is 2) The results of the development of academic achievement after using the SQ4R learning technique together with the Kahoot game has an increase in achievement from before using more than 20%. Overall, there is a difference in scores. The average is 7 and the average is 46.67 percent.