

ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัย นางสาวกฤติพร ทองมี

สาขาวิชา ภาษาอังกฤษ

ปีที่ทำการวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1.) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) และ 2.) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเทศบาล 2 (อ่อนอุทิศ) ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1.) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) 2.) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนเรื่อง Present Simple Tense และ 3.) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Base Learning) ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (IOC) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย พบว่า 1.) ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 3.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.83 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 5.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.8 แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2.) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.88, S.D.=0.20)

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ