

<b>ชื่องานวิจัย</b>	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่ยืมมาจากภาษาบาลี - สันสกฤต โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
<b>ผู้วิจัย</b>	นางสาวอริสรา โสโอ่ง
<b>ปริญญา</b>	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
<b>อาจารย์ที่ปรึกษา</b>	อ.ดร. กมลทิพย์ ห่อเพชร
<b>ครูพี่เลี้ยง</b>	นางสาวโสภจรี เพ็ญแก้ว

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่ยืมมาจากภาษาบาลี - สันสกฤต โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแจ้งวิทยา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่ยืมมาจากภาษาบาลี - สันสกฤต ก่อนและหลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแจ้งวิทยา จังหวัดสงขลา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 41 คนที่ต้องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่ยืมมาจากภาษาบาลี - สันสกฤต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่ยืมมาจากภาษาบาลี - สันสกฤต 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องคำที่ยืมมาจากภาษาบาลี - สันสกฤต 3) เกมการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าความเที่ยงตรง (IOC)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

- 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแจ้งวิทยา จังหวัดสงขลา มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่ยืมมาจากภาษาบาลี - สันสกฤต ซึ่งมีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 17.70
- 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแจ้งวิทยา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่ยืมมาจากภาษาบาลี - สันสกฤต สูงกว่าก่อนใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 7.26 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 17.70

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน