ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่องคำสมาส โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนวมินทราชูทิศทักษิณ

ผู้วิจัย ฉัตรทิมา นาคบรรพ์

สาขาวิชา ภาษาไทย

ปี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่องคำสมาส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังใช้เกมคาฮูท (Kahoot) 2) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน โรงเรียนนวมินทราชูทิศ ทักษิณ จังหวัดสงขลา จำนวน 32 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ คำสมาส 2) เกมคาฮูท (Kahoot) 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 4) เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเกมคาฮูท (Kahoot) จำนวน 6 ข้อ เป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating scale) คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนความเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ผลการวิจัยพบว่า

1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่องคำสมาส โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมคาฮูท (Kahoot) พบว่าเจตคติของนักเรียนอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

คำสำคัญ : เกมคาคาฮูท (Kahoot), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำสมาส, เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot)

Title of Research: Development of Learning Achievement in Thai Language on Compounding Words Using Kahoot Game for Grade 2 Students at Navamindarajudis Taksin School

Researcher: Chattima Nakban, Dr.Kamonthip Sangkuea, Waratip Jeenmuang

Field of Study: Thai Language

Year: Semester 1, Academic Year 2024

Abstract:

This research aimed to 1) compare the learning achievement in Thai Language on Compounding Words of grade 8 students before and after using the Kahoot game, and 2) study the attitudes of grade 8 students towards learning management using the Kahoot game. The sample consisted of 32 grade 8 students from one classroom at Navamindarajudis Taksin School, Songkhla Province, selected through simple random sampling using the classroom as the sampling unit. The research instruments included: 1) lesson plan on Compounding Words, 2) Kahoot game, 3) a 20-item multiple-choice achievement test, and 4) a 6-item attitude scale towards learning management using the Kahoot game, evaluated on a 5-point rating scale (strongly agree, agree, undecided, disagree, and strongly disagree). The statistical analyses used included percentage, mean, standard deviation, and Item-Objective Congruence (IOC) index.

Research findings revealed that:

1. The comparison of learning achievement in Thai Language on Compounding Words using the Kahoot game for grade 8 students after learning was significantly higher than before learning at the .05 level.

2. The attitude towards learning management using the Kahoot game of grade 8 students was at the "highest" level.

Keywords: Kahoot game, learning achievement in Thai language subject on compound words, attitudes towards learning management using Kahoot game.