ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกาพย์ยานี 11 โดยใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E books) ร่วมกับเกมวันเดอร์ โก (Vonder Go) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผู้วิจัย นางสาวพัชรพร สุขอินทร์, ผศ.นิดาริน จุลวรรณ, นางสาวสริตา พรหมพานิช

สาขาวิชา ภาษาไทย

ปี 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกาพย์ยานี 11 โดยใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E books) ร่วมกับเกมวันเดอร์ โก (Vonder Go) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกาพย์ยานี 11 ระหว่างก่อนและหลังการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E books) ร่วมกับเกมวันเดอร์ โก (Vonder Go) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ประชากรในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 33 คน ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่องการแต่งกาพย์ยานี 11 จำนวน 1 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 3 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องการแต่งกาพย์ยานี 11 จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (μ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ค่าร้อยละ และค่าความเที่ยงตรง (IOC)

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกาพย์ยานี 11 โดยใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E books) ร่วมกับเกมวันเดอร์ โก (Vonder Go) มีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 31.21

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกาพย์ยานี 11 โดยใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E books) ร่วมกับเกมวันเดอร์ โก (Vonder Go) สูงกว่าก่อนใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E books) ร่วมกับเกมวันเดอร์ โก (Vonder Go) ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 3.12

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E books) ร่วมกับเกมวันเดอร์ โก (Vonder Go), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน