ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมบอร์ดเกมตามแนวทาง Game-Based Learning (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว) จังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย นายบุลากร จันทรเสน

ปีการวิจัย 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มี วัตถุประสงค์ 1เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว) โดยการจัดกิจกรรมบอร์ดเกมตามแนวทาง Game-Based Learning (GBL) 2.เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมบอร์ดเกมตามแนวทาง Game-Based Learning (GBL)โดยใช้เกณฑ์ร้อยละ 70 เป็นเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว) อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว) อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกมตามแนวทาง Game-Based Learning (GBL) ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง “Play Safe” 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ผลการวิจัยสรุปพบว่า

1.ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม นักเรียนมีคะแนนสูงสุด 13 คะแนน ต่ำสุด 6 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 8.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.57 หลังการจัดกิจกรรม นักเรียนมีคะแนนสูงสุด 18 คะแนน ต่ำสุด 9 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 14.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.48 โดยมีนักเรียนจำนวน 2 คน ที่มีพัฒนาการหลังเรียนเพิ่มขึ้นไม่เกินร้อยละ 20 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

2. หลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกมตามแนวทาง Game-Based Learning (GBL) พบว่านักเรียนจำนวน 25 คน (คิดเป็นร้อยละ 92.86) มีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักเรียนจำนวน 2 คน (คิดเป็นร้อยละ 7.14) ที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมตามแนวทาง Game-Based Learning (GBL) มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อย่างมีนัยสำคัญ