

รายงาน
ผลการพัฒนาเกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

เขมรรัช กุมารสิทธิ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาเกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)
ผู้ศึกษา	นางเขมรภัช กุมารสิทธิ์ โรงเรียนทองสวัสดิ์วิทยาการ อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2

บทคัดย่อ

การศึกษา การพัฒนาเกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ครั้งนี้ ผู้ศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของเกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมคำในภาษาไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำในภาษาไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนทองสวัสดิ์วิทยาการ อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงเฉพาะห้องที่ผู้ศึกษาเป็นครูประจำชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ เกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 17 เกม แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) จำนวน 24 แผน คู่มือการใช้เกมคำในภาษาไทย สำหรับครูผู้สอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำในภาษาไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert' Rating Scale) จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และการทดสอบค่าที (t-test) นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

ผลการศึกษาพบว่า

1. เกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.56/82.18 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้
2. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) มีค่าเท่ากับ 0.5079 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 50.79
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำในภาษาไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำในภาษาไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยรวมและเป็นรายด้านทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่ออุปกรณ์ และด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมาก