

50253305 : สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา / การเขียนสะกดคำยาก

ประไพ สุวรรณสารคุณ : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ :
ผศ. ดร. วัชรวิภา เถาเรียนดี, ผศ. ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม และ อ.ดร. ศุจิตรา คงจินดา. 290 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนหลังการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน
วัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 16 คน ปีการศึกษา 2553 เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ
รายกรณี (One Shot Case Study)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา แบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์
ความมีวินัยและความมุ่งมั่นในการทำงาน และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
การศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการ
ทดสอบค่าที (t-test) แบบ One Sample Test

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เท่ากับ ร้อยละ 76.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70.00

2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความมุ่งมั่นในการทำงานของ
นักเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยภาพ
รวมอยู่ในระดับดีเยี่ยมในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะดีเยี่ยมในด้านความมีวินัย
เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือด้านความมุ่งมั่นในการทำงาน และด้านความซื่อสัตย์เป็นลำดับสุดท้าย

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความ
คิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนเห็นด้วยมากในด้าน
บรรยากาศในการเรียนรู้ เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ
เป็นลำดับสุดท้าย

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2553

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2. 3.

50253305 : MAJOR : CURRICULUM AND SUPERVISION

KEY WORD : EDUCATIONAL GAMES / DIFFICULT WORDS SPELLING WRITING

PRAPAI SUWANSARAKUN : THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT ON DIFFICULT WORDS SPELLING WRITING OF THIRD GRADE STUDENTS TAUGHT BY EDUCATIONAL GAMES. THESIS ADVISORS : ASST.PROF.WATCHARA LOWRIENDEE,Ph.D., ASST.PROF.CHAIYOS PAIWITHAYASIRITHAM,Ed.D. AND SUJITTRA KONGJINDA,Ph.D. 290 pp.

The purposes of this research were 1) to compare learning achievement on difficult words spelling writing of third grade students taught by educational games with a 70 percent score 2) to evaluate the desirable characteristics on the aspects of honesty, discipline and commitment in works of the third grade students after learning by educational games, and 3) to investigate the opinions of third grade students towards the instruction by educational games . The sample of this research were 16 third grade students of Wat Muang school, Banpong, Ratchaburi province in the first semester of the academic year 2010. Experimental design was One Shot Case Study.

The research instruments were lesson plans, an achievement test, evaluation form and questionnaires. The data were analyzed by percentage (%), mean (\bar{X}), standard deviation (S.D.) and t - test of One Sample Test.

The results of this research were as follow :

1. The learning achievement on difficult words spelling of third grade students after learning by educational games, were achieved at 76.58 percent which were higher than the required rate of 70.00 percent.
2. The desirable characteristics on honesty , discipline , and the commitment in works of the third grade students were at excellent level in all aspects. The students desirable characteristics were at a high level on the discipline aspect, the commitment in works aspect and the honesty aspect.
3. The opinions of the third grade students towards the instruction by educational games as a whole were at high agreement level, the students opinions were at a high agreement level towards the learning environments aspect, the learning activities aspect and the usefulness aspect .

Department of Curriculum and Instruction Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2010

Student's signature.....

Thesis Advisors's signature 1. 2. 3.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชรา เล่าเรียนดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม และ อาจารย์ ดร.สุจิตรา คงจินดา ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย รวมทั้งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.ประเสริฐ มงคล ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ส่งผลให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณนางสาวศิริวัลย์ อุดมพรวิรัตน์ นางจงกลณี ห่วงทอง และนางประกายมาศ โรหิตาคณี ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย สำหรับการทำให้วิทยานิพนธ์นี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาหลักสูตรและการนิเทศทุกท่าน ที่ให้ความรู้ ให้คำแนะนำและประสบการณ์อันมีค่าแก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณเจ้าของหนังสือ วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ช่วยให้วิทยานิพนธ์นี้มีความสมบูรณ์ ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ และน้องๆ ชาวหลักสูตรและการนิเทศทุกคนที่ให้คำแนะนำและกำลังใจตลอดมา

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร ครู นักเรียน โรงเรียนวัดอรุณรังษาราม และโรงเรียนวัดม่วง ที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการเก็บข้อมูลการวิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแด่พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจอย่างดียิ่งเสมอมา