

ชื่อวิจัย การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม

ชื่อผู้วิจัย นางสาวปวีณา พรหมรักษ์

สังกัด โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา น่าน

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม จำนวน 34 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ได้มาโดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Comparison จำนวน 2 แผน, เกมและแบบฝึกหัดเรื่อง Comparison, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ใช้การทดสอบ ค่าที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparison มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ คิดเป็นร้อยละ 86.47 และนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทางการสอนนี้สามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$)