

ชื่อรายงาน	การพัฒนาทักษะการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports and Equipment สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม
ชื่อผู้ศึกษา	นางสาวสมัชญา เทพกอม
ปีที่ศึกษา	2568

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports and Equipment ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) เพื่อวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม จำนวน 40 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ได้มาโดยวิธีการ เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Sports and Equipment จำนวน 2 แผน เกม แบบฝึกหัดเรื่อง Sports and Equipment แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports and Equipment สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ใช้การทดสอบ ค่าที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports and Equipment มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ คิดเป็นร้อยละ 83.56 และนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทางการสอนนี้สามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้
2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีน่าน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports and Equipment สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$)