ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีโดยใช้รูปแบบการสอนเกมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think pair share) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์

ชื่อผู้วิจัย : นายกฤษณะ โรจนรัตน์

ปีการศึกษา : 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนมากที่สุด สาเหตุสำคัญของปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรายวิชาภาษาไทยของนักเรียน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think pair share) สามารถช่วยแก้ปัญหาได้จริงหรือไม่ นวัตกรรมที่นำไปใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนมีความเหมาะสมหรือไม่ และนวัตกรรมที่นำไปใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีมีข้อดีและข้อจำกัดอย่างไร โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นิทานเวตาล พระนิพนธ์ น.ม.ส. (2) แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน เรื่อง นิทานเวตาล พระนิพนธ์ น.ม.ส. (3) เกมิฟิเคชัน (Gamification)

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่าพบว่า ก่อนเรียนนักเรียนทั้งหมดผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 แต่ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดคือ ร้อยละ 60 เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนเกมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Thin pair share) ปรากฏว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินที่ผู้วิจัยกำหนดคือร้อยละ 60 ทั้งหมด โดยคนที่ 2 ได้คะแนนหลังเรียนสูงสุดคือ 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75 ตามด้วยคนที่ 3 ได้คะแนน 14 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70 และนักเรียนคนที่ 1 ได้คะแนน 13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 65 ตามลำดับ ส่วนนักเรียนคนที่ 4 ได้คะแนนต่ำสุดคือ 12 คะแนน แต่ยังคงผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 60