

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การ
เรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล ร่วมกับวิธีการสอนเกมมิฟิเคชัน

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุพรรณษา เล็กอุทัย

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล ร่วมกับวิธีการสอนเกมมิฟิเคชัน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 439 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้การเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล ร่วมกับวิธีการสอนเกมมิฟิเคชัน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest - Posttest) เรื่องวรรณคดี วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย และร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่าผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล ร่วมกับวิธีการสอนเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 43 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 43.33 และมีคะแนนเฉลี่ยทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 29 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 96.67 เมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่าคะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้