

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบ
การเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุพรรณ เล็กอุทัย

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 คน ที่มีผลการสอบอ่านออกเสียงไม่ผ่านเกณฑ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน
(2) แบบทดสอบทักษะการอ่านภาษาไทย

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 1 มีผลการทดสอบก่อนที่จะใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน คือได้คะแนน 3 เต็ม 10 ภายหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน นักเรียนมีผลการสอบคือได้คะแนน 9 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 2 มีผลการทดสอบก่อนที่จะใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน คือได้คะแนน 2 เต็ม 10 ภายหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน นักเรียนมีผลการสอบคือได้คะแนน 8 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 3 มีผลการทดสอบก่อนที่จะใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน คือได้คะแนน 1 เต็ม 10 ภายหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน นักเรียนมีผลการสอบคือได้คะแนน 8 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 4 มีผลการทดสอบก่อนที่จะใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน คือได้คะแนน 4 เต็ม 10 ภายหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน นักเรียนมีผลการสอบคือได้คะแนน 10 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 5 มีผลการทดสอบก่อนที่จะใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน คือได้คะแนน 2 เต็ม 10 ภายหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน นักเรียนมีผลการสอบคือได้คะแนน 10 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 6 มีผลการทดสอบก่อนที่จะใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน คือได้คะแนน 3 เต็ม 10 ภายหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน นักเรียนมีผลการสอบคือได้คะแนน 8 เต็ม 10 สรุปได้ว่าภายหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบเกมฟิเคชัน เพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย 6 คน คิดเป็นร้อยละ 100