

Abstract

Thesis Title	The Study of Spelling Games Result Through the Students' Thai Language Spelling Abilities of Prathomsuksa IV
Researcher	Miss. Suchitra Kaewtoh
Advisory Committee	Assoc.Prof.Wichian Kesprathom and Asst.Prof. Sauwadee Tanavipakanon
Program	Curriculum and Instruction
Academic year	2002

The purpose of this research for Develop Thai-word spelling games for students in Prathomsuksa 4 and compare the pre-test and post-test competent in Thai word spelling taught by using spelling game.

Populations were the students in Prathomsuksa 4, in the first semester of academic year 2002 in Khanuworaluksaburi Primary Education office, Kamphaengpet. The samplings were 30 Prathomsuksa 4 students getting from Multistage Sampling. Instruments used in this research were questionnaire on the Thai-word spelling problems, Ten Thai-word spelling games, Thai-word spelling achievement test. The experimental group was taught by Thai-word spelling game. After finish teaching, the Thai-word spelling achievement tests were administered to the students again. The duration of time were 30 periods, with 20 minutes each. The data were analyzed by means and standard deviation and t – test dependent.

The findings of this research were as follows :

1. The developed Thai word spelling game were effective as 90.68/88.58
2. Thai -word spelling achievement scores of students in Prathomsuksa 4 was significant higher than the pretest at the .05 level.
3. The abilities of the students used Thai- word spelling games were significantly higher 80% at the .05 level.

บทคัดย่อ

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ผู้วิจัย	นางสาวสุจิตตรา แก้วโต
คณะกรรมการที่ปรึกษา	รศ.วิเชียร เกษประทุม, ผศ.เสาวดี ธนวิภาคะนนท์
สาขา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2545

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ พัฒนาเกมการสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการสะกดคำ ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอขามเฒ่าบุรี สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนอนุบาลขามเฒ่าบุรี สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอขามเฒ่าบุรี สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสำรวจคำที่เป็นปัญหาในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย จำนวน 10 เกม และแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย และสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย จำนวน 30 คาบ คาบละ 20 นาที เมื่อสอนเสร็จแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยอีกครั้ง การวิเคราะห์ข้อมูล หาค่าสถิติเบื้องต้น คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t – test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 90.68/88.58
2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการสะกดคำมีความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยสูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05