189789

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ 2) เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ 3) เปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ 4) เปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนพระวรสาร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี จำนวน 76 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 38 คน และกลุ่มทดลอง จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 4) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

189789

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความก้าวหน้า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ความก้าวหน้า ด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

189789

This research aimed to 1) compare the learning achievement of the Thai learning substance group relating to the topic "Writing Word Spelling That does not Accord with the Final Consonant System" taught by using supplementary games and traditional method for Prothomsuksa 4 students, 2) compare the attitude towards learning of the Thai learning substance group relating to the topic "Writing Word Spelling That does not Accord with the Final Consonant System" taught by using supplementary games and traditional method, 3) compare the advancement in learning achievement of the Thai learning substance group for the topic above taught by using supplementary games and traditional method, 4) compare the advancement in the attitude of the Thai learning substance group towards the topic mentioned before taught by using supplementary games and by traditional method. The sample consisted of 76 Prathomsuksa 4 students of Pravorasan School, Banmi District, Lop Buri Province during the 2006 academic year. They were divided into 2 equal groups: the control group and the experiment group; each group consisted of 38 students. The instruments used were 1) learning management plans using games, 2) learning management plans using the traditional method, and 3) a learning achievement test for the Thai learning substance group and 4) an attitude test towards the learning for the Thai learning substance group. The data was analyzed to calculated mean ($\overline{X}$), standard deviation (S.D.) and t-test

189789

The findings were as follows :

1. the learning achievement of the Thai learning substance group relating to the topic "Writing Word Spelling That does not Accord with the Final Consonant System" of Prothomsuksa 4 students using the supplementary games was higher than that of those using the traditional method at a .01 level of statistical significance.

2. the students' attitude towards learning of the Thai learning substance group for the same topic above using the supplementary games was higher than that of those using the traditional method at a .01 level of statistical significance.

3. the students' advancement in learning achievement of the Thai learning substance group for the topic mentioned above using the supplementary games was higher than that of those using the traditional method at a .01 level of statistical significance.

4. the students' advancement in attitude towards learning of the Thai learning substance group for the topic mentioned before using the supplementary games was higher than that of those using the traditional method at a .01 level of statistical significance.