

เลขที่	แผนที่ 6		แผนที่ 7		แผนที่ 8		แผนที่ 9		แผนที่ 10		รวม (200)
	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	
1	10	8	9	9	10	8	9	8	9	9	175
2	9	8	10	8	8	8	8	9	10	9	171
3	9	9	8	9	9	8	8	8	8	9	172
4	10	9	9	8	10	9	10	8	9	8	174
5	9	9	9	9	8	8	9	8	10	9	172
6	9	8	9	9	8	8	9	8	9	9	167
7	8	9	8	10	8	8	8	9	9	8	168
8	9	8	9	8	9	9	9	8	8	9	167
9	8	9	10	9	8	9	10	8	9	9	177
10	8	9	8	9	8	9	9	8	9	8	169
11	8	9	8	9	8	8	9	9	9	10	172
12	9	8	8	8	8	8	8	8	8	8	167
13	8	8	9	10	8	8	8	9	9	9	170
14	8	8	8	8	9	9	9	8	10	8	168
15	8	8	9	8	9	9	9	8	9	9	170
16	8	8	9	9	9	9	9	8	8	10	171
17	8	9	8	9	8	9	8	9	8	8	169
18	8	9	9	8	9	8	9	8	8	10	168
19	10	9	8	9	8	8	8	8	8	8	170
20	9	8	10	9	8	10	9	8	9	9	175
21	9	8	9	8	8	8	8	8	8	9	167
22	8	9	9	8	9	9	8	9	8	9	169

เลขที่	แผนที่ 6		แผนที่ 7		แผนที่ 8		แผนที่ 9		แผนที่ 10		รวม (200)
	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	ประเมินผลงาน(10)	การทดสอบ(10)	
23	9	9	8	9	9	9	9	8	8	10	172
24	10	8	8	8	9	9	8	9	9	10	173
25	8	9	10	9	9	10	10	9	8	8	180
รวม	217	213	219	217	214	215	218	208	217	222	4273
\bar{X}	8.68	8.52	8.76	8.68	8.56	8.60	8.72	8.32	8.68	8.88	170.92
S.D.	0.75	0.51	0.72	0.63	0.65	0.65	0.68	0.48	0.69	0.73	3.37
ร้อยละ	86.80	85.20	87.60	86.80	85.60	86.00	87.20	83.20	86.80	88.80	85.46

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน ได้คะแนน ค่าเฉลี่ยจากการประเมินผลงาน และการทดสอบย่อย หลังเรียน โดยใช้เกมการศึกษาประกอบ กิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 170.92 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.37 จากคะแนนเต็ม 200 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.46 แสดงว่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 85.46

ตารางที่ 4 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน (E_2) การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (30 คะแนน) (E_2)
1	13	25
2	11	24
3	13	25
4	12	24
5	13	24
6	14	27
7	13	23
8	11	25
9	13	24
10	13	25
11	12	24
12	12	25
13	13	25
14	13	26
15	12	26
16	11	25
17	10	27
18	11	26
19	10	25
20	12	26
21	9	24
22	10	25

เลขที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (30 คะแนน) (E ₂)
23	12	25
24	11	25
25	9	26
รวม	293	626
\bar{X}	11.72	25.04
S.D.	1.37	0.98
ร้อยละ	39.07	83.47

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 25.04 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.98 จากคะแนนเต็ม 30 คิดเป็นร้อยละ 83.47 แสดงว่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 83.47

ตารางที่ 5 ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E ₁)	200	4,273	170.92	3.37	85.46
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E ₂)	30	626	25.04	0.98	83.47

ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ (E₁/E₂) เท่ากับ 85.46/83.47

จากตารางที่ 5 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 85.46 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 83.47 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E₁/E₂) เท่ากับ 85.46/83.47 แสดงว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ (80/80) ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ที่กำหนดผู้วิจัยวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คะแนนทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนนทดสอบ	ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
การทดสอบก่อนเรียน	25	30	293	0.7287
การทดสอบหลังเรียน	25	30	626	

จากตารางที่ 6 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7287 หรือมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 72.87

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้เกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทยการเขียนสะกดคำภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t-test (Dependent Samples) ได้ผลดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทยการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนระหว่างก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	25	11.72	1.37	24	38.073**	.000
หลังเรียน	25	25.04	0.98			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 7 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 4 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยนำคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน มาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและแปลผลความพึงพอใจ ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สะกดคำภาษาไทย
โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
1. นักเรียนมีความพอใจกับระยะเวลาที่ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้	2.60	0.50	มาก
2. นักเรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม	2.76	0.44	มาก
3. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ครู ชั้น และเพื่อนนักเรียนได้ร่วมมือกันทำกิจกรรม	2.60	0.50	มาก
4. นักเรียนคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสม เข้าใจง่าย มีการสรุปเนื้อหาความรู้ได้ชัดเจน	2.64	0.49	มาก
5. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเรื่องการเขียนสะกดคำ	2.60	0.50	มาก
6. นักเรียนต้องการให้มีกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างนี้กับวิชาอื่น ๆ อีก	2.72	0.46	มาก
7. กิจกรรมการเล่นเกม มีความหลากหลาย ทำให้นักเรียนไม่เกิดความจำเจ และเบื่อหน่ายต่อการเรียน	2.64	0.49	มาก
8. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีโอกาสดูฝึกฝนเขียนสะกดคำด้วยตนเองทั้งในและนอกเวลา	2.60	0.50	มาก
9. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิบัติที่มีประโยชน์ต่อนักเรียน	2.60	0.50	มาก
10. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์กับวิชาอื่น ๆ ได้	2.72	0.46	มาก
รวม	2.64	0.14	มาก

จากตารางที่ 8 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.64$, S.D. = 0.14) และมีความพึงพอใจเป็นรายข้อทุกข้ออยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ข้อ 2 นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำ กิจกรรม ($\bar{X} = 2.76$, S.D. = 0.44) รองลงมาข้อ 6 นักเรียนต้องการให้มีกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างนี้กับวิชาอื่น ๆ อีก ($\bar{X} = 2.72$, S.D. = 0.46) และข้อ 10 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์กับวิชาอื่น ๆ ได้ ($\bar{X} = 2.72$, S.D. = 0.46)

