

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ก
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญตารางภาคผนวก	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
คำถามการวิจัย	5
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
สมมุติฐานการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	10
การเขียนสะกดคำ	21
เกมการศึกษา	28
การหาคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน	39
แผนการจัดการเรียนรู้	44
ความพึงพอใจ	50
บริบทของโรงเรียน	56

หัวเรื่อง	หน้า
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	57
งานวิจัยในประเทศ	57
งานวิจัยต่างประเทศ	60
กรอบแนวคิดการวิจัย	61
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	63
กลุ่มเป้าหมาย	63
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	63
ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	64
การเก็บรวบรวมข้อมูล	83
การวิเคราะห์ข้อมูล	85
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	85
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	90
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิจัย	90
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิจัย	91
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	91
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	102
วัตถุประสงค์การวิจัย	102
สรุปผลการวิจัย	102
อภิปรายผล	103
ข้อเสนอแนะ	108
บรรณานุกรม	110
ภาคผนวก	115
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้	116
ภาคผนวก ข แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	132

หัวข้อเรื่อง	หน้า
ภาคผนวก ค แบบสอบถามความพึงพอใจ	139
ภาคผนวก ง การหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย	140
ภาคผนวก จ หนังสือขอความอนุเคราะห์	146
ประวัติผู้วิจัย	153



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

1	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์ กิจกรรม และเวลา ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา	66
2	แบบแผนการวิจัย	84
3	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนระหว่างเรียน (E ₁) จากการประเมินผลงาน และการทดสอบย่อย ด้วยการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	92
4	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน (E ₂) การเขียนสะกดคำ ภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	96
5	ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้กิจกรรม ประกอบเกมการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	97
6	แสดงดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้จัดกิจกรรมประกอบเกม การศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	98
7	การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทยการเขียนสะกดคำ ภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนระหว่างก่อน และหลังเรียน	99
8	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน.....	100

สารบัญตารางภาคผนวก

ตารางภาคผนวกที่	หน้า
1 สรุปผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ	141
2 ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมกับข้อสอบของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	143
3 ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (B) และค่าความเชื่อมั่นของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	144
4 ผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	145