ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง

ชื่อผู้เขียน นางกาญจนา โพธิลักษณ์

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ศีวิไล พลมณี ประธานกรรมการ อาจารย์สามารถ ศรีจำนงค์ กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมในวิชาภาษาไทย เพื่อเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล วัดศรีปิงเมือง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ของโรงเรียนจำนวน 23 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยเกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดหน่วยการเรียนรู้ 8 หน่วย 24 เกม แบบทดสอบ ประจำหน่วยการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าที่ นำเสนอในรูปของตารางประกอบคำบรรยาย ผลจาก การวิจัยพบว่า หลังจากใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.26 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80 % และ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Copyright[©] by Chiang Mai University All rights reserved Thesis Using Games to Enhance Skills in Reading words with

Final Consonants of Prathom Suksa 1 Students at

Sri Ping Municipal School

Author Mrs.Kanjana Potilux

Degree Master of Education (Teaching Thai)

Thesis Advisory Committee

Assoc.Prof.Sriwilai Ponmamee Cha

Lect. Samart Srijumnong

Chairperson

Member

ABSTRACT

The purpose of this research was to study the use of games to enhance skills in reading words with final consonants of Prathom Suksa 1 students at Sriping Muang Municipal School. The target group included 23 Prathom Suksa 1 students who studied in the second semester of 2010 academic year the School. The instruments used were 24 games to enhance skills in reading words with final consonants in 8 learning units the test for each unit, and an achievement test. The collected data were analyzed in terms of means, standard deviations, percentage, and t – test and presented in tables with description. The findings reveal that after using games, the students achievement average score was 88.26 percent, which was higher than the set criterion of 80.00 percent, and the students had statistically higher achievement at .01 level of significance.