ได้ตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ.....

(รศ.ดร.เมษา นวลศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

วันที่ - ๙ ก.ย. ๒๕๖๗

ผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จิดาภา คงประดิษฐ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
พ.ศ. 2567

ได้ตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ.....

(รศ.ดร.เมษา นวลศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

วันที่ - ๙ ก.ย. ๒๕๖๗

EFFECTS OF LEARNING MANAGEMENT THROUGH GAMIFICATION WITH STAD TECHNIQUE ON ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY OF SEVENTH-GRADE STUDENTS

JIDAPA KONGPRADIT

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION
GRADUATE SCHOOL
VALAYA ALONGKORN RAJABHAT UNIVERSITY
UNDER THE ROYAL PATRONAGE
PATHUM THANI PROVINCE
2024

ใบรับรองวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	ผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ชื่อนักศึกษา	จิดาภา คงประดิษฐ์
รหัสประจำตัว	65U54680103
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.เมษา นวลศรี)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อรสา จรูญธรรม)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณา จุ้ยทอง)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิติกร อ่อนโยน)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อรสา จรูญธรรม)

..... กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.เมษา นวลศรี)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณี ยหะกร)

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญวรัตน์ ปิ่นทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

จิดาภา คงประดิษฐ์. (2567). ผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร.เมษา นวลศรี รศ.ดร.อรสา จรูญธรรม

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงทดลองนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD, 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสิงห์บุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน โดยใช้สุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.82, SD = .31), 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .75 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .94 การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน และการทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD (M = 23.83, SD = 2.02) สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการจัดการเรียนรู้ (M = 15.13, SD = 3.03) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 21.21, p = .001), 2) ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (M = 23.83 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน, SD = 2.02 , t = 8.83, p = .001) และ 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.52, SD = .69)

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ คือ การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ประกอบด้วย ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์และเตรียมความพร้อม 2) ขั้นสร้างแรงจูงใจและกระบวนการกลุ่ม 3) ขั้นปฏิบัติตามภารกิจและทดสอบย่อย 4) ขั้นสรุปและเก็บคะแนนพัฒนาการของผู้เรียน 5) ขั้นรับรองผลงานและสะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะขั้นที่ 2 ความสนใจในเรื่องที่อ่านเป็นสิ่งสำคัญในอ่านและการเรียนรู้เป็นกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น และในขั้นตอนที่ 3 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ ตีความ และวิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น

คำสำคัญ : เกมมิฟิเคชั่น เทคนิค STAD ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ

ได้ตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ.....

(รศ.ดร.เมษา นวลศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

วันที่ ๙ ก.ย. ๒๕๖๗

Jidapa Kongpradit. (2024) . Effects of Learning Management through Gamification with STAD Technique on English Reading Comprehension Ability of Seventh-Grade Students. Master of Education (Curriculum and instruction). Advisors: Assoc. Prof. Dr. Mesa Nuansri, Assoc. Prof. Dr. Orasa Charoonthum

ABSTRACT

This experimental research aimed to 1) compare the reading comprehension ability of seventh grade students before and after they were taught learning management through gamification with STAD technique, 2) compare the reading comprehension ability of seventh grade students the latter have been learned through the learning management through gamification with STAD technique with the 70 percent criteria, and 3) study the attitudes of seventh grade students the latter have been learned through the learning management through gamification with STAD technique. The sample in this study included 40 seventh grade students at Singburi School in the Secondary Educational Service Area Office Singburi Ang Thong, in the second semester of the academic year 2023. They were selected using the multi-stage random sampling method.The data collection instruments included 1) 8 lesson plans of gamification with STAD, which were appropriated at the highest level (M = 4.82, SD = .31), 2) English reading comprehension ability test with multiple choices of 30 items, the reliability was equal to .75, and 3) the questionnaire toward reading teaching through gamification with STAD technique. The reliability was equal to .94. The statistics used to analyze the data were percentage, mean, standard deviation, t-test for dependent samples, and t-test for one sample.

The findings revealed as follows: 1) students' reading comprehension ability after using the learning management through gamification with STAD technique (M = 23.83, SD = 2.02) were significantly higher than before (M = 15.13, SD = 3.03), with statistical significance at the .05 level (t = 21.213, p =.001); 2) students' reading comprehension ability after learning management through gamification with STAD were higher than 70 criteria with statistical significance at the .05 level (M = 23.83 of the 30 full marks, SD = 2.02, t = 8.83, p = .001); and 3) students' satisfaction was at the highest level (M = 4.52, SD =.69).

The knowledge gained from this research includes learning management through gamification with STAD technique includes five learning management steps: 1) objectives and class introduction, 2) motivation and teamwork, 3) mission and quiz, 4) summarize and score, 5) ranking and reflection can be the guidelines for improving English reading comprehension ability. Especially in step 2, interesting in the content is important in reading, and group learning will help students to have the ability to read for better English comprehension. In step 3, it helps students perceive, render, and assess the reading matter better.

Keywords: Gamification, STAD Technique, English Reading Comprehension Ability

ได้ตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ.....

รศ.ดร.เมษา นวลศรี

(.....)

อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

วันที่ 11 ก.ย. 2567