



ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อ WORDWALL ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS TEAM เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสมบัติวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันสถานการณ์ โควิด-19 ทำให้นักเรียนไม่สามารถเรียนที่โรงเรียนได้ตามปกติ การจัดการเรียนการสอนจึงเป็นในรูปแบบออนไลน์ ด้วยเหตุนี้การวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนโดยตรงจากการถามรายบุคคลในชั้นเรียนเป็นไปได้ยากเพราะผู้เรียนให้ความร่วมมือในการตอบคำถามเป็นจำนวนน้อย ผู้วิจัยจึงนำสื่อ WORDWALL เว็บไซต์ที่สามารถสร้างสื่อการสอนในรูปแบบเกมออนไลน์มาแก้ไขปัญหาดังกล่าวเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสมบัติวรรณคดีไทย



วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสมบัติวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อ wordwall ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Team

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสมบัติวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 8 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อ wordwall ผ่านห้องเรียนออนไลน์ MS Team หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



ขอบเขตการวิจัย

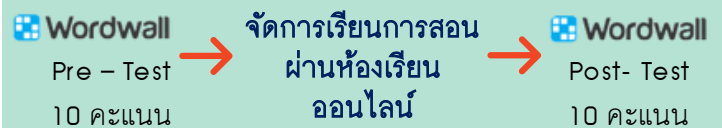
กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 35 คน

ตัวแปรที่ทำการศึกษา :

- ตัวแปรต้น > การจัดกิจกรรมโดยใช้ Wordwall
- ตัวแปรตาม > ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง

สมบัติวรรณคดีไทย

วิธีการดำเนินการวิจัย



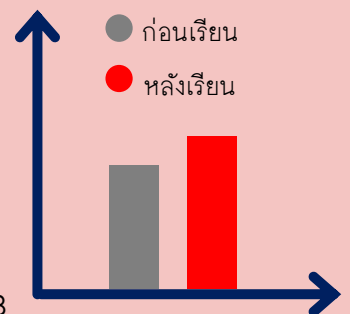
นำไปเปรียบเทียบทางสถิติ



ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า ความรู้ความเข้าใจ เรื่องสมบัติวรรณคดีไทยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 8 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ MS Team โดยวัดจากสื่อ Wordwall นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.79 และหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.58

ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนเรื่องสมบัติวรรณคดีไทยสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์



ข้อเสนอแนะ

- ควรศึกษาสื่อ Gamification อื่น ๆ เพิ่มเติมเพื่อนำไปใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- ควรนำสื่อ Wordwall ไปศึกษาต่อยอดว่าสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเจตคติทางการเรียนภาษาไทยได้มากน้อยเพียงใด