



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

DEVELOPMENT OF AN INSTRUCTIONAL PACKAGE USING CONTEXT CLUE WITH
GAMIFICATION TECHNIQUES TO ENHANCE READING COMPREHENSION

จิรนนท์ คุรุธาโรจน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563



2071364354

SWU iThesis gs601130096 thesis / recv: 05072564 01:18:38 / seq: 124

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

จรรย์นัทธ์ คุรุธาโรจน์

ปฏิญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF AN INSTRUCTIONAL PACKAGE USING CONTEXT CLUE WITH
GAMIFICATION TECHNIQUES TO ENHANCE READING COMPREHENTION

JEERANAN KRUTHAROD

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Educational Technology)

Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2020

Copyright of Srinakharinwirot University



2071364354

SWU iThesis gs601130096 thesis / recv: 05072564 01:18:38 / seq: 124

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ของ

จิรนนท์ คุรุธาโรจน์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

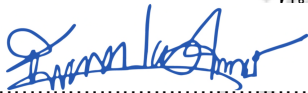
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พิภรชัย อ.

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์



ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์)



ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถภูติกุล)



ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ ดร.นฤมล ศิระวงษ์)



กรรมการ

(อาจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์)



ผลงานวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษนี้ ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จากสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564



96490376

SWU IThesis gs601130096 thesis / rev: 04072564 03:35:52 / seq: 122

สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธี การเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
ผู้วิจัย	จิรนนท์ คุรุธาโรจน์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัฐพล ประดับเวทย์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. นฤมล ศิริวงษ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
ร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 2. เพื่อ
ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา
ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษา
คะแนนพัฒนาการความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างเรียน โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ
กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชราษฎร์บำรุง พิษณุ โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
แบบสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยการจับสลากห้องเรียน 1 ห้องเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปี
การศึกษา 2563 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา
ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา
ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
วิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที่ (t-test) ผลการวิจัยพบว่า
1. คุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชราษฎร์
บำรุง อยู่ในระดับดี 2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา
ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่า
ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ
กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีการพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่าน
ภาษาอังกฤษระดับสูงมาก ร้อยละ 14.28 มีพัฒนาการสูง ร้อยละ 25.71 และมีพัฒนาการ ระดับกลาง ร้อยละ
60.00

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรม, เกมมิฟิเคชัน, ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ, กลวิธีการเดาความหมายจาก
บริบท

Title	DEVELOPMENT OF AN INSTRUCTIONAL PACKAGE USING CONTEXT CLUE WITH GAMIFICATION TECHNIQUES TO ENHANCE READING COMPREHENTION
Author	JEERANAN KRUTHAROD
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2020
Thesis Advisor	Assistant Professor Rattapol Pradapwet
Co Advisor	Naramon Sirawong

The purpose of this research were as follows: (1) to development of an instructional package using a context clue, with the gamification technique to enhance reading comprehension; (2) to study the reading comprehension of students before and after learning with an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension; and (3) to study the reading comprehension relative change score with an instructional package using contact clue with the gamification technique to enhance reading comprehension. The sample consisted of 35 fourth grade students at Pracharat bumpen School in the second semester of the 2020 academic year, they were selected with simple random sampling. The research instruments included an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension, an instructional package quality evaluation form and an English reading comprehension test. The statistics used were percentage, mean, standard deviation and a t-test. The results of the study were as follows: (1) an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance English reading comprehension of fourth grade students of Pracharat bumpen School was at good level; (2) the students who studied an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension for fourth grade students of Pracharat bumpen School had higher pretest scores than posttest scores at statistically significant level of .05.; (3) the students who studied with an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension had English reading comprehension at the highest level of development (14.28%); English reading comprehension at the high level of development (25.71%) and English reading comprehension middle level development (60.00%).

Keyword : Instructional package, Gammification, Reading comprehension, Context clues