

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ

การใช้กิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้เขียน

นางสาวธนพร หมูคำ

ปริญญา

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย)

คณะกรรมการที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ

รองศาสตราจารย์นราวัลย์	พูลพิพัฒน์	ประธานกรรมการ
รองศาสตราจารย์สนธิ	สัตโยภาส	กรรมการ

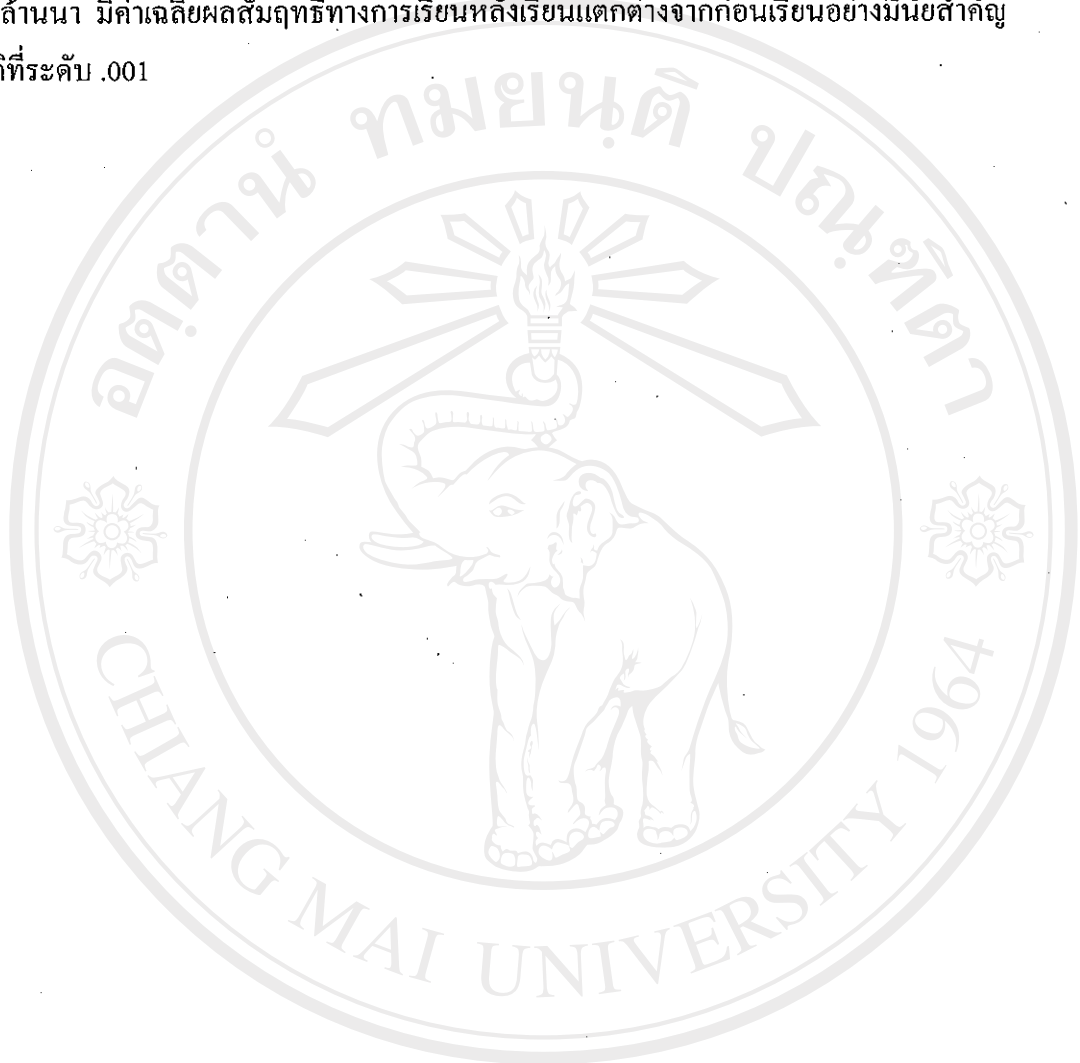
บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้กิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสถาบันราชภัฏเชียงใหม่ ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 2 ห้อง กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random Sampling) ด้วยการจับสลาก 1 ห้องเรียน จำนวน 38 คน ประเภทกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านล้านนา จำนวน 10 แผน แผนละ 120 นาที แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทย จำนวน 40 ข้อ และแบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการเรียนภาษาไทยของนักเรียน

ผู้ศึกษาให้ผู้เรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทยก่อนเรียน จากนั้นจึงทดลองสอนทักษะทางภาษาไทยตามแผนการจัดการเรียนรู้ รวม 10 แผน แผนละ 120 นาที แล้วบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียนตามแบบบันทึกพฤติกรรม หลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะภาษาไทยชุดเดิมอีกครั้งหลังเรียน แล้วนำผลการทดสอบไปหาค่าสถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการทดสอบค่าที (t-test) แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Related Samples) และสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางภาษาไทย

ผลการศึกษาพบว่า

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนทักษะทางภาษาไทย โดยการใช้กิจกรรมการเล่น  
พื้นบ้านล้านนา มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ  
ทางสถิติที่ระดับ .001



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

<b>Independent Study Title</b>	Using Lanna Traditional Games Activities to Develop Thai Language Skills of Prathom Suksa 3 Students		
<b>Author</b>	Miss Thanaporn Mookham		
<b>Degree</b>	Master of Education (Teaching Thai)		
<b>Independent Study Advisory Committee</b>	Assoc. Prof. Narawan Poonpipat	Chairperson	
	Assoc. Prof. Sanit Satayophat	Member	

### ABSTRACT

This study aimed to investigate learning achievement of using Lanna Traditional games activities to develop Thai Language Skills of Prathom Suksa 3 students. The subjects of this study were 38 students studying at the demonstration school of Chiang Mai Rajabhat Institute. Two classes of Prathom Suksa 3 were selected through simple random sampling method, specifically using label drawing procedure. Data Collection methods included the pretest and posttest conducting prior to and after the experiment, 10 lesson plans, each 120 minute lesson plan, achievement test consisting of 40 items, and observation form for recording the subjects' behavior while learning Thai Language through Lanna Traditional games.

The research findings were as follow :

Data were analyzed using t-test procedure to compare mean score of learning achievement of the subjects. The data revealed the significant difference between the students' achievement prior to and after using Lanna Traditional games as the main activities. That is the mean score of achievement of the subjects after using Lanna Traditional games in the process of learning Thai Language subject was significantly greater than that of the achievement prior to using Lanna Traditional games at the .001 level.