

ภัทรมน บรรณจิต. (2568). ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท
ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ชัย ศรีพนมธนากร	ประธานกรรมการ
กศ.ค. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)	
ดร.ชวณพ เอี้ยวสานุรักษ์	กรรมการ
กศ.ค. (นวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี)	

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท 2) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟพิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ใช้การสุ่มอย่างง่ายกำหนดกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท และแบบทดสอบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว (One-way ANCOVA)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัด

การเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท มีความเข้าใจในการอ่าน
ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ, แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์, เกมคาสูท



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Phattaramon Bannajit. (2025). **The Effects of Using the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot Game for English Reading Comprehension of Primary 3 Students.** Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi: Rambhai Barni Rajabhat University.

Thesis Advisors

Assistant Professor Dr. Sawatchai Sripanomtanakorn Ph.D. (Education Research and Evaluation)	Chairman
Dr. Chuanpob Iaosanuruk Ph.D. (Learning Innovation and Technology)	Member

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare the English reading comprehension of Primary 3 students in the pre-learning and post-learning stages using the Murdoch Integrated Approach with the online Kahoot game; 2) compare the English reading comprehension of Primary 3 students in the pre-learning and post-learning stages through normal paper-based learning; and 3) compare the English reading comprehension of Primary 3 students in the post-learning stage between the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot game and normal learning. The sample group consisted of Primary 3 students studying at Josephvithaya School, Thamai District, Chanthaburi Province during the first semester of the 2024 academic year. The experimental group consisted of 30 students, and the control group also consisted of 30 students, both selected through simple random sampling. The research instruments were lesson plans based on the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot game, and an English reading comprehension test. The statistics used for data analysis were: mean, standard deviation, t-test, and one-way ANCOVA.

The results of the research were as follows: 1) the Primary 3 students who learned through the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot game showed significantly higher post-learning English reading comprehension scores compared to their pre-learning scores, at the statistically significant level of .01; 2) the Primary 3 students who learned through normal learning showed significantly higher post-learning English reading comprehension scores compared to their pre-learning scores, at the statistically significant level of .01; and 3) the Primary 3 students

who learned through the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot game showed learning achievements in English reading comprehension that were higher than those of the normal learning group, at the statistically significant level of .01.

Keywords: English Reading Comprehension, Murdoch Integrated Approach, Kahoot Game



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี