

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณโดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกม
ในรูปแบบออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2

ชื่อผู้วิจัย : นายวีรภัทร เพชรสูงเนิน

ปีการศึกษา : 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกมในรูปแบบออนไลน์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 52 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แบบฝึกทักษะผ่านเกมเรื่องความคิดการแก้ไขปัญหาเชิงตรรกะ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนเรื่องความสำคัญของความคิดการแก้ไขปัญหาเชิงตรรกะ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างของคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความสำคัญของดินของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ที่ได้ทำแบบฝึกทักษะผ่านการเรียนรู้ผ่านเกมเรื่องความคิดการแก้ไขปัญหาเชิงตรรกะ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ เรื่องความคิดการแก้ไขปัญหาเชิงตรรกะสูงขึ้น ร้อยละ 30.25 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ร้อยละ 50.55 และมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน ร้อยละ 90.00 สรุปได้ว่าหลังจากได้ใช้แบบฝึกทักษะแล้ว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความสำคัญของความคิดการแก้ไขปัญหาเชิงตรรกะสูงขึ้น