

ชื่อเรื่อง : ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ ตามหลักสูตร Be Internet Awesome
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุจิรา สวัสดิ์รักษ์

ปีการศึกษา : 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ ตามหลักสูตร Be Internet Awesome ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 55 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยวิธีสอนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ผ่านหลักสูตร Be Internet Awesome จำนวน 1 แผน รวม 5 คาบ

(2) เกมคอมพิวเตอร์ตามหลักสูตร Be Internet Awesome 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แล้วนำมาคิดเป็นค่าร้อยละ เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียนเมื่อใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยวิธีสอนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ผ่านหลักสูตร Be Internet Awesome

ผลการวิจัยภายหลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ต่อไป ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือเพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ ตามหลักสูตร Be Internet Awesome ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลคะแนนหลังเรียน ของนักเรียน สูงกว่าผลคะแนนก่อนเรียนร้อยละ 50 คิดเป็นร้อยละ 89.10