

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ระบบนิเวศและ
ความหลากหลายทางชีวภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ชื่อผู้วิจัย : นางสาวปัทมา โพธิ์ทอง
ปีการศึกษา : 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 42 คน ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบนิเวศและความหลากหลายทางชีวภาพ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ (2) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ระบบนิเวศและความหลากหลายทางชีวภาพด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 3 แผน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเรื่อง ระบบนิเวศและความหลากหลายทางชีวภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระดับพัฒนาการทางการเรียนของนักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการระดับสูง โดยมีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71