

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการสอนด้วยเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องพันธุศาสตร์

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวพัชชา วิจิตรวงศ์

ปีการศึกษา : 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 3 จำนวน 39 คน โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ จังหวัด กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พันธุศาสตร์ ด้วยวิธีการสอนด้วยเกม จำนวน 1 แผน รวม 10 คาบ (2) แบบทดสอบเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังเรื่อง พันธุศาสตร์ เป็นแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และ ร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการสอนด้วยเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง พันธุศาสตร์ ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเป็นดังนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 3 จำนวน 39 คน พบว่าก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการสอนด้วยเกม นักเรียนส่วนใหญ่มีความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย 4.97 คิดเป็นร้อยละ 49.74 และเมื่อพิจารณาคะแนนพัฒนาการรายบุคคลพบว่า คะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 10 ถึงร้อยละ 100 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภายหลังได้รับการสอนด้วยเกม นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นมากกว่าคะแนนก่อนเรียน มีส่วนร่วมในการคิดแก้ปัญหา ดังนั้นเมื่อนำการสอนด้วยเกมไปใช้ในชั้นเรียน จะพบว่าช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ และทักษะที่มุ่งหวังดังกล่าวข้างต้นเป็นที่น่าพอใจเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 3 สรุปได้ว่าหลังจากนักเรียนได้เรียนด้วยเกมเรื่อง พันธุศาสตร์ ทำให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนสูงขึ้น