ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้นโดยใช้แบบฝึกทักษะการสร้างเกมส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวนุชจรินทร์ สุริยามาตย์

ปีการศึกษา : 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์โดยใช้แบบฝึกทักษะการสร้างเกมส์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 54 คน ของภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) ทักษะการออกแบบเกมส์ และการสร้างนิทานจากโปรแกรม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้นโดยใช้แบบฝึกทักษะการสร้างเกมส์ จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเรื่อง การใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้น

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย และ ร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.91 และหลังเรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.28 เมื่อทำการวิเคราะห์ค่าร้อยละของคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงขึ้นจากเดิมคิดเป็นร้อยละ 81.48 สรุปได้ว่าหลังจากนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สูงขึ้น