

ชื่อเรื่อง : การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวจริญญา รสจันทร์

ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 329 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ หน่วย การคูณ หลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 85.89 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 แสดงให้เห็นว่า เกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากแพลตฟอร์มของแอปพลิเคชัน kahoot เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีเกมกับเนื้อหาวิชาอย่างลงตัว ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวระหว่างคาบเรียน และใช้สรุปเนื้อหาที่ได้เรียนในคาบเรียนผ่านคำถามสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดคุยภายในกลุ่ม มีระบบของเกมไม่ซับซ้อน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจวิธีเล่นเกมได้ง่าย สร้างความรู้สึกรักอยากเรียนรู้ต่อเนื่องไม่สิ้นสุด และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีความสนใจในการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ หน่วยการคูณ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในภาพรวมในระดับมาก ($\bar{x} = 3.95$, $SD = 0.55$) แสดงให้เห็นว่า เกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน