

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพันธุศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการสอนด้วยเกม

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวพัชชา วิจิตรวงศ์

ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพันธุศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการสอนด้วยเกม โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1

จำนวน 44 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีการสอนโดยใช้เกม (2) แบบสอบก่อนและหลังเรียนเรื่องพันธุศาสตร์

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย พบว่าผลคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.07 คะแนน และเมื่อทำการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการสอนด้วยเกม ผลคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.60 คะแนน โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 4.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 45.30 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการก่อนและหลังเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการสอนด้วยเกมเป็นรายบุคคล พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 44 คน มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 0 ถึงร้อยละ 80 และนักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นมากกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยคะแนนผ่าน 60 % ของคะแนนเต็ม 10 คือ 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 92.86 แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการสอนด้วยเกมสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้มีความก้าวหน้า และมีประสิทธิภาพที่สูงขึ้นได้ทุกคน