

ชื่อเรื่อง : ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาสังคมศึกษาฯ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวมนชิตา เรือนเงิน

ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาฯ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 จำนวน 41 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนวิชาสังคมศึกษา

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่า T-TEST

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น