

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6/2 โดยใช้กิจกรรมเกม

ชื่อผู้วิจัย : นายการุณ บุตรสุวรรณค์

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โดยใช้กิจกรรมเกม โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 5 คนที่มีผลการเรียนเรื่องร้อยละในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) เกมคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องร้อยละ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนที่เข้าร่วมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมมีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นทุกคน โดยผลการทดสอบของกลุ่มเป้าหมายแต่ละคนมีรายละเอียดดังนี้ นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 1 มีผลการทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 2 เต็ม 10 และหลังเรียนได้คะแนน 9 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 2 มีผลการทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 1 เต็ม 10 และหลังเรียนได้คะแนน 8 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 3 มีผลการทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 2 เต็ม 10 และหลังเรียนได้คะแนน 10 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 4 มีผลการทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 3 เต็ม 10 และหลังเรียนได้คะแนน 10 เต็ม 10 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคนที่ 5 มีผลการทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 0 เต็ม 10 และหลังเรียนได้คะแนน 8 เต็ม 10 จากข้อมูลดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า ภายหลังจากใช้กิจกรรมเกม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมเกมสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องร้อยละได้ดียิ่งขึ้น และส่งผลให้มีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น