

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาเรื่องระบบบริการสุขภาพในชีวิตประจำวัน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม

ชื่อผู้วิจัย : นางอังคณา เนตรมณี

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาเรื่องระบบบริการสุขภาพในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 283 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เรื่องระบบบริการสุขภาพในชีวิตประจำวัน (2) เกมเรื่องระบบบริการสุขภาพในชีวิตประจำวันที่นักเรียนประดิษฐ์ขึ้นเอง

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบ t- test dependent

ผลการวิจัย พบว่า (1) ค่าเฉลี่ยในการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และการทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง “เรื่องระบบบริการสุขภาพในชีวิตประจำวัน ” มีค่าเฉลี่ยคะแนนของการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงขึ้น (2) ผลของการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และการทำแบบทดสอบหลังเรียน “เรื่องระบบบริการสุขภาพในชีวิตประจำวัน” มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01