

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการออกแบบเทคโนโลยีและวิทยาการคำนวณ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการใช้บทเรียนแบบ Gamification

ชื่อผู้วิจัย : นางสาววันเพ็ญ แซ่ลี

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการออกแบบเทคโนโลยีและวิทยาการคำนวณ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการใช้บทเรียนแบบ Gamification โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 จำนวน 51 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนด้วยการใช้บทเรียนแบบ Gamification (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการออกแบบเทคโนโลยีและวิทยาการคำนวณ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษาค้นคว้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 ในรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยีและวิทยาการคำนวณ โดยการใช้บทเรียนแบบ Gamification เป็นเครื่องมือในการสอน พบว่า : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้การใช้บทเรียนแบบ Gamification จากการวิเคราะห์คะแนนก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนจำนวน 51 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงขึ้นทุกคน แสดงให้เห็นว่า การใช้บทเรียนแบบ Gamification ในการเรียนการสอนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น