

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่องระบบย่อยอาหาร ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)
ชื่อผู้วิจัย : นางสาววัลลดา แยมทรัพย์
ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง ระบบย่อยอาหารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 42 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง ระบบย่อยอาหาร

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย พบว่า ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ระบบย่อยอาหาร โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบของการวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ดังตาราง

คะแนนทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$
ก่อนเรียน (Pre-test)	42	20	9.98
หลังเรียน (Post-test)	42	20	16.08

จากตารางแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.98 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 16.08 ซึ่งเพิ่มขึ้น 6.10 กล่าวได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน จึงสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น