

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องภาคตัดกรวย ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับการแก้ปัญหา

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุมาลย์ แสงดี

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องภาคตัดกรวย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับการแก้ปัญหา
โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 39 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับการ
แก้ปัญหา (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องภาคตัดกรวย

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับการแก้ปัญหา
มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนมีความสนุกสนานในการ
เรียนและมีความเข้าใจเรื่องภาคตัดกรวยและแก้ปัญหาโจทย์เรื่องภาคตัดกรวยได้ดียิ่งขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าเกม
ทำให้เนื้อหาที่ยากดูสนุกและเข้าใจง่ายขึ้น