

พื่อเรื่อง : การพัฒนาเกมคณิตศาสตร์ เรื่องเส้นทางพิชิตปริศنالำดับและอนุกรม
เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้วิจัย : นางธัญญารัตน์ ชูหวาง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนเทศบาล ๕ เทศบาลนครสุราษฎร์ธานี

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและพัฒนาเกมคณิตศาสตร์ เรื่องเส้นทางพิชิตปริศنالำดับและอนุกรม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่องเส้นทางพิชิตปริศنالำดับและอนุกรม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมคณิตศาสตร์ เรื่องเส้นทางพิชิตปริศنالำดับและอนุกรม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนเทศบาล ๕ เทศบาลนครสุราษฎร์ธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เกมคณิตศาสตร์ เรื่องเส้นทางพิชิตปริศنالำดับและอนุกรม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 ด้าน แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ ทดสอบสมมติฐาน โดย t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมคณิตศาสตร์ เรื่องเส้นทางพิชิตปริศنالำดับและอนุกรม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.00/76.69 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 2) นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเกมคณิตศาสตร์ เรื่องเส้นทางพิชิตปริศنالำดับและอนุกรม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเกมคณิตศาสตร์ เรื่องเส้นทางพิชิตปริศنالำดับและอนุกรม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนในภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด