

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางสังคมของอารยธรรมกรีก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ผู้วิจัย : นางสาวปัญญานันท์ ศรีสันเทียะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ปีการศึกษา : ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางสังคมของอารยธรรมกรีก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี

มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางสังคมของอารยธรรมกรีก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการทางสังคมของอารยธรรมกรีก ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/9 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี อ.เมือง จ.ปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 29 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อารยธรรมกรีก ที่ใช้วิธีการเรียนรู้แบบ Active Learning ใช้เวลา 2 คาบเรียน ต่อสัปดาห์ เป็นเวลา 2 สัปดาห์
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง อารยธรรมกรีก จำนวน 20 ข้อ
3. ชุดเกมเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่อง “Civilization Timeline” 1 เกม
4. แบบประเมินทักษะกระบวนการการทำงานเป็นกลุ่ม
5. แบบประเมินการดำเนินกิจกรรมเล่นเกมในชั้นเรียน เรื่อง “Civilization Timeline”

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองตามขั้นตอนกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตอบวัตถุประสงค์และคำถามวิจัย ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางสังคมของอารยธรรมกรีก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางสังคมของอารยธรรมกรีก ด้วยจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี

ผลการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางสังคมของอารยธรรมกรีก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 17 คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ผลการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง

พัฒนาการทางสังคมของอารยธรรมกรีก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 80

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการด้านการปกครองของอารยธรรมโรมัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยนักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนเป็นคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17 คิดเป็นร้อยละ 85 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80
2. ผลการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการด้านการปกครองของอารยธรรมโรมัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ด้วยจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85 และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีคะแนนเท่ากับ 7.1 คิดเป็นร้อยละ 35.5