



ชื่อเรื่อง : การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำรวจความพึงพอใจ

ต่อการใช้เกมTimelineในรายวิชาเรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกของนักเรียน

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สายการเรียนอังกฤษ-ศิลปะ ปีการศึกษา 2562

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวปริศนา ศรีภูวงศ์

ประเภทผลงานวิชาการ : ผลงานวิจัย วิจัยเพื่อแก้ปัญหา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)

วิจัยเพื่อพัฒนา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำรวจความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมในรายวิชาเรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สายการเรียนอังกฤษ-ศิลปะ ปีการศึกษา 2562

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย สายการเรียนอังกฤษ-ศิลปะ จำนวน 17 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้มี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้ 1)บอร์ดเกม Timeline ข้อสอบประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตก 2)แผนการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม 3)แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สายการเรียนอังกฤษ-ศิลปะที่มีต่อเกม Timeline

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือค่าเฉลี่ย ร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำรวจความพึงพอใจต่อการใช้เกมTimelineในรายวิชาเรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตกของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สายการเรียนอังกฤษ-ศิลปะ ปีการศึกษา 2562 จำนวนนักเรียน 15 คน โดยรวมแล้วนักเรียนทำคะแนนสอบก่อนเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละได้ 56.89 และหลังเรียนได้ร้อยละ 74.67 ซึ่งมีความห่างของคะแนนที่เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 17.78

ซึ่งในนักเรียน 15 คนนี้มีนักเรียนทำคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนได้เท่ากันซึ่งไม่มีความต่างของคะแนนที่เพิ่มขึ้นจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ13.33 ของนักเรียนทั้งหมด และความพึงพอใจในการใช้เกม Timeline ในการเรียนการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ 2 เรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตก ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สายการเรียนอังกฤษ-ศิลปะ โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

ในระดับมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 66.67 ในระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 29.33 ในระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 2.67 และในระดับน้อยคิดเป็นร้อยละ 1.33

จะเห็นได้ว่าความพึงพอใจในเรื่องเกมมีความน่าสนใจมีนักเรียนให้คะแนนความพึงพอใจในระดับปานกลางและนักเรียนมีความสนุกในการเล่นเกมนักเรียนให้คะแนนความพึงพอใจในระดับน้อย ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาและปรับปรุงต่อไป