



ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการเรียนการสอนด้วยบูรณาการ Game-Based Learning (Quizlit) รายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี 1

ชื่อผู้วิจัย : นางสาววรวัลณ์ ดิแท้

ประเภทผลงานวิชาการ : ผลงานวิจัย  วิจัยเพื่อแก้ปัญหา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)

วิจัยเพื่อพัฒนา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)

### บทคัดย่อ

#### จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาค้นคว้าเรื่อง Game-Based Learning (Quizlit) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการสอนด้วยเกม Quizlet กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1. โปรแกรม Quizlet 2. แบบบันทึกคะแนนของนักเรียน 3.แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

#### ผลการศึกษาพบว่า

นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยสื่อการสอน Quizlit เฉลี่ย 3.16 คะแนน และหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยสื่อการสอน Quizlit เฉลี่ย 7.12 คะแนน ซึ่งสูงขึ้นเฉลี่ย 3.96 คะแนน

