



**ชื่องานวิจัย :** การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผลการจัดกิจกรรม  
การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง เสียง โดยใช้เกมการศึกษาทายภาพปริศนา  
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2563

**ผู้วิจัย :** นางสาวชิตินาถ พันดงยาง

**ประเภทผลงานวิชาการ :** ผลงานวิจัย  วิจัยเพื่อแก้ปัญหา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)  
 วิจัยเพื่อพัฒนา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง เสียง โดยใช้เกมการศึกษาทายภาพปริศนา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยโดยการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษากับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาทายภาพปริศนาและแบบทดสอบ

### ผลการวิจัยพบว่า

นักเรียนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนในระดับชั้น ป.1 ทั้ง 35 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง เสียง ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมีการใช้เกมการศึกษาทายภาพปริศนาผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนในระดับชั้น ป.1 ทั้ง 35 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง เสียง จากการโดยใช้สื่อเกมการศึกษาทายภาพปริศนา เรื่อง เสียง ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 3.54 คะแนน มีค่าเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนเพิ่มขึ้น เท่ากับ 8.31 คะแนน แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาทายภาพปริศนา มีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน