



ชื่อเรื่อง การใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำรวจความพึงพอใจต่อการเล่นเกม art history card ในรายวิชาศิลปะ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย

ผู้วิจัย นางสาวปริศนา ศรีภูวงศ์

ประเภทผลงานวิชาการ : ผลงานวิจัย วิจัยเพื่อแก้ปัญหา

วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำรวจความพึงพอใจต่อการเล่นเกม art history card ในรายวิชาศิลปะ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้มี ดังนี้ 1) เกม art history card 2) แผนการสอนโดยใช้เกม art history card 3) แบบสำรวจความพึงพอใจต่อการเล่นเกม art history card ในรายวิชาศิลปะ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่าการใช้เกม art history card นักเรียนสามารถทำข้อสอบก่อนเรียนผ่านเกณฑ์เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 26.66 และสามารถสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 90 นักเรียนมีความพึงพอใจในการเล่นเกม art history card ในระดับความพึงพอใจมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 60 ความพึงพอใจมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 33.3 และความพึงพอใจปานกลาง จะเห็นได้ว่าความพึงพอใจต่อการเล่นเกม art history card ที่นักเรียนประเมินมีทั้งในระดับความพึงพอใจมากและความพึงพอใจปานกลาง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาปรับปรุงต่อไป