



ชื่อเรื่อง : การใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา  
การออกแบบเทคโนโลยี 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

ชื่อผู้วิจัย : นางสาววรลัญช์ ดีแท้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

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

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี 1 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 หลังการใช้สื่อ Quizizz และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี 1 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 ก่อน-หลังใช้สื่อ Quizizz วิธีดำเนินการวิจัยประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย จำนวน 203 คน กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 37 คน ซึ่งได้เลือกมาโดยวิธีแบบเฉพาะเจาะจง ช่วงเวลาในการวิจัย เดือนมกราคม 2564 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2564 เครื่องมือวิจัย โปรแกรม Quizizz แบบบันทึกคะแนนของนักเรียนแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน การรวบรวมข้อมูล ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน สร้างเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แผนการแบบใช้สื่อ Quizizz รายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี และแบบทดสอบวัดผลทางการเรียน เก็บรวบรวมเก็บรวบรวมคะแนน ประเมินผลนักเรียน การข้อมูลเชิงปริมาณโดยวิเคราะห์คะแนน ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนการออกแบบเทคโนโลยี 1 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 พบว่านักเรียนขาดแรงจูงใจ และขาดทักษะในการทำงาน จากตารางเปรียบเทียบการให้คะแนนจากผลการใช้สื่อการสอน Quizizz เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะเห็นได้ว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีค่าคะแนนเพิ่มขึ้นเกือบ ทั้งหมด ดังนั้นเราจะเห็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านความสามารถของนักเรียนอย่างชัดเจน มีความรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียน