

ชื่อเรื่อง : การจัดการเรียนการสอน โดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชานุประดิษฐ์อนุสรณ์ จังหวัดตรัง

ชื่อผู้วิจัย : นางพิชญา ทองเหมื่อน

ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1.) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมออนไลน์ เรื่องทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชานุประดิษฐ์อนุสรณ์ จังหวัดตรัง 2.) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชานุประดิษฐ์อนุสรณ์ จังหวัดตรัง 3.) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชานุประดิษฐ์อนุสรณ์ จังหวัดตรัง

กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 ของโรงเรียนราชานุประดิษฐ์อนุสรณ์ อำเภอลำทับ จังหวัดตรัง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ บอร์ดเกมออนไลน์ Quiz Whizzer, แผนการจัดการเรียนรู้, แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทวีปเอเชีย และแบบสอบถามความพึงพอใจสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ดัชนีของความสอดคล้อง IOC ค่าเฉลี่ยค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ ค่าอำนาจจำแนก และค่าความยากง่าย

ผลการวิจัยปรากฏว่า 1.) พบว่านวัตกรรมบอร์ดเกมออนไลน์ เรื่องทวีปเอเชีย มีประสิทธิภาพ (E1 / E2) เท่ากับ 80.13/ 80.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้และสอดคล้องกับสมมติฐานแสดงว่าข้อมูลที่วิเคราะห์ได้นั้น มีความเหมาะสมที่จะนำไปจัดการเรียนการสอนเป็นนวัตกรรมบอร์ดเกมออนไลน์ทวีปเอเชีย 2.) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ เรื่องทวีปเอเชียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชานุประดิษฐ์อนุสรณ์ จังหวัดตรัง พบว่าแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องทวีปเอเชียโดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชานุประดิษฐ์อนุสรณ์จังหวัดตรัง จำนวน 10 ข้อ จากผลการทดสอบพบว่าคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น โดยก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยคะแนน (\bar{x} =3.83) และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน(\bar{x} =7.95)แสดงว่าการจัดการเรียนการสอน เรื่องทวีปเอเชีย โดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์เป็นไปตามที่วัตถุประสงค์กำหนดคือ ผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าผลคะแนนก่อนเรียนจากการคำนวณจากสูตรเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ พบว่ามี คะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3.) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ เรื่อง ทวีปเอเชียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชานุประดิษฐ์อนุสรณ์ จังหวัดตรัง พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมออนไลน์ Quiz Whizzer ในการจัดการเรียนเรื่อง ทวีปเอเชีย สรุปรวมเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{x} = 4.70) และเมื่อพิจารณารายด้านทั้ง 4 ด้าน พบว่ามีคะแนนอยู่ใน ระดับมากที่สุด 4 ด้าน โดยเริ่มต้นจาก ด้านรูปแบบ (\bar{x} = 4.81), ด้านความพึงพอใจ(\bar{x} = 4.78), ด้านประโยชน์ (\bar{x} = 4.76), และ ด้านปัญหาและอุปสรรค (\bar{x} = 4.56)