

ชื่อวิจัยชั้นเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศ โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย

โรงเรียนปากพะยูนพิทยาคาร

นางสาวดวงพร อุบลสุวรรณ

ปีการศึกษา 2565

ปริญญาตรี

ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา วิทยาศาสตร์ทั่วไป

ครูที่ปรึกษาวิจัยในชั้นเรียน

นางทัศนีย์ นฤนาทนามกร

บทคัดย่อ

วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศ โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้เกมบิงโก นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้เกมบิงโก เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์เรื่องระบบนิเวศมากขึ้น หลังเรียนโดยใช้เกมบิงโก นักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนสูงสุด 4 คะแนน คะแนนต่ำสุด 2 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 3.1 คะแนน และหลังเรียนโดยใช้เกมบิงโกนักเรียนมีคะแนนสูงสุด 8 คะแนน คะแนนต่ำสุด 6 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 6.6 คะแนน แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนโดยใช้เกมบิงโก นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังใช้ โดยใช้เกมบิงโก สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60