

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการ หลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน บูรณาการร่วมกับเกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชวู จังหวัดสงขลา กับเกณฑ์ร้อยละ 60 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน บูรณาการร่วมกับเกม Vonder Go สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชวู จังหวัดสงขลา ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 ประจำปีการศึกษา 2565 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชวู จังหวัดสงขลา จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา 3 เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการ 2) หลักการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) บูรณาการร่วมกับเกม Vonder Go 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาสังคมศึกษา 3 เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการ

การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้ 1) หลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) บูรณาการร่วมกับเกม Vonder Go นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ทุกคน 2) หลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) บูรณาการร่วมกับเกม Vonder Go นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการ สูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน บูรณาการร่วมกับเกม Vonder Go นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 8 คะแนน คะแนนต่ำสุด 2 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ( $\mu$ ) 4.25 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 42.5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) 1.45 และหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน บูรณาการร่วมกับเกม Vonder Go นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 10 คะแนน คะแนนต่ำสุด 6 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ( $\mu$ ) 8.54 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.4 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) 5.72