

ชื่องานวิจัย ผลการใช้โปรแกรม Wordwall ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สุขศึกษาและพลศึกษาเรื่อง เกมเบ็ดเตล็ด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
ผู้วิจัย ประสารศักร์ ศรีคงแก้ว, อาจารย์ยศวินต์ ยอดศรี, ว่าที่ร้อยตรีพงศศักดิ์ เชื้ออ่อง
สาขาวิชา พลศึกษา
ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรม Wordwall ก่อนและหลังทดสอบ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง เกมเบ็ดเตล็ด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง เกมเบ็ดเตล็ด หลังใช้เกมแบบทดสอบโปรแกรม Wordwall กับเกณฑ์ร้อยละ 70 เป็นงานวิจัยเชิงทดลองกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1.) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 สาระที่ 3 การเคลื่อนไหวการออกกำลังกาย การเล่นเกมกีฬาไทยและกีฬาสากล เรื่อง เกมเบ็ดเตล็ด(เสือกินวัว)และความหมาย ข้อตกลง และกติกาของเกมเบ็ดเตล็ด จำนวน 2 แผน 2.) แบบทดสอบโปรแกรม Wordwall เรื่อง เกมเบ็ดเตล็ด 3.) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง เกมเบ็ดเตล็ด

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการทดสอบโดยใช้โปรแกรม Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยมีนักเรียนคะแนนเพิ่มขึ้น 1 คะแนน จำนวน 6 คน คะแนนเพิ่มขึ้น 2 คะแนน จำนวน 15 คน คะแนนเพิ่มขึ้น 3 คะแนน จำนวน 7 คน คะแนนเพิ่ม 4 คะแนน จำนวน 3 คน คะแนนเพิ่มขึ้น 5 คะแนน จำนวน 1 คน คะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 29 คน คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 3 คน

2. ผลการทดสอบโดยใช้โปรแกรม Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หลังฝึกสูงกว่าก่อนฝึก ค่าเฉลี่ยก่อนฝึก 5.43% หลังฝึก 8%

ข้อเสนอแนะ

1. ควรใช้เกม Wordwall ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในด้านอื่นที่เกี่ยวข้องกับวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เช่น เรื่องโรคและการป้องกัน ความปลอดภัยในชีวิต เป็นต้น
2. ควรศึกษาการสอนโดยใช้เกมกับการสอนรูปแบบอื่นที่สามารถเรียนรู้กับวิชาอื่นๆได้

คำสำคัญมี โปรแกรม Wordwall,ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน,เกมเบ็ดเตล็ด