

ชื่องานวิจัย การใช้ชุดกิจกรรมเกมบิงโกเพื่อการเรียนรู้ตารางธาตุในรายวิชาวิทยาศาสตร์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย นางสาวเวริชา โรจน์พวง

ปีที่วิจัย 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมเกมบิงโกกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมเกมบิงโกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่อง ธาตุและสารประกอบ 2) ชุดกิจกรรมเกมบิงโก 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องธาตุและสารประกอบ รายวิชา วิทยาศาสตร์ 1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า 1. หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมเกมบิงโก นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 70) เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 33 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 6 คน 2. ก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมเกมบิงโก นักเรียนคะแนนสูงสุด 17 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5 คะแนนจากคะแนนเดิมโดยมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 10.76 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 3.83 และหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมเกมบิงโก นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 19 คะแนน คะแนนต่ำสุด 8 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 15.2 คะแนนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.67 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมเกมบิงโกนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ : บิงโก, ตารางธาตุ, วิทยาศาสตร์, เกม