ชื่อเรื่องวิจัย	การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญา โดยใช้เกม Quizizz (Wayground) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล ๑ (เอ็งเสียงสามัคคี)
ผู้วิจัย	นางสาวนาเดีย เต๊ะบาซอ
สาขา	คอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
ปีการศึกษา	1/2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz (Waygound) กับเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz (Wayground) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนเทศบาล ๑ (เอ็งเสียงสามัคคี) จังหวัดสงขลา ได้จากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่องทรัพย์สินทางปัญญา จำนวน 1 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี เรื่องทรัพย์สินทางปัญญา การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz (Waygound) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 80 จำนวน 34 คน

2. ก่อนเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz (Waygound) นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 8 คะแนน คะแนนต่ำสุด 4 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 5.74) คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 1.38) และหลังเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz (Waygound) นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 10 คะแนน คะแนนต่ำสุด 9 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 9.47) คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 0.51) แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz (Waygound) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน