

KSUC-O-035

การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาชีววิทยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพัทลุงพิทยาคม

ชุติมา รุ่งเรือง^{1,*} และ ภูริทัต สิงหเสม²

¹ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์-ชีววิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

² สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

*Corresponding author: bomjunior@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลการเรียนรู้วิชาชีววิทยาที่สอนโดยใช้เกมของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนพัทลุงพิทยาคม กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนพัทลุงพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ - คณิต จำนวน 34 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง โครโมโซมและสารพันธุกรรม จำนวน 2 แผน 4 คาบเรียน 2) แบบทดสอบวัดความสนใจทางการเรียนรู้ รายวิชาชีววิทยา 2 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง โครโมโซมและสารพันธุกรรม แบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เป็นแบบทดสอบคู่ขนานก่อนเรียนและหลังเรียน ฉบับละ 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติได้แก่ ค่าเฉลี่ย คะแนนพัฒนาการ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมที่หลากหลาย มีความสนใจทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ: การสอนโดยใช้เกม จิตวิทยาการเรียนรู้ในชั้นเรียน ความสนใจในการเรียน