

ชื่อเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2WPISA ร่วมกับสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง "Sufficiency Dishes from Microgreen" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย สุนิตา ยิ่งเจริญสมสุข

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

เรื่อง : การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2WPISA ร่วมกับสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง "Sufficiency Dishes from Microgreen" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้จัดทำ : นางสาวสุนิตา ยิ่งเจริญสมสุข

ที่ปรึกษา : นายวิทยา กลางวัง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

สถานศึกษา : โรงเรียนเทศบาล ๓ (โศภนพิทยาคุณานุสรณ์) สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครหาดใหญ่

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ 2WPISA ร่วมกับสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 โรงเรียนเทศบาล ๓ (โศภนพิทยาคุณานุสรณ์) ปีการศึกษา 2567 จำนวน 45 คน

ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ 2WPISA

ร่วมกับสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบวัดเจตคติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

(t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2WPISA ร่วมกับสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.14/83.42 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.49 คะแนน (S.D. = 2.48) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 12.78 คะแนน (S.D. = 1.64)

จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน และ 3) นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (= 4.69, S.D. = 0.48)

โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์ (= 4.78, S.D. = 0.41) โดยเฉพาะในข้อเกมออนไลน์ทำให้อยากเรียนรู้มากขึ้น (= 4.89, S.D. = 0.32) และ

เกมออนไลน์ทำใหู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น (= 4.82, S.D. = 0.39) รองลงมาคือ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ (= 4.77, S.D. = 0.42)

ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่านักเรียนทุกกลุ่มมีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำมีพัฒนาการสูงที่สุด

และทักษะด้านความเข้าใจมีพัฒนาการสูงที่สุด การวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2WPISA

ร่วมกับสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Microgreen

ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

โดยสื่อดิจิทัลและเกมออนไลน์มีส่วนสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นให้กับผู้เรียน

คำสำคัญ : รูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2WPISA/สื่อดิจิทัล/เกมออนไลน์/Microgreen/หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง/เจตคติ

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1263>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 3 มิถุนายน 2568

พิมพ์ : วันที่ 21 มิถุนายน 2569 เวลา 17.16 น.