บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

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) สำนักการศึกษา 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
เกมออนไลน์ทำให้รู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น (= 4.82, S.D. = 0.39) รองลงมาคือ
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ (= 4.77, S.D. = 0.42)

ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่านักเรียนทุกกลุ่มมีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำมีพัฒนาการสูงที่สุด และทักษะด้านความเข้าใจมีพัฒนาการสูงสุด 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 25 พฤศจิกายน 2569 เวลา 19.33 น.