

**ชื่อเรื่อง** วิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การแก้ไขปัญหาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้เกมการศึกษา

**ผู้วิจัย** สุเมธี มีบุญ

**ปีการศึกษา** 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อประสิทธิภาพ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนมัธยมบ้านบางกะปิ สำนักงานเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑ ห้องเรียน โดยมีนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ๑๕ จำนวน คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนและหลังทำการฝึกทักษะการเขียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบในการทดสอบการเขียนจากคำพื้นฐาน เพื่อใช้ในการวัดผลการเขียนของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย และใช้เกมการศึกษาในการฝึกทักษะการเขียนของนักเรียน

### ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

จากการวิจัยพบว่านักเรียนจำนวน ๑๕ คน มีทักษะการเขียนก่อนใช้เกมการศึกษา ต่ำกว่าเกณฑ์ทั้งหมด โดยผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลก่อนใช้เกมการศึกษาพบว่าผลการเขียนของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ต่ำ โดยคิดเป็นร้อยละ ๕๖.๖๗ และพบว่าหลังใช้เกมการศึกษา การเขียนนักเรียนมีผลการเขียนที่พัฒนาดีขึ้นกว่าเดิม

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1274>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 มิถุนายน 2568

พิมพ์ : วันที่ 17 มิถุนายน 2569 เวลา 20.21 น.