บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองเต็ง

ผู้วิจัย จิราณี ทองอ่อน

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองเต็ง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านคลองเต็ง เครื่องมือประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพเท่ากับ 4.93 2) สื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน มีคุณภาพเท่ากับ 4.31 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่า IOC ผ่าน 0.67 ทุกข้อ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ในระดับที่มากที่สุด ซึ่งมีค่าการประเมินเท่ากับ 4.83 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานคือ t-test พบว่า

1) สื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองเต็ง มีความเหมาะสมสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ ด้านเนื้อหาด้านการออกแบบ และด้านการนำไปใช้ อยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และมีประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง แบบกลุ่มเล็ก และแบบภาคสนาม มีค่าเท่ากับ เท่ากับ 85.00/86.67, 82.50/88.33, 85.16/88.23 ตามลำดับ

2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยผังงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/909
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 14 ธันวาคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.