



รายงาน ผลงานวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพ ใน
รายวิชา ง 33102 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 6/5

ผู้วิจัย นางภิภาพร ลาวะลี
ตำแหน่ง ครู

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ
โรงเรียนสตรีศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพ ในรายวิชา ง 33102 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5

ผู้วิจัย นางภิกษาพร ลาวะลี

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และได้ทำการสอบในหน่วยที่ 5 ในรายวิชาการงานอาชีพ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5 โรงเรียนสตรีศึกษา ภาคเรียนที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาการงานอาชีพของนักเรียนใน รูปแบบต่าง ๆ อยู่ในระดับต่ำ ทางผู้จัดทำวิจัยได้ศึกษาโปรแกรมสำเร็จรูป Google Forms เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม และจะนำมาใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5 โรงเรียนสตรีศึกษา เนื่องจากการ จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาและสามารถนำไป ศึกษาหาความรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม ได้นอกเหนือจากเวลาเรียนในห้องเรียนของนักเรียน และได้เปิดโอกาสทางความคิดในการการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนสามารถใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ได้ทุกเวลาที่นักเรียนต้องการ

ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้บทเรียนสำเร็จรูปจะสามารถสร้างความสนใจของผู้เรียนได้มากกว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการงานอาชีพสูงขึ้น และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ และใช้ ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดทำสื่อการเรียนการสอนจาก Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม ในรายวิชาการงานอาชีพ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5 โรงเรียนสตรีศึกษา เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนเรื่องการเลี้ยงสัตว์ จาก Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม ในรายวิชาการงานอาชีพ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5 โรงเรียนสตรีศึกษา ตามเกณฑ์ที่ กำหนด 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5 ก่อนและ หลังการใช้สื่อการเรียนการสอนจาก Google forms

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพเรื่องการเลี้ยงสัตว์สูงขึ้นหลังการใช้สื่อการเรียนการสอน จาก Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5 โรงเรียนสตรีศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5 โรงเรียนสตรีศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน

ตัวแปร

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ สื่อการเรียนการสอนเรื่องการเลี้ยงสัตว์ จาก Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5

ระยะเวลาดำเนินการ สัปดาห์ที่ 3 - 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

1) สื่อการเรียนการสอนเรื่องการเลี้ยงสัตว์ จาก Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม รายวิชาการงานอาชีพ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/5

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการงานอาชีพ เรื่องการเลี้ยงสัตว์ กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
ข้อตกลงเบื้องต้น

การใช้ชุดฝึกทักษะการสังเกตนี้จะต้องให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงตามขั้นตอนที่กำหนด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนนำทักษะการสังเกตไปใช้ในชีวิตประจำวัน
2. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาการงานอาชีพ
3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพสูงขึ้น

ขั้นตอนการดำเนินการ

1. จัดเตรียมใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ด้วย Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม เรื่องการเลี้ยงสัตว์
2. Pre-Test แลวบันทึกผล ก่อนจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ด้วย Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม เรื่องการเลี้ยงสัตว์
3. จัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ด้วย Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม เรื่องการเลี้ยงสัตว์ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ร่วมกันศึกษา วิเคราะห์ สรุปเนื้อหา แลวแล้วตรวจ ผลงานหลังใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning บันทึกผล
4. Post-Test ตรวจความก้าวหน้าและพัฒนาความรู้ของนักเรียนจากการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ด้วย Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม เรื่องการเลี้ยงสัตว์
5. รวบรวม และสรุปผลการวิจัยเพื่อนำเสนอ

วิธีการดำเนินการ

- 1.1 วิธีการนำไปใช้ ใช้สอนในเวลาสอนปกติ 4 ชั่วโมง โดยมีการทดสอบวัดความรู้ ดังนี้
 - 1.1.1 ทดสอบก่อนใช้สื่อ 1 ครั้ง
 - 1.1.2 ทดสอบความสามารถภายหลังการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.2.1 ข้อมูลที่เก็บ ได้แก่ คะแนนสอบPre-Test และ คะแนน Post-Test

1.3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

1.3.1 วิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความรู้เป็นรายบุคคล

1.3.2 เปรียบเทียบคะแนนความรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้

1.4 เกณฑ์คุณภาพ / ความสำเร็จ

1.4.1 คะแนนความรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้

1.4.2 คะแนนความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนเพิ่มขึ้น

1.4.3 จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีคะแนนความรู้สูงขึ้นไม่น้อยกว่า ร้อยละ 30

ระยะเวลาในการดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

ผลการวิจัย ตารางที่ 1 แสดงคะแนนความรู้ก่อนเรียน หลังเรียนของผู้เรียน

ที่	ชื่อ-สกุล	ก่อนเรียน (10คะแนน)	หลังเรียน (10คะแนน)
1	นายธรรวุธ ชันขวา	5	7
2	นายธีรภาพ ปัจริย	5	8
3	นายภัทรพงษ์ ปัสบัน	6	9
4	นายภาณุกรณ์ มหาครุฑ	7	9
5	นายวิวัฒน์ พันทา	4	8
6	น.ส.มนัสวี นามศิริ	3	7
7	น.ส.วรรณิสา มะณีสร้อย	6	8
8	น.ส.กัญญาพัชร อันโน	5	8
9	น.ส.ธานิดา สิงห์มีสี	7	9
10	น.ส.ทิวาณี ศรีอาภรณ์	4	9
11	น.ส.ปัจฉาภรณ์ กาบดา	4	7
12	น.ส.เพ็ญศิริ ศิริเมย์	6	9
13	น.ส.กัณติชา ปวงสุข	5	8
14	น.ส.ปิยพร ทิพบาง	5	7
15	น.ส.วันสนันท์ อักษร	6	9
16	น.ส.วรรณนกร ศรีชัย	4	8
17	น.ส.สิริยาภรณ์ จันทสมบัติ	6	8
18	น.ส.กัญญาภัท วรจันทร์	7	9
19	น.ส.ชลินดา พวงพิลา	5	8
20	น.ส.จิตาภา อุทุม	5	9
21	น.ส.วรรณภา เพชรแสน	6	8

22	น.ส.จันจิรา เฉลยพจน์	7	10
23	น.ส.พิมพ์วิมล เพ็ญนาดี	5	7
24	น.ส.วรวัธก์ พรหมจรรย์	8	9
25	น.ส.สิตางค์สุภา สุทธิประภา	6	8
26	น.ส.กุลธิดาภรณ์ มะลิตัน	5	8
27	น.ส.จิตาภา พรหมบัติ	7	10
28	น.ส.จิราวรรณ พันธไชย	6	8
29	น.ส.ชญาณุศรัณย์ โสมาเกตุ	4	7
30	น.ส.ชนนิกานต์ จันสำโรง	5	7
31	น.ส.ฐิติรัตติยา คามจันทาร	6	9
32	น.ส.ณัฐนิชา สละการ	5	8
33	น.ส.ปาไลดา ผ่านสำแดง	6	9
34	น.ส.พิมพ์ชนก น้อยไย	6	7
35	น.ส.วันนิสา มะลิมาตย์	5	7
36	น.ส.ศิริยากร บัวพัฒน์	7	9
37	น.ส.ศิริยากร ใหม่คามิ	6	8
38	น.ส.อารยา ศิริอรรถ	5	8
39	น.ส.อิสริยา บุญพิโย	5	7
เฉลี่ย		5.51	8.15
ร้อยละ		55.12	81.53

จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่สอบในครั้งแรกมีคะแนนเฉลี่ย 5.51 คิดเป็นร้อยละ 55.12 เมื่อทำการทดสอบหลังการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ด้วย Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม เรื่องการเลี้ยงสัตว์แล้วผู้เรียนได้คะแนนเฉลี่ย 8.15 คิดเป็นร้อยละ 81.53

วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้เรียนมีการพัฒนาในการเรียนรู้ร้อยละ 81.53

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน

ที่	ชื่อ-สกุล	ก่อนเรียน (10คะแนน)	หลังเรียน (10คะแนน)	ความก้าวหน้า
1	นายธาราวุธ ชันขวา	5	10	5
2	นายธีรภาพ ปัจริย์	5	9	4
3	นายภัทรพงษ์ ปัสบัน	6	9	3

4	นายภาณุกรณ์ มหาครุฑ	7	10	3
5	นายวิวัฒน์ พันทา	4	10	6
6	น.ส.มนัสวี นามศิริ	3	10	7
7	น.ส.วรรณิสา มะณีสร้อย	6	8	2
8	น.ส.กัญญาพัชร อันโน	5	8	3
9	น.ส.ธานิดา สิงห์มีสี	7	9	2
10	น.ส.ทิวาณี ศรีอาภรณ์	4	9	5
11	น.ส.ปัจฉาภรณ์ กาบดา	4	10	6
12	น.ส.เพ็ญศิริ ศิริเมย์	6	10	4
13	น.ส.กัณติชา ปวงสุข	5	10	5
14	น.ส.ปิยพร ทิพบาง	5	7	2
15	น.ส.วนัสนันท์ อักษร	6	9	3
16	น.ส.วรรณกร ศรีชัย	4	9	5
17	น.ส.สิริยาภรณ์ จันทรสมบัติ	6	10	4
18	น.ส.กัญญาภัท วรจันทร์	7	10	3
19	น.ส.ชลินดา พวงพิลา	5	9	4
20	น.ส.จิตาภา อุทุม	5	9	4
21	น.ส.วรรณภา เพชรแสน	6	8	2
22	น.ส.จันจิรา เฉลยพจน์	7	10	3
23	น.ส.พิมพ์วิณ์ เพ็ญนาดี	5	10	5
24	น.ส.วรวัศุ์ พรหมจรรย์	8	9	1
25	น.ส.สิตางค์สุภา สุทธิประภา	6	9	3
26	น.ส.กุลธิดาภรณ์ มะลิตัน	5	10	5
27	น.ส.จิตาภา พรหมบัติ	7	10	3
28	น.ส.จิราวรรณ พันธไชย	6	10	4
29	น.ส.ชญานุศภัคค์ โสมาเกตุ	4	10	6
30	น.ส.ชนนิกานต์ จันสำโรง	5	8	3
31	น.ส.ฐิติรัตติยา คามจันทาร	6	9	3
32	น.ส.ณัฐนิชา สละการ	5	8	3
33	น.ส.ปาลิดา ผ่านสำแดง	6	9	3
34	น.ส.พิมพ์ชนก น้อยไย	6	10	4
35	น.ส.วันนิสา มะลิมาศย์	5	10	5
36	น.ส.ศิริยากร บัวพัฒน์	7	10	3
37	น.ส.ศิริยากร ใหม่คามิ	6	10	4

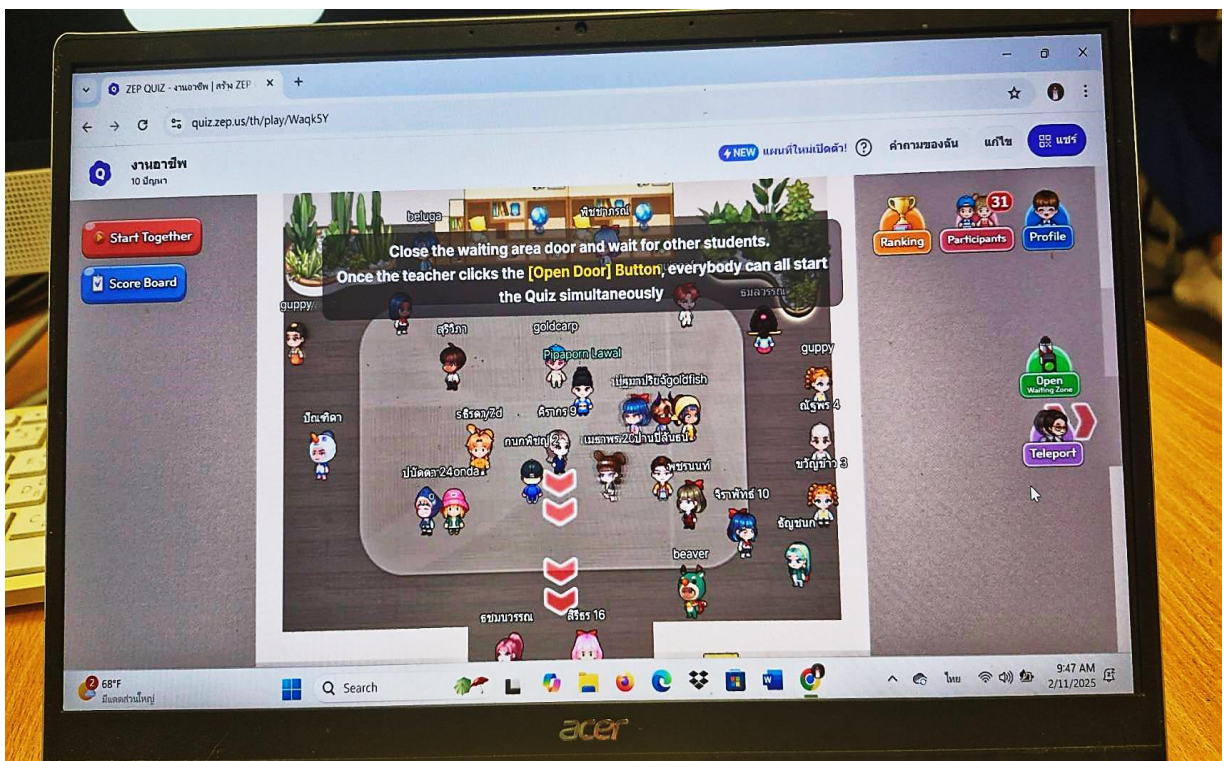
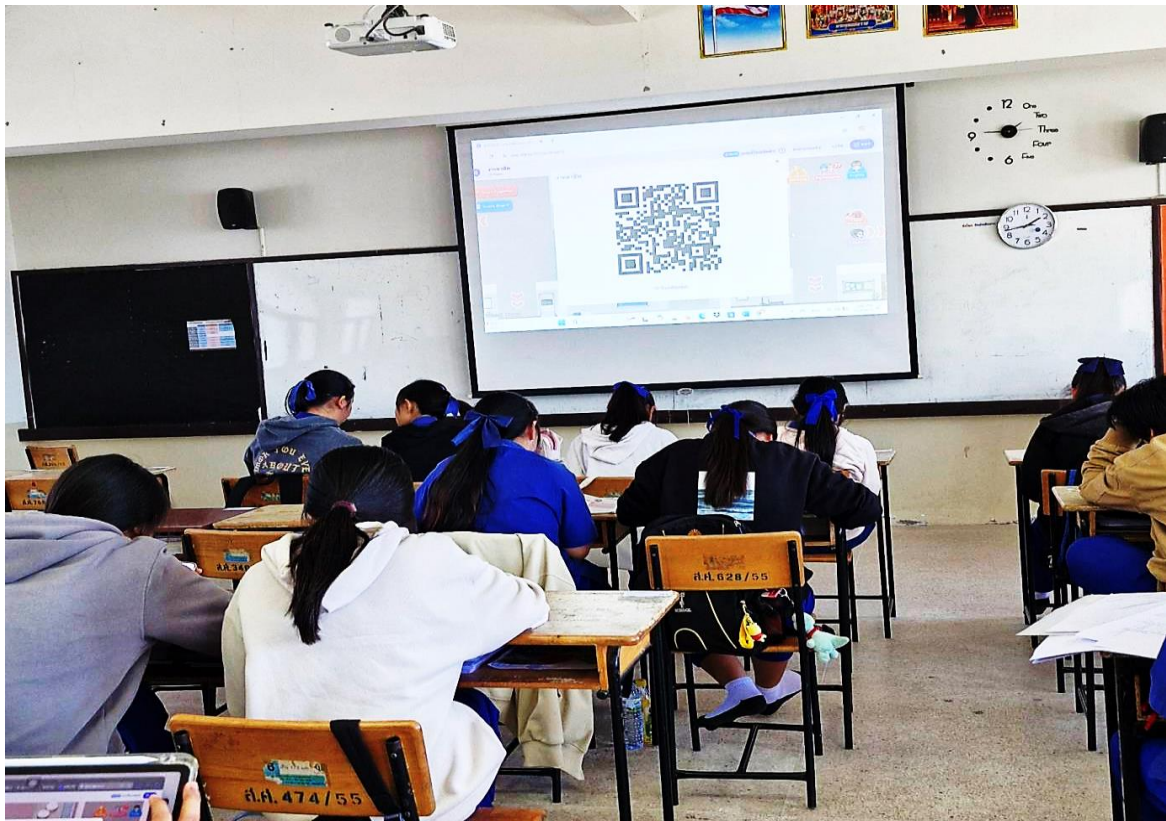
38	น.ส.อารยา ศิริอรรถ	5	9	4
39	น.ส.อิสริยา บุญพิโย	5	9	4
เฉลี่ย		5.51	8.15	3.79
ร้อยละ		55.12	81.53	37.94

จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่สอบก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 5.51 คิดเป็นร้อยละ 55.12 เมื่อทำการทดสอบหลังเรียนแล้วผู้เรียนได้คะแนนเฉลี่ย 8.15 คิดเป็นร้อยละ 81.53 คะแนนความก้าวหน้า มีคะแนนเฉลี่ย 3.79 คิดเป็นร้อยละ 37.94 วิเคราะห์ข้อมูล ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ด้วย Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม เรื่องการเลี้ยงสัตว์ ร้อยละ 81.53 และมีคะแนนความก้าวหน้า ร้อยละ 37.94

สรุปผลการวิจัย การใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning Learning ด้วย Google forms บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบของเกม เรื่องการเลี้ยงสัตว์ ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น

ภาคผนวก







ay/Wa9k5Y

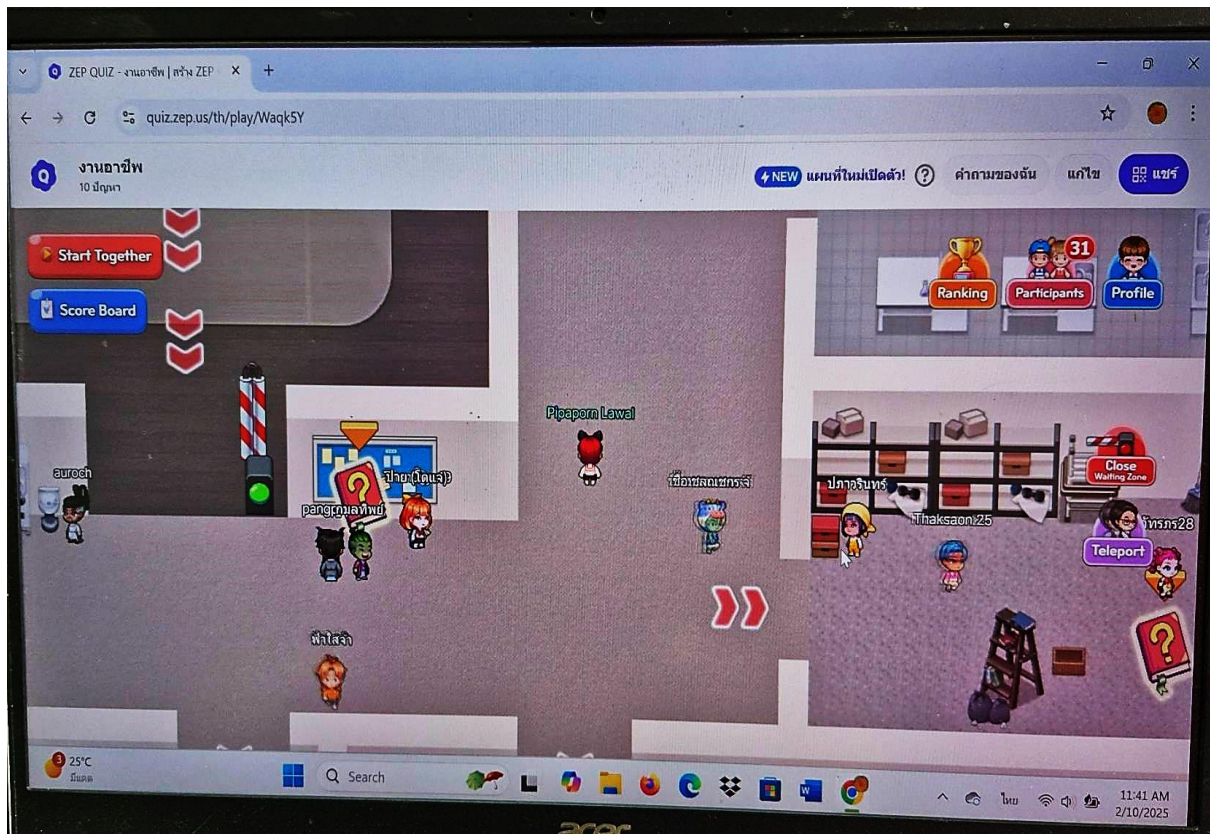
NEW แผนที่ใหม่เปิดตัว! ?

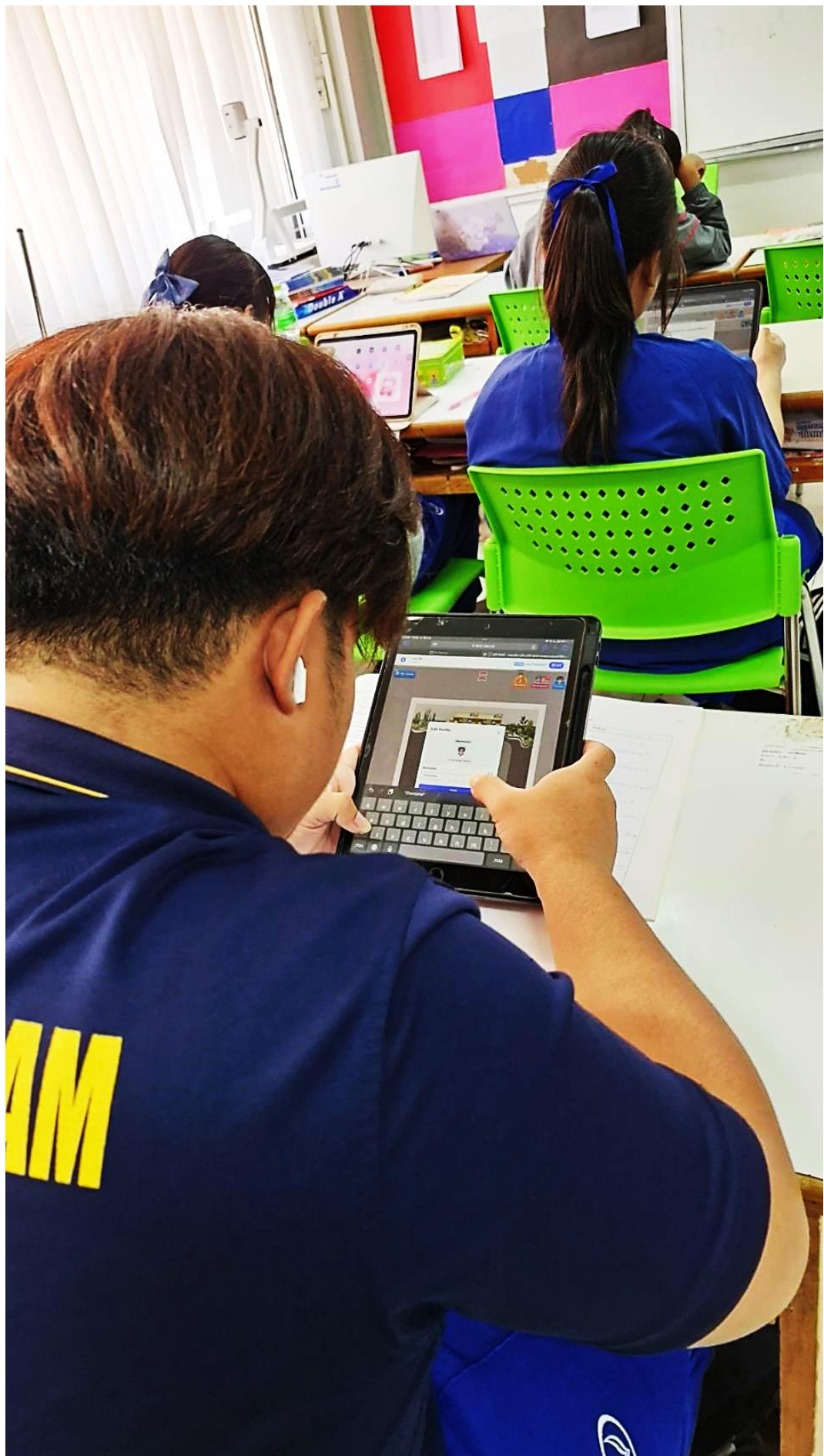
งานอาชีพ

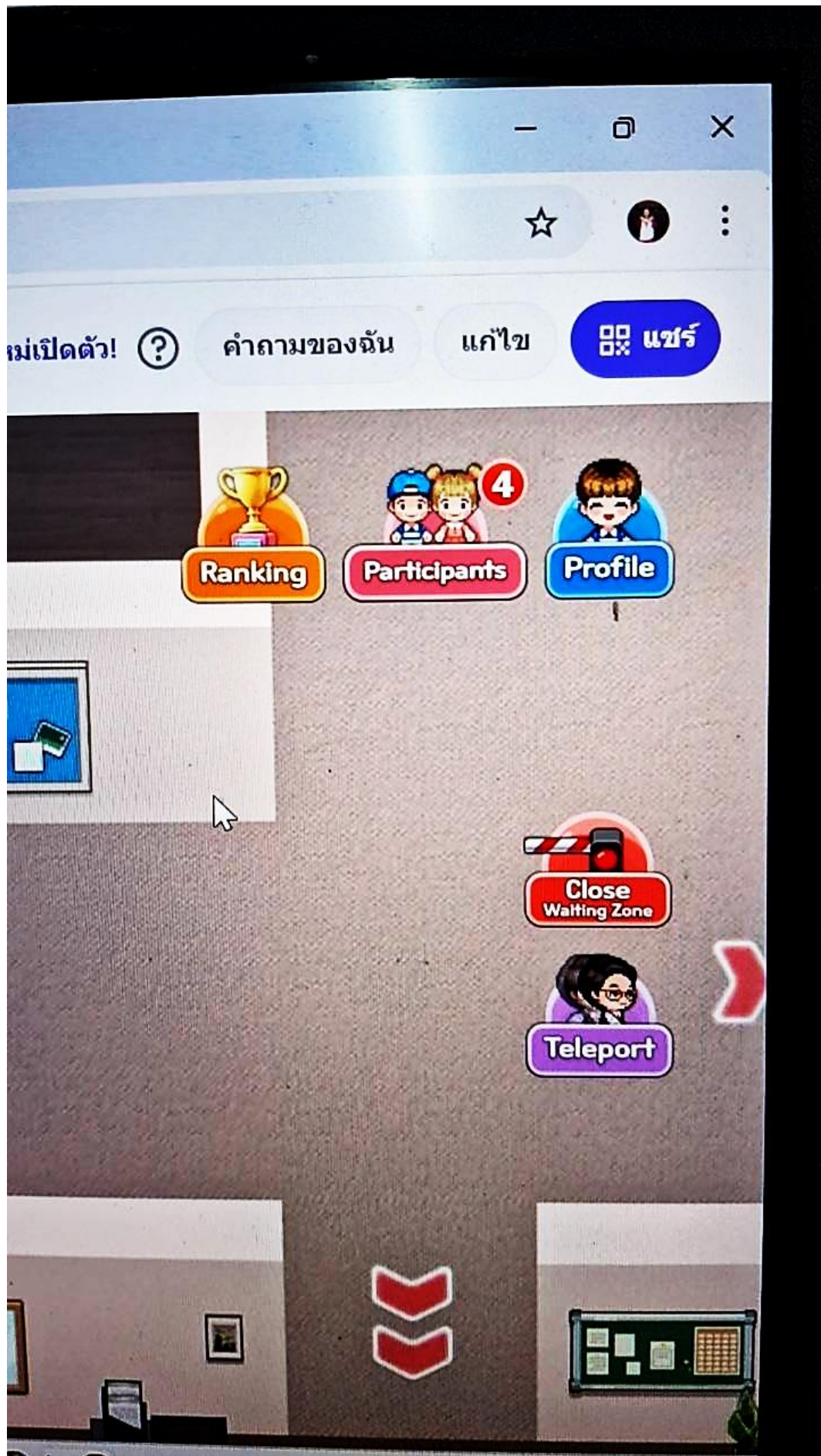


ถึงกดัดลอก

Windows Search Taskbar with icons for File Explorer, Edge, and other applications. The Acer logo is visible on the laptop bezel.







quiz.zep.us/th/lms/67a8b72fa7b9c922f03d5bfb/student-stats

ZEP QUIZ Pipaporn L...

รายงานการ เรียนรู้ Pro

สถิติจาก คำถาม Pro

สถิติของนักเรียน

งานอาชีพ

Return to Quiz

อัตราการทำสำเร็จ : 61% (302/494)

ชื่อ	# 3 Q	# 4 Q	# 5 Q	# 6 Q	# 7 Q	# 8 Q	# 9 Q
ศิรินภา 6/3 Details >	7"	12"	11"	8"	19"	8"	13"
ศศิวิภา/3 Details >	8"	39"	24"	16"	41"	1' 6"	1' 38"
อรปรียา/11 Details >	44"	30"	21"	21"	57"	46"	1' 44"
ปัญญภาพร/3 Details >	10"	40"	19"	20"	13"	8"	46"
ดรชดรร ศิริรวม ศ Details >	24"	18"	24"	30"	27"	26"	13"
ปภากรีนพ/9 Details >	1' 50"	37"	29"	22"	48"	1' 15"	26"

30°C แจมส์สาคาน์ใหญ่

Search

10:03 PM 3/14/2025

quiz.zep.us/th/play/Waqk5Y

งานอาชีพ 10 ปีกุนา

NEW แผนที่ใหม่เปิดตัว! ? คำถามของฉัน แกลโซ แชร์

Start Together Learning Report

Quiz Ranking

My Record 0 My Ranking -

Ranking

1 จล	10 pt 63 sec
2 จิรากรณ/15	10 pt 67 sec
3 อับดุลดา / 15	10 pt 76 sec
4 goose	10 pt 79 sec
5 ขันบุญชิดา/15	10 pt 80 sec
6 jackalope	10 pt 81 sec
7 ธนฤต 6/15	10 pt 86 sec
8 goldfish	10 pt 94 sec
9 guineafowl	10 pt 94 sec
10 วาวิณ/15	10 pt 97 sec

Ranking Participants Profile

Close Waiting Zone Teleport

30°C แจมส์สาคาน์ใหญ่

Search

10:03 PM 3/14/2025