

ชื่อเรื่องการศึกษา	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเคมี เรื่อง เลขมวล เลขอะตอม และไอโซโทป โดยการนำสื่อแอนิเมชันและเกมการเรียนรู้ออนไลน์มาใช้เชื่อมโยงความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ผู้รายงาน	นางมณฑนา ไชยสงค์
ปีที่ทำการศึกษา	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง เลขมวล เลขอะตอม และไอโซโทป โดยการใช้สื่อแอนิเมชันและเกมการเรียนรู้ออนไลน์ ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนเรื่อง เลขมวล เลขอะตอม และไอโซโทป โดยการใช้สื่อแอนิเมชันและเกมการเรียนรู้ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 4/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนธาตุพนม อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม จำนวน 35 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่

1) แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ รายวิชาเคมี รหัสวิชา ว 30221 เรื่อง เลขมวล เลขอะตอม และไอโซโทป จำนวน 1 แผนการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีรหัสวิชา ว30221 เรื่อง เลขมวล เลขอะตอม และไอโซโทป ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่อง เลขมวล เลขอะตอม และไอโซโทป โดยการใช้สื่อแอนิเมชันและเกมการเรียนรู้ออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t -test (Dependent Sample)

ผลการศึกษา พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเคมี เรื่อง เลขมวล เลขอะตอม และไอโซโทป หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยการใช้สื่อแอนิเมชันและเกมการเรียนรู้ออนไลน์เรื่อง เลขมวล เลขอะตอม และไอโซโทป สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด