



การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนการสอนแบบใช้เกมส์
ของรายวิชาสิ่งเสพติด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ

โดย

นายชัชชัย ขวัญอ่อน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560
วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ
อำเภอแกลง จังหวัดระยอง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณา ให้คำปรึกษา และได้รับคำแนะนำจากนายปราโมทย์ กล้าหาญ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้กรุณาสละเวลาเป็นที่ปรึกษางานวิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงนอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการวิทยาลัยฯ ท่านอาจารย์สุพรรณิกา ทิพนศรี กล้าหาญ ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ อำเภอกาหลง จังหวัดระยอง ที่สนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้

ท้ายนี้ขอขอบพระคุณวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ อำเภอกาหลง จังหวัดระยอง เป็นอย่างสูงที่สนับสนุน และให้โอกาสทำวิจัยเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนการสอนและพัฒนาความสามารถในการเรียนวิชาสิ่งเสพติดและขอขอบคุณนักเรียน - นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี

ชัชชัย ขวัญอ่อน

วิจัยชั้นเรียน การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนการสอนแบบใช้เกมส์ ของ
รายวิชาสิ่งเสพติด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1
โดย นายชัชชัย ขวัญอ่อน
จำนวนหน้า 80 หน้า

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนการสอนแบบใช้เกมส์ ของรายวิชาสิ่งเสพติด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ของนักเรียน วิทยาลัยเทคโนโลยี อาเซียนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนที่เข้าเรียนในรายวิชาสิ่งเสพติด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 กลุ่มเรียน รวม 27 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยได้แก่แบบฝึก,แบบทดสอบและแบบแสดงความพึงพอใจ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบคงที่ ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลการหาประสิทธิภาพการสอนแบบใช้เกมส์ ของรายวิชาสิ่งเสพติด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1 พบว่ามีประสิทธิภาพ $E_1 / E_2 = 80.80 / 80.46$ ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนการสอนแบบ ใช้เกมส์ ของรายวิชาสิ่งเสพติด ก่อนและหลังการทดลองพบว่า หลังการทดลองนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$) และมีความพึงพอใจสูงสุด ในเรื่องการมีความสุขในการเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$) และความพึงพอใจต่ำสุด ในเรื่องด้านการมีทักษะการทำงานเป็นกลุ่มเพิ่มขึ้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$)