

วิจัยเรื่อง เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ
โดยบูรณาการสื่อการสอนประเภทเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก

ผู้วิจัย นางสาวพิชญา พรหมเอาะ

ปีที่วิจัย 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการบัญชีก่อนและหลังเรียน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน จำแนกตามระดับคุณภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามการรับรู้ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสตึก จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล 1. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนวิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมมาบูรณาการกับเนื้อหาสาระหน่วยการเรียนรู้ ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 2.แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง โครงสร้างอะตอมและตารางธาตุ ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 3. แบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประจำหน่วย ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 4. สื่อประเภทเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระหน่วยการเรียนรู้ที่มีค่าความเชื่อมั่น .05 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ คะแนนมาตรฐาน T ปกติ (Normalized T-Score) ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการโดยบูรณาการสื่อการสอนประเภทเกม นักเรียนกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการบัญชี จำนวน 30 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถทำได้โดยจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุดและได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และผลประเมินความพอใจผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

Name of Research : Compare academic achievement in science subjects for business and service career development. By integrating teaching media in the form of games. of students at the vocational certificate level Year 2, Accounting Department Satuek Vocational College

Researcher : Miss.Pitchaya Promor

Years : 2023

Abstract

The objectives of this research are 1) to compare the achievements in studying science to develop business careers and services of 2nd year Vocational Diploma students in the Accounting Department before and after studying; 2) to study the satisfaction of students at towards teaching scientific process skills by using games integrated into teaching and learning Categorized according to the quality level of learner-focused learning according to student perception. Sample group used in research I am a 2nd year Vocational Certificate student in the Accounting Department. Satuek Vocational College, 30 people. Tools used in the study and data collection: 1. Student satisfaction assessment form with science teaching using games integrated with the learning unit content. with a confidence value of .05 2. Lesson plan for unit 6 on atomic structure and the periodic table. with a confidence value of .05 3. Science process skills test and unit learning achievement test with a confidence value of .05 4. Game media that is consistent with the content of the learning unit. with a confidence value of .05. Statistics used in data analysis are Normalized T-Score, percentage, average.

Organizing science teaching activities to develop business and service careers by integrating game-based teaching media. The sample group of students was 30 second-year Vocational Certificate students in the Accounting Department. Their academic achievements were higher. This can be done by arranging for students to participate in activities as much as possible and to practice on their own. And the results of the satisfaction assessment of the majority of the informants were overall satisfied at the highest level.