

ชื่อผลงานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ 6 (ค23102) เรื่อง สถิติ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการจัดทีมแข่งขัน (TGT) ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์คาฮูท (Kahoot!) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน

ชื่อ-ชื่อสกุลผู้วิจัย นางสาวณิชภา จันทร์เพ็ญ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

วุฒิการศึกษา ครุศาสตรมหาบัณฑิต

สถานที่ติดต่อ โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน 26 ถนนเจริญราษฎร์ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน (51000) เบอร์โทรศัพท์: 0946274170 เบอร์โทรสาร: 053525746 อีเมลล์: nichapa18\_ch@hotmail.com

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ 2561

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนจากการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการจัดทีมแข่งขันร่วมกับการใช้สื่อเกมออนไลน์คาฮูท (Kahoot!) 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการจัดทีมแข่งขันร่วมกับการใช้สื่อเกมออนไลน์คาฮูท (Kahoot!) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน จำนวน 44 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการสอนแอฟพลิเคชันคาฮูท (Kahoot!) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน (ค23102) เรื่องสถิติ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ (ค23102) เรื่อง สถิติ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน และสถิติอ้างอิง ประกอบด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ paired sample t-test

ผลการวิจัย พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ 6 (ค23102) จากการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการจัดทีมแข่งขันร่วมกับการใช้สื่อเกมออนไลน์คาฮูท (Kahoot!) ในการจัดการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนแอฟพลิเคชันคาฮูท (Kahoot!) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.73$ ,  $S.D.= 0.25$ )