

# การศึกษาพัฒนาเกมคำศัพท์ชีววิทยาโดยโปรแกรม Construct 2

## Education and development of biology vocabulary games using Construct 2.

นาย กฤษกรณ์ นันทะแพทย์<sup>1</sup> , นาย นพวิทย์ ศรีวรรณะ<sup>1</sup> , นางสาว วิมลรัตน์ สัตตะพันธ์<sup>1</sup>

คุณครู สราวุฒิ สุริยา<sup>2</sup> , คุณครู ศิริพร สุริยา<sup>2</sup>

<sup>1</sup>นักเรียนโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร , E-mail address : noppawit7778@gmail.com

<sup>2</sup>โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อหาคุณภาพเกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) เกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) แบบประเมินคุณภาพเกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้เกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) คุณภาพเกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 biology Game 2D โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$  , S.D. = 0.49 ) 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อเกมคำศัพท์ชีววิทยา (biology Game 2D) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$  , S.D. = 0.74)

คำสำคัญ :  $\bar{X}$  , S.D. , Purposive Sampling