

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สสารและการเปลี่ยนแปลงสถานะของสารโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย นางสาวมันตรีณี แก้วชู

ปีที่ทำการวิจัย 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สสารและการเปลี่ยนแปลงสถานะของสารโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน(Flipped Classroom) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสสารและการเปลี่ยนแปลงสถานะของสาร ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประจำปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง สสารและการเปลี่ยนแปลงสถานะของสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) บอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สสารและการเปลี่ยนแปลงสถานะของสาร 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง สสารและการเปลี่ยนแปลงสถานะของสาร การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 84.1 จำนวน 28 คน เมื่อพิจารณาคะแนนรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 31 คน และนักเรียนคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 2 คน

2. ก่อนเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนทำได้คะแนนสูงสุดได้ 16 คะแนน คะแนนต่ำสุด 8 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) 12.70 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.17 หลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนทำได้คะแนนสูงสุดได้ 20 คะแนน คะแนนต่ำสุด 10 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) 16.82 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.33 คะแนน พบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับชุดบอร์ดเกมการศึกษา สูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ 16.80 นำไปเปรียบเทียบกับค่า t ที่ $df (33-1)=32$ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน