

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สารอาหารที่ร่างกายต้องการ โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ	
ผู้วิจัย	นางสาวชูชัยนี เปาะหารง	
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต	สาขาวิชา วิทยาศาสตร์ทั่วไป
ปีทำการวิจัย	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566	
อาจารย์นิเทศ	ดร.สายใจ วัฒนเสน	ครูพี่เลี้ยง นางจำเนียร แก้วสล่า

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องสารอาหารที่ร่างกายต้องการ โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยเปรียบเทียบกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E) และเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 60 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องสารอาหารที่ร่างกายต้องการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสารอาหารที่ร่างกายต้องการ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ 3) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องสารอาหารที่ร่างกายต้องการ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E) โดยหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.84 คะแนน และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.17 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.74 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.43 นอกจากนี้ยังพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 คิดเป็นร้อยละ 88

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องสารอาหารที่ร่างกายต้องการได้

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สื่ออิเล็กทรอนิกส์, บอร์ดเกม, การจัดการเรียนรู้แบบปกติ (แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E)