

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงเสียดทาน โดยใช้เกมอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง แรงเสียดทาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ		
ผู้วิจัย	นางสาวร่อยฤณ มะหะมะ		
อาจารย์นิเทศ	ดร.สายใจ วัฒนเสน	ครูพี่เลี้ยง	นางจำเนียร แก้วสลำ
สาขาวิชา	วิทยาศาสตร์ทั่วไป		
ปีที่ทำการวิจัย	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566		

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงเสียดทาน โดยใช้เกมอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง แรงเสียดทาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E) และเกณฑ์คะแนนมาตรฐานร้อยละ 60 โดยมีประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงเสียดทาน โดยใช้เกมอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง แรงเสียดทาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง แรงเสียดทาน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ 3) เกมอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง แรงเสียดทาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (μ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง แรงเสียดทาน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E) โดยหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง แรงเสียดทาน นักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.79 สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E) ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.35 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 1.96 นอกจากนี้ ยังพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง แรงเสียดทาน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 60 คิดเป็นร้อยละ 73

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เรื่อง แรงเสียดทาน สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา วิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงเสียดทาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เกมอิเล็กทรอนิกส์, แบบฝึกทักษะ