

ชื่องานวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง แรงเสียดทาน โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับสื่อนำเสนอ Canva ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิเชียรชม

ผู้วิจัย นางสาวอณิศา สังข์เอียด

ปี 2567

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง แรงเสียดทาน ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับสื่อนำเสนอ Canva ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประชากรในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิเชียรชม ด้วย วิธีการสุ่มอย่างง่าย ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงเสียดทาน จำนวน 1 แผน 1 ชั่วโมง 2) สื่อนำเสนอ Canva เรื่อง แรงเสียดทาน 3) บอร์ดเกม เรื่อง แรงเสียดทาน 4) แบบทดสอบปรนัย จำนวน 10 ข้อ ผ่านการหาคุณภาพด้านความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่า IOC ระหว่าง 0.5-1 ค่าความยากระหว่าง .03- 0.8 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.3-0.8 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วย ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าความเที่ยงตรง (IOC)

มีผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิเชียรชม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์เรื่อง แรงเสียดทาน หลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับสื่อนำเสนอ Canva สูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับสื่อนำเสนอ Canva โดยชั้น ป.5/5 มีคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ยจาก 4.8 เป็น 6.35 และชั้น ป.5/6 มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 3.71 เป็น 6.26

คำสำคัญ : แรงเสียดทาน, สื่อนำเสนอ, บอร์ดเกม