

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยการใช้บัตรภาพร่วมกับเกมSpot it ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้วิจัย นางสาวภาสินี รัตนะ

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยการใช้บัตรภาพร่วมกับเกมSpot it ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง ก่อนและหลังเรียนโดยการใช้บัตรภาพร่วมกับเกมSpot it ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยการใช้บัตรภาพร่วมกับเกมSpot it จำนวน 1 แผน รวม 6 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง 3) สื่อนวัตกรรมบัตรภาพร่วมกับเกมSpot it การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง หลังการจัดเรียนรู้โดยใช้บัตรภาพร่วมกับเกมSpot it นักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง หลังการจัดเรียนรู้โดยใช้บัตรภาพร่วมกับเกมSpot it สูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ : สัตว์มีกระดูกสันหลัง , สัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง , บัตรภาพ , เกมSpot it