



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
เรื่อง ระบบประสาท โดยใช้ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดย

นางสาวปารมี นवलสุวรรณ

รหัสนักศึกษา 644148045

สาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป

รายงานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
เรื่อง ระบบประสาท โดยใช้ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดย

นางสาวปารมี นवलสุวรรณ รหัสนักศึกษา 644148045

สาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป

รายงานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบประสาท โดยใช้ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ผู้วิจัย	นางสาวปารมี นवलสุวรรณ
ปีที่ทำการวิจัย	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ระบบประสาท หลังใช้ ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบบประสาท ด้วยชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาจากวิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบประสาท 2) ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบประสาท การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการสรุปวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนโรงเรียนสงขลาวิทยาคม มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบประสาท โดยใช้ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D มีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 43
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบประสาท โดยใช้ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D สูงกว่าก่อนใช้ ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ร่วมกับ Application Mozaik3D ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 4.30

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรม บอร์ดเกม ระบบประสาท

Research Title	Developing Academic Achievement in the Science Learning Group on Neuroscience Using a Set of Board Game Activities in Collaboration with the Mozaik3D Application for Grade 8 Students
Researcher	Miss Paramee Nuansuwan
Year	2024

Abstract

The purpose of this research is to the study was to compare the academic achievement of Nervous system after using the board game activity kit in collaboration with the Mozaik3D application. To compare the academic achievement of Nervous system with a series of board game activities in collaboration with the Mozaik3D application. The sample used in this research was second-grade students this is obtained from a specific selection method 23 people. The tools used in this research include 1) a learning management plan for the science learning group on the nervous system, 2) a set of board game activities in collaboration with the Mozaik3D application, 3) a test to measure the achievement of the science learning group on the nervous system, data analysis, and the science learning group. This was done by analyzing the mean percentage (\bar{x}) and standard deviation (S.D.). The research findings were as follows:

1. Students at Songkhla Witthayakhom School there has been a development of academic achievement in science subjects. The development score increased by 43 percent.
2. The science achievement on the topic of the nervous system after using the board game activity set in conjunction with the Mozaik3D application was higher than before its use, with an average score increase of 4.30.

Keywords: Aativity Set, Board Game, Nervous System

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาในการให้คำแนะนำและความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจาก นางสาวอัญชลี แพบทาม ครูพี่เลี้ยง และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นวรรตน์ สีตะพงษ์ ที่ได้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างดียิ่งตลอดมา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้ตรวจและให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือวิจัย ปรับปรุงแก้ไขให้มีความถูกต้องเหมาะสมกับนักเรียนโรงเรียนสงขลาวิทยาคม และให้ความร่วมมืออำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดียิ่งในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนโรงเรียนสงขลาวิทยาคม ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดียิ่งในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณบิดามารดาและบุคคลในครอบครัวของผู้วิจัยที่ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยเสมอมา จนงานวิจัยสำเร็จลุล่วง

คุณค่าและคุณประโยชน์ของรายงานวิจัยฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดาตลอดจนครูอาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

นางสาวปารมี นवलสุวรรณ
ผู้วิจัย