

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์โดยใช้เกม BaamBoozle ร่วมกับแบบฝึกทักษะวัฏจักรชีวิตของสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 โรงเรียน วิเชียรชม อำเภอเมืองจังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย นางสาวณัฐธิดา หมื่นอาด , อาจารย์นิเทศ ผศ.ดร. ชาญยุท พองสุวรรณ, ครูพี่เลี้ยง นางจุฑาภรณ์ ช่างกล

สาขาวิชา วิทยาศาสตร์ทั่วไป

ปีที่ทำการวิจัย ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์โดยใช้เกม Baamboozle ร่วมกับแบบฝึกทักษะกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกม Baamboozle ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิเชียรชม อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา โดยกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่ใช้ในการ วิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ประจำปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวิเชียรชม อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำนวน 40 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ จำนวน 1 แผน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เกมBaamBoozleร่วมกับแบบฝึกทักษะ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ผ่านการหาคุณภาพด้านความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่า IOC ระหว่าง 0.5-1 ค่าความ ยากระหว่าง .03-0.8 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.3-0.8 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 และดำเนินการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ได้แก่ หาค่าร้อยละค่าเฉลี่ย (X) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้เกมBaamboozleร่วมกับแบบฝึกทักษะนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 35 คน นักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 5 คน

2. ก่อนเรียนด้วยเกมBaamboozleร่วมกับแบบฝึกทักษะ นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 8 คะแนน คะแนนต่ำสุดได้ 4 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (X) 5.875 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.95 และหลังเรียน ด้วยเกมBaamboozleร่วมกับแบบฝึกทักษะนักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 10 คะแนน คะแนนต่ำสุด 6 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (X) 9.2 คะแนนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.18 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยเกม Baamboozleร่วมกับแบบฝึกทักษะวัฏจักรชีวิตของสัตว์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ : เกม BaamBoozle , แบบฝึกทักษะ , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน