

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารและสารอาหาร
โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียร อําเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย ชลธิชา บิลแสง **ปีการศึกษา** 2567

ปริญญา ครุศาสตรบัณฑิต **สาขาวิชา** วิทยาศาสตร์ทั่วไป

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ผศ.ดร. ชาญยุทธ ฟองสุวรรณ และอาจารย์ผศ.ดร. ธนพงษ์ พันธุ์ทอง

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารและสารอาหาร โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารและสารอาหาร โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารและสารอาหาร ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารและสารอาหาร โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับอาหารและสารอาหาร โครงสร้างเนื้อหาคอบคลุม เรื่อง อาหารและสารอาหาร และใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง อาหารและสารอาหาร การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความเหมาะสม และค่าความเที่ยงตรง (IOC)

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง อาหารและสารอาหาร หลังใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.7 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.32 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย 5.2 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.14 นอกจากนี้ยังพบว่า หลังเรียนโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 คิดเป็นร้อยละ 77

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ,บอร์ดเกมการศึกษา,ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน