

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การจำแนกสัตว์มีกระดูกสันหลัง โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมครอบครัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำน้อย
ผู้วิจัย	นางสาวพิรฮาน นิสายะ
สาขาวิชา	วิทยาศาสตร์ทั่วไป
ปีที่ทำการวิจัย	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การจำแนกสัตว์มีกระดูกสันหลัง โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมครอบครัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำน้อย จังหวัดสงขลา 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การจำแนกสัตว์มีกระดูกสันหลัง ก่อนและหลังเรียน โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมครอบครัวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำน้อย จังหวัดสงขลา กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนชุมชนบ้านน้ำน้อย จังหวัดสงขลา จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1.แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ผ่านการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่า IOC ระหว่าง 0.5 - 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุป พบว่า

1. ผลการพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การจำแนกสัตว์มีกระดูกสันหลัง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับดี

2. ก่อนเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมครอบครัว นักเรียนทำคะแนนสูงสุด ได้ 7 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) 4.75 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.67 และ หลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมครอบครัว นักเรียนทำคะแนนสูงสุด ได้ 10 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) 7.43 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.93 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมครอบครัว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมครอบครัว

คำสำคัญ : หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, เกมครอบครัว, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน