ชื่อเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)
เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้บอร์ดเกม “เกมเศรษฐี”ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร Be Internet Awesome
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว)

ผู้วิจัย นางสาวนูรซาฟีรา บินดาโอ๊ะ

ปีที่ทำการวิจัย 2568

ปริญญา ครุศาสตรบัณฑิต

สาขา คอมพิวเตอร์ศึกษา (ค.บ.)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้บอร์ดเกม “เกมเศรษฐี” ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร Be Internet Awesome 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้บอร์ดเกม “เกมเศรษฐี” ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร Be Internet Awesome สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว) ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) 2) บอร์ดเกม “เกมเศรษฐี” 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1.) ผลการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยใช้บอร์ดเกม “เกมเศรษฐี” ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร Be Internet Awesome ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ปรากฏว่า นักเรียนทั้งหมด 15 คน มีผลการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์มากกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 50 จำนวน 15 คน

2) ก่อนเรียนด้วยบอร์ดเกม “เกมเศรษฐี” ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร Be Internet Awesome นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 6 คะแนน คะแนนต่ำสุด 2 คะแนน คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$ เท่ากับ 3.87 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.25 และหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม Bingo ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 9 คะแนนคะแนนต่ำสุด 6 คะแนนคะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$ เท่ากับ 7.67 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.03 คะแนน แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม “เกมเศรษฐี” ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร Be Internet Awesome นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

Title: The Development of Safe Internet Usage Skills Using the Be Internet Awesome Curriculum in the Subject of Technology (Computational Science) for Grade 5/1 Students at Tessaban 1 (Ban Khao Kaeo) School

Researcher: Ms. Nursafira Bindaoh

Year of Research: 2025

Degree: Bachelor of Education

Field: Computer Education

Abstract

The objectives of this research were: 1) to study the learning achievement in Technology (Computational Science) on the safe use of the Internet by using the "Monopoly" board game combined with the Be Internet Awesome curriculum, and 2) to compare the learning achievement in Technology (Computational Science) on the safe use of the Internet by using the "Monopoly" board game combined with the Be Internet Awesome curriculum for Grade 5/1 students. The sample used in this study consisted of 15 Grade 5/1 students at Thetsaban 1 (Ban Khao Kaeo) School, during the first semester of the 2024 academic year, which were selected through cluster random sampling. The research instruments included: 1) a 5E inquiry-based learning lesson plan, 2) the "Monopoly" board game, and 3) a 10-item multiple-choice achievement test. The statistics used for data analysis included percentage, mean $\bar{X}$, and standard deviation (S.D.)

The results of the research were as follows:

1. The promotion of learning achievement in Technology (Computational Science) on the safe use of the Internet by using the "Monopoly" board game combined with the Be Internet Awesome curriculum for Grade 5/1 students showed that all 15 students had learning achievement above the standard criterion of 50%.
2. Before learning with the "Monopoly" board game combined with the Be Internet Awesome curriculum, students obtained the highest score of 6 points, the lowest score of 2 points, with a mean $\bar{X}$ of 3.87 points and a standard deviation (S.D.) of 1.25. After learning with the "Monopoly" board game combined with the Be Internet Awesome curriculum, students obtained the highest score of 9 points, the lowest score of 6 points, with a mean $\bar{X}$ of 7.67 points and a standard deviation (S.D.) of 1.03. This indicates that

after learning with the “Monopoly” board game combined with the Be Internet Awesome curriculum, students had higher learning achievement than before.