ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับเกม

ผู้วิจัย นางสาวฐิตาพร พัชรินทร์

ปีที่ทำการวิจัย พุทธศักราช 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มียวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสืบเสาะร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว) จำนวน 31 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับเกม จำนวน 3 แผน รวม 4 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่องการคูณเศษส่วน ก่อนเรียนและหลังเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ชนิดปรนัย จำนวน 10 ข้อ รวมเป็น 10 คะแนน และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ ค่าเฉลี่ย $(\bar{x})$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test

ผลการวิจัยพบว่าการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 87.10 ของนักเรียนทั้งหมด และก่อนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ร่วมกับเกม นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 6 คะแนน คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน มีค่าเฉลี่ย $(\bar{x})$ เท่ากับ 3.52 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.43 และหลังเรียนโดยใช้วิธีการวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนทำคะแนนสูงสุด 10 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 6 คะแนน คะแนนเฉลี่ย $(\bar{x})$ เท่ากับ 7.74 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.15 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนโดยโดยใช้วิธีการวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ เกมการศึกษา ผลสัมฤทธิ์