ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์โดยใช้สื่อประสมแบบจำลองวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และ เว็บไซต์บอร์ดเกม BaamBoozle ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรชม อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

ผู้วิจัย นางสาวซาฟีน่า นิยมเดชา

ปริญญา ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา วิทยาศาสตร์ทั่วไป

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.ฤทัยวรรณ บุญครองชีพ, นางจุฑาภรณ์ ช่างกล

ปีการศึกษา ๒๕๖๘

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ก่อนและหลังการใช้สื่อประสม แบบจำลองวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และ เว็บไซต์บอร์ดเกม BaamBoozle ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรชม อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ๒. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้สื่อประสมกับเกณฑ์ร้อยละ ๖๐ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๐ คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ๑. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ๒. สื่อประสม ได้แก่ ๑) สื่อทำมือแบบจำลองวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ๒) เว็บไซต์บอร์ดเกม Baamboozle และ ๓. เครื่องมือการวัดและประเมินผลคือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ จำนวน ๑๐ ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์โดยใช้สื่อประสม แบบจำลองวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และเว็บไซต์บอร์ดเกม BaamBoozle พบว่า มีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ ๗.๘๐ คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๑.๑๒๒ คะแนน มีค่าสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเท่ากับ ๔.๘๐ คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๗๕๘ คะแนน

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์โดยใช้สื่อประสม แบบจำลองวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และเว็บไซต์บอร์ดเกม BaamBoozle พบว่า มีค่าสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๖๐