ชื่อ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ห่วงโซ่อาหาร โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโกและเกมจับคู่การ์ด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิเชียรชม

ผู้วิจัย นางสาวฐิตาภรณ์ แก้วมณี

อาจารย์ที่ปรึกษา นางสาวดวงกมล ดำเพชร, ดร. ฤทัยวรรณ บุญครองชีพ

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1)การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องห่วงโซ่อาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโกและเกมจับคู่การ์ด กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิเชียรชม จำนวน 1 ห้องเรียน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 แผน จำนวน 3 ชั่วโมง กิจกรรมเกมบิงโกและเกมจับคู่การ์ด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 10 ข้อ กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จัดในรูปแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เกมบิงโกเกี่ยวกับคำศัพท์และภาพของห่วงโซ่อาหาร และเกมจับคู่การ์ดที่ให้นักเรียนเชื่อมโยงบทบาทของสิ่งมีชีวิต ได้แก่ ผู้ผลิต ผู้บริโภค และผู้ย่อยสลายเข้าด้วยกันอย่างถูกต้อง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน และดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ห่วงโซ่อาหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิเชียรชม หลังเข้าร่วมกิจกรรมเกมบิงโกและเกมจับคู่การ์ด พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ชัดเจน โดยค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.84 (S.D. = 1.56) และหลังเรียนเท่ากับ 7.48 (S.D. = 2.16) คะแนนหลังเรียนสูงขึ้นสะท้อนถึงการเรียนรู้ที่พัฒนา แม้บางคนยังไม่ถึงเกณฑ์ร้อยละ 60 แต่โดยรวมมีนักเรียนทำคะแนนได้ดีขึ้น

คำสำคัญ : ห่วงโซ่อาหาร, เกมบิงโก, เกมจับคู่การ์ด, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, นักเรียนประถมศึกษา