

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์

เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ซ่อฟีเราะฮ์ ขุนรายา

ตำแหน่ง นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

รายงานวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4 1004904

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

โรงเรียนบ้านบ่อหิน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง บอร์ดเกมวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหิน

ชื่อผู้วิจัย นางสาวซ่อฟีเราะฮ์ ขุนรายา

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมวัฏจักรชีวิตของสัตว์ โดยการเก็บและบันทึกข้อมูล กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อหิน ภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 26 คน โดยได้จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บอร์ดเกมวัฏจักรชีวิตของสัตว์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นปรนัย รวมทั้งสิ้น 10 ข้อ ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ คำนวณหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าคะแนนพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผลการวิจัย พบว่า หลังจากจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมวัฏจักรชีวิตของสัตว์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียน โดยก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 5.11 หลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 8.73 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 87.31 ซึ่งมีระดับพัฒนาการในระดับสูงมาก