ชื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Bamboozle เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหน้าที่ของส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดแหลมพ้อ

ผู้วิจัย นางสาวซูรียาณี สามะ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาญยุทธ ฟองสุวรรณ นางสาวประภัสสร เพียรผล

สาขาวิชาเอก วิทยาศาสตร์ทั่วไป

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกม Bamboozle เรื่องส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดแหลมพ้อ อำเภอเกาะยอ จังหวัดสงขลา จำนวน 1 ห้อง นักเรียน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องหน้าที่ของส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก หน่วยที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม Bamboozle และ 2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง หน้าที่ของส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์กับคะแนนหลังเรียน โดยใช้เกม Bamboozle เรื่องหน้าที่ของส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 จะเห็นได้ว่า หลังเรียนโดยใช้การใช้เกม Bamboozle นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 เมื่อพิจารณาคะแนนรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 8 คน และมีนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 3 คน คะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$) 6.72 คะแนน แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยการใช้เกม Bamboozle เรื่องหน้าที่ของส่วนต่าง ๆ ของพืชดอก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ : เกม Bamboozle การจัดการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พืชดอก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4