ชื่อ ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเว็บไวต์บอร์ดเกม Bamboozle ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แรงไฟฟ้าและวงจรไฟฟ้า ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัย นางสาวนูรญันนะฮ์ สาเมาะ

ปริญญา ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา วิทยาศาสตร์ทั่วไป

อาจารย์ที่ปรึกษา นางดารารัตน์ ประยูรทองและดร.ฤทัยวรรณ บุญครองชีพ

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง แรงไฟฟ้าและวงจรไฟฟ้า ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเว็บไซต์บอร์ดเกม bamboozle รายวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรชม อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 39 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือ 2 ชนิด ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องไฟฟ้าและวงจรไฟฟ้า ประกอบด้วย 5 หัวข้อดังนี้ 1. แรงไฟฟ้า 2. วงจรไฟฟ้าอย่างง่าย 3. การต่อเซลล์ไฟฟ้า 4. การต่อหลอดไฟฟ้า รวมทั้งหมด 7 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 แผนการจัดการเรียนรู้และเว็บไซต์บอร์ดเกม Bamboozle ทดสอบด้วยการสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการศึกษาพบว่า ก่อนเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเว็บไวต์บอร์ดเกม bamboozle นักเรียนทำคะแนนเฉลี่ยรวม คือ 9.44 คิดเป็นร้อยละ 37.76 นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 15 คะแนน จำนวน 1 คน รองลงมาคือ 14 คะแนน จำนวน 2 คน และคะแนนต่ำสุดคือ 5 คะแนน จำนวน 1 คน และหลังเรียนการสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเว็บไวต์บอร์ดเกม bamboozle พบว่า นักเรียนทำคะแนนเฉลี่ยรวมคือ 20.15 คิดเป็นร้อยละ 80.60 นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 23 คะแนน จำนวน 4 คน รองลงมาคือ 22 คะแนน จำนวน 3 คน และคะแนนต่ำสุดคือ 17 คะแนน จำนวน 4 คน ค่าเฉลี่ยรวมของคะแนนที่เพิ่มขึ้น 10.71 คิดเป็นร้อยละ 42.84 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับเว็บไวต์บอร์ดเกม bamboozle นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ,เว็บไซต์บอร์ดเกม Bamboozle