ชื่อวิจัยในชั้นเรียน การพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เรื่องบทบาทหน้าที่ของธนาคาร โดยใช้สื่อเกม Baamboozle ร่วมกับแผนผังความคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านด่าน

ผู้วิจัย อริสรา ช่วยการ

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สิทธิพร ศรีผ่อง

คุณครูโซเฟียนี และเจริญ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เรื่องบทบาทหน้าที่ของธนาคาร โดยใช้สื่อเกม Baamboozle ร่วมกับแผนผังความคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านด่าน 2) เปรียบเทียบพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เรื่องบทบาทหน้าที่ของธนาคาร ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อเกม Baamboozle ร่วมกับแผนผังความคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านด่าน 3) เปรียบเทียบพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เรื่องบทบาทหน้าที่ของธนาคาร โดยใช้สื่อเกม Baamboozle ร่วมกับแผนผังความคิด กับเกณฑ์ร้อยละ 60 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านด่าน ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/2568โรงเรียนชุมชนบ้านด่าน จำนวน 23 คน ผ่านเกณฑ์ประเมินทุกคน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น แบบทดสอบ เรื่อง บทบาทหน้าที่ของธนาคาร โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Baamboozle ร่วมกับแผนผังกราฟฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ชนิดแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แผนผังความคิด สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เรื่องบทบาทหน้าที่ของธนาคาร โดยใช้สื่อเกม Baamboozle ร่วมกับแผนผังความคิด พบว่า นักเรียนมีร้อยละพัฒนาการสัมพัทธ์ 66.24
2. ผลการเปรียบเทียบพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เรื่องบทบาทหน้าที่ของธนาคาร ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อเกม Baamboozle ร่วมกับแผนผังความคิด พบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.87
3. ผลการเปรียบเทียบพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เรื่องบทบาทหน้าที่ของธนาคาร โดยใช้สื่อเกม Baamboozle ร่วมกับแผนผังความคิด กับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 60 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 77.39