

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงพลังงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวเกศินี เณลิมวิบูลย์

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงพลังงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง การเปลี่ยนแปลงพลังงานก่อนและหลังเรียน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่าจากการใช้การจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง การเปลี่ยนแปลงพลังงานรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนพบว่า ผลการรวบรวมคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยที่แตกต่างกัน โดยก่อนเรียนจะได้คะแนนน้อยกว่าหลังเรียน คือ ก่อนเรียนได้คะแนน 1.2 และหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ย 7.13 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 67.39 ซึ่งมีระดับพัฒนาการในระดับสูง อาจมีสาเหตุมาจากการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง การเปลี่ยนแปลงพลังงาน ซึ่งสื่อของจริงในแต่ละชั่วโมงมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่แตกต่างกันออกไป เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย มีความกระตือรือร้น เอาใจใส่และให้ความสนใจ ในการเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความก้าวหน้ามากขึ้น