

รายงานวิจัยในชั้นเรียน	เรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงู เรื่อง ชีวิตของพืช สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ผู้วิจัย	นางสาวรุ่งทิพย์ แสงท้าน่ง
กลุ่มสาระการเรียนรู้/สังกัดฝ่าย	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ปีการศึกษา	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงูเรื่อง ชีวิตของพืช โดยการเก็บและบันทึกข้อมูล กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ สิลม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 37 คน โดยได้จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บอร์ดเกมบันไดงูเรื่อง เรียนรู้ชีวิตพืช แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นปรนัย รวมทั้งสิ้น 10 ข้อ ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าความหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าคะแนนพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัย พบว่า หลังจากจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมบันไดงูเรื่อง เรียนรู้ชีวิตพืช ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียน โดยก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 4.16 หลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 8.54 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ซึ่งมีระดับพัฒนาการในระดับสูง

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน , แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน