

| | |
|----------------------------------|---|
| ชื่อวิจัยในชั้นเรียน | การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง กฎหมายน่ารู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5 ES) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และชุดแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 |
| ผู้วิจัย | นางสาวพศิกา สุขสันต์ ปีการศึกษา 2565 |
| หน่วยงาน | คณะครุศาสตร์ สาขาวิชา สังคมศึกษา |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยในชั้นเรียน | ชนกนาด พูลสวัสดิ์ |

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์เรื่องกฎหมายน่ารู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5 ES) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และชุดแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านด่าน และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์เรื่องกฎหมายน่ารู้ ระหว่างก่อนและหลังโดยใช้รูปแบบการสอนแบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5 ES) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และชุดแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านด่าน กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2565 โรงเรียนชุมชนบ้านด่าน อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายน่ารู้ หน่วยที่ 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5 ES) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และชุดแบบฝึกทักษะ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายน่ารู้ และ 3) ชุดแบบฝึกทักษะ เรื่อง กฎหมายน่ารู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (μ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และค่าร้อยละ (P)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์เรื่อง กฎหมายน่ารู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5 ES) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และชุดแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีร้อยละการพัฒนาเกินกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 และ 2) ผลสัมฤทธิ์เรื่อง กฎหมายน่ารู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 5 ES ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และชุดแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.55 และหลังเรียนเท่ากับ 13.2