

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง กฎหมายน่ารู้ โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน เทศบาล 4 (บ้านแหลมทราย)	
ผู้วิจัย	นางสาวแพรวพรรณ แก้วเจริญ	ปีการศึกษา 2565
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต	สาขาวิชา สังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย	อาจารย์ ดร.สิริธร ถาวรวงศา	

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง กฎหมายควรรู้ โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง กฎหมายน่ารู้ ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหา ความรู้ (5E) ร่วมกับ เทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประจำปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านแหลมทราย) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยที่ 2 หน้าที่ของพลเมืองดี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม เรื่อง กฎหมายน่ารู้ 1 แผน 2) แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง กฎหมายน่ารู้ จำนวน 10 ข้อ 3) นวัตกรรมเกม Tic Tac Toe เรื่อง กฎหมาย น่ารู้ 4) แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง กฎหมายน่ารู้ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง กฎหมายน่ารู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม มีค่าเฉลี่ย ร้อยละการพัฒนา เท่ากับ ร้อยละ 22.3 ซึ่งเกิน กว่าร้อยละ 20 2) ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียน นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 9 คะแนน คะแนนต่ำสุด 3 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) คือ 5.70 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คือ 1.51 และหลังเรียน นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 10 คะแนน คะแนนต่ำสุด 5 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) คือ 7.93 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คือ 1.30 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนโดยใช้วิธีการสอน แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าก่อนเรียน