

วิจัยในชั้นเรียน	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การตั้งถิ่นฐานดินแดนไทยในอดีต โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคโนโลยีเกม “baamboozle” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสาธิตราชภัฏสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา
ผู้วิจัย	นางสาวศลิษา มณีศรี
อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย	อาจารย์นงลักษณ์ คงรักษ์
ปีที่ทำการวิจัย	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การตั้งถิ่นฐานดินแดนไทยในอดีต โดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคโนโลยีเกม “baamboozle” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสาธิตราชภัฏสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา กับเกณฑ์ร้อยละ 60 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ก่อนและหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคโนโลยีเกม “baamboozle” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสาธิตราชภัฏสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 ประจำปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตราชภัฏสงขลา อำเภอเมืองสงขลา จำนวนนักเรียน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง การตั้งถิ่นฐานดินแดนไทยในอดีต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 2) เทคโนโลยีเกม “baamboozle” เรื่อง การตั้งถิ่นฐานดินแดนไทยในอดีต 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง การตั้งถิ่นฐานดินแดนไทยในอดีต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. หลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคโนโลยีเกม “baamboozle” นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ทุกคน
2. หลังเรียนโดยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคโนโลยีเกม “baamboozle” นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การตั้งถิ่นฐานดินแดนไทยในอดีต สูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคโนโลยีเกม

“baamboozle” นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 6 คะแนน คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (μ) 4.68 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 46.8 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) 2.15 และหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเทคโนโลยีเกม “baamboozle” นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 10 คะแนน คะแนนต่ำสุด 6 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (μ) 7.51 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.1 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) 1.97