

ชื่อวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยการโมเดลชิปปาร่วมกับเทคนิคเกม และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕
ผู้วิจัย	อุทน์ บุญสวัสดิ์ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขา สังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.สิริธร ถาวรวงศา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ และ ๒) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๕/๗ โรงเรียนกำแพงวิทยา จังหวัดสตูล ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๕ จำนวน ๑ ห้อง นักเรียน ๔๕ คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ๑) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หน่วยที่ ๓ เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม จำนวน ๑ แผน ๒) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน ๑๐ ข้อ และ ๓) สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า ๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีร้อยละการพัฒนาดังแต่ร้อยละ ๒๐ ขึ้นไป จำนวน ๔๒ คน และมีร้อยละการพัฒนานที่ร้อยละ ๑๐ จำนวน ๓ คน และ ๒) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สูงกว่าก่อนใช้การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

Research title Development of learning achievements on a sufficiency economy philosophy and application in daily life by organizing learning using the Zippa model in combination with game techniques and computer-aided instruction (CAI) of students in Grade ๕

researcher Mr. Authen Boonsawad **Academic year :** ๒๐๒๒

Bachelor's degree Faculty of Education, Social study major

Advisor Dr. Sirithorn Thawornwongsa

Abstract

The research objectives were ๑) To develop learning achievements on the philosophy of sufficiency economy and application in daily life by managing to learn the Zippa model with game techniques and computer-aided teaching media of students in grade ๑๑ and ๒) To compare the learning achievement of the Sufficiency Economy Philosophy and application in daily life before and after the learning management by using the Zippa model with game techniques and computer-aided teaching media. The samples used in this research were students in grade๑๑/๗ at Kampong Wittaya School, Satun Province, semester ๑/๒๐๒๒, amount ๑ room, ๔๕ students, obtained by group randomization. The Research Instrument consisted of ๑) Lesson Plan on the Philosophy of Sufficiency Economy and Applications in Daily Life Unit ๓ Sufficiency Economy and Thai Economic Development by learning management using the Zippa model with the game technique of ๑ plan ๒) Learning achievement test on the philosophy of sufficiency economy and its application in daily life ๑๐ Items, and ๓) Computer-assisted instruction on the philosophy of sufficiency economy and application in daily life. The statistics used to analyze the data were mean, standard deviation, and test value.

The results of the research were ๑) Learning achievement on the philosophy of sufficiency economy and application in daily life by learning management using the Zippa model with game techniques and computer-aided teaching media of the students in grade๑๑, It was found that the achievement score after learning management by using the learning management using the Zippa model with game techniques and computer-aided teaching media had a percentage of development from ๒๐ percent or more for ๔๒ people, and a percentage of development at ๑๐ percent for ๓ people ๒) Application during before and after learning management using

the Zippa model with game techniques and computer-assisted teaching with game techniques and computer aided teaching media were higher than before using the Zippa model learning management with game techniques and computer aided teaching media statistically significant at the level 0.05.