



การรายงานผลวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์
เรื่อง ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ
สืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycles) : 5E ร่วมกับเกมบิงโกยุคสมัย
ทางประวัติศาสตร์ไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนวรนารีเฉลิม จังหวัดสงขลา

โดย

นางสาวณัฐรินีย์ ชุมพร้อมญาติ
สาขาวิชาสังคมศึกษา รหัสนักศึกษา 644110021

การรายงานผลวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้เป็นการใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

| | |
|-----------------------|--|
| ชื่องานวิจัย | การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycles) : 5E ร่วมกับเกมบิงโกยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา |
| ผู้วิจัย | ณัฐรินีย์ ชุมพร้อมญาติ |
| สาขาวิชา | สังคมศึกษา |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย | อาจารย์สิทธิพร ศรีผ่อง |
| ปีที่ทำการวิจัย | ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 |

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycles) : 5E ร่วมกับเกมบิงโกยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycles) : 5E ร่วมกับเกมบิงโกยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทยกับเกณฑ์ร้อยละ 60 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา โดยมีประชากรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1. แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 5 ชั่วโมง 2. เกมบิงโกยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (μ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ผลการวิจัยดังนี้ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycles) : 5E ร่วมกับเกมบิงโกยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย ซึ่งมีร้อยละของการพัฒนาสูงกว่าร้อยละ 20 ทุกคน 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Cycles) : 5E ร่วมกับเกมบิงโกยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ทุกคน

| | |
|---------------------|---|
| Thesis Title | Development of learning achievement in the history subject on the topic of eras Thai history Using the inquiry-based learning process (Inquiry Cycles) : 5E together with a bingo game from the Thai historical period. of Mathayom 4 students at Woranari Chalerm Songkhla School. |
| Researcher | Nuttarinee Chumpromyat |
| Degree | Bachelor of Education in Social Studies. |
| Advisors | Inscrutor Sittiporn Sripong |
| Year | Semeter 1 ,year 2024 |

Abstract

The objectives of this research were: 1) to improve the learning achievement on the topic of Thai historical periods by using the Inquiry Cycles: 5E learning process combined with the Thai historical periods bingo game for Grade 10 students, and 2) to compare the learning achievement on the topic of Thai historical periods using the Inquiry Cycles: 5E learning process combined with the Thai historical periods bingo game against the 60% criterion for Grade 10 students at Woranari Chalerm Songkhla School. The population consisted of 40 Grade 10 students from Woranari Chalerm Songkhla School. The research instruments 1. Learning management plans: A total of 5 plans, each one hour in duration. 2. Thai historical periods bingo game. 3. The achievement test used for measuring learning outcomes was a multiple-choice test with 4 options, consisting of 20 questions , with a total score of 20 points. The statistics used for data analysis included percentage, arithmetic mean (μ), and standard deviation (σ).

The research findings were as follows: 1) The learning achievement on the topic of Thai historical periods using the Inquiry Cycles: 5E learning process combined with the Thai historical periods bingo game showed that every student's achievement increased by more than 20%. 2) The learning achievement on the topic of Thai historical periods using the Inquiry Cycles: 5E learning process combined with the Thai historical periods bingo game revealed that all students scored higher than the 60% criterion.