

ชื่องานวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อริยสัจ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 5Es ร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านแหลมทราย)

ผู้วิจัย รุ่งนภา ภิสรระ

ปี 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อริยสัจ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ 5Es ร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านแหลมทราย)

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านแหลมทราย) อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ 5Es (The 5Es of Inquiry-Based Learning) วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง อริยสัจ 4 จำนวน 1 แผน รวม 1 ชั่วโมง 2) เกมบิงโก อริยสัจ 4 3) แบบทดสอบ เรื่อง อริยสัจ 4 จำนวน 20 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเหมาะสม และค่าความเที่ยงตรง โดยมีผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านแหลมทราย มีพัฒนาการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อริยสัจ 4 โดยหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 5Es ร่วมกับเกมบิงโก มีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 26.80 คะแนน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านแหลมทราย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง อริยสัจ 4 หลังเรียนโดยใช้เกมบิงโกสูงกว่าก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 2.68

คำสำคัญ : อริยสัจ, การจัดการเรียนรู้แบบ 5Es, เกมบิงโก

**Research Title :** Development of learning achievement in the subject of the Four Noble Truths using the 5Es learning management together with the bingo game of mattayom 3 students at tessaban 4 (Ban Laem Sai) school

**Research :** Rungnapa peesara

**Year :** 2024

#### **abstract**

This research aimed to develop the learning achievement on the Four Noble Truths by organizing the learning in the 5Es method together with the Bingo game for Mathayom 3 students at Thesaban 4 School (Ban Laem Sai)

The population used in this research was 45 Mathayom 3 students in the first semester of the academic year 2024 at Thesaban 4 School (Ban Laem Sai), Mueang Songkhla District, Songkhla Province. The instruments used in this research consisted of 1) 5Es learning management plan (The 5Es of Inquiry-Based Learning) in Social Studies, Religion and Culture on the topic of the Four Noble Truths, 1 plan, totaling 1 hour, 2) Four Noble Truths Bingo Game, 3) Four Noble Truths Test, 20 questions. Data analysis was performed using percentages, arithmetic mean, standard deviation, appropriateness, and reliability. The results of the research were summarized as follows:

1. Mathayom 3 students of Thesaban 4 School, Ban Laem Sai, have improved academic achievement in the subject of the Four Noble Truths after using the 5Es learning management with the Bingo game. Their development scores increased by 26.80 percent.

2. Mathayom 3 students of Thesaban 4 School, Ban Laem Sai, have higher academic achievement in the subject of the Four Noble Truths after learning using the Bingo game than before learning. Overall, their average score increased by 2.68

**Keywords:** Noble Truths, 5Es Learning Management, Bingo Game