

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 5Es ร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนวิเชียรชม	
ผู้วิจัย	ธนายุทธ เกิดวัน	ปีการศึกษา 2567
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต	สาขาวิชา สังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ว่าที่ร้อยตรีหญิง ดร.ขวัญดาว ปิ่นทองพันธุ์ ว่าที่ร้อยตรีหญิงกุลธิดา พงศ์พิริยภักดิ์	

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 5Es ร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนวิเชียรชม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 5Es ร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนวิเชียรชม ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวิเชียรชม อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ 5Es (The 5Es of Inquiry-Based Learning) วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา จำนวน 1 แผน รวม 1 ชั่วโมง 2) เกมบิงโก เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา 3) ข้อสอบ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา จำนวน 20 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ร้อยละค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเหมาะสม และค่าความเที่ยงตรง

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนวิเชียรชม มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 5Es ร่วมกับเกมบิงโก มีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้น 37.33 คะแนน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนวิเชียรชม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาหลังเรียนโดยใช้เกมบิงโกสูงกว่าก่อนเรียน ในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 3.73 คะแนน