ชื่อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เขตภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติทวีปยุโรป

โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5Es ร่วมกับ บอร์ดเกมวงล้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนละงูพิทยาคม จังหวัด

สตูล

ผู้วิจัย นายดนุสรณ์ สันง๊ะ สาขาวิชาเอก สาขาวิชาสังคมศึกษา

ปีการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง เขตภูมิอากาศ และพืชพรรณธรรมชาติทวีปยุโรป โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5Es ร่วมกับบอร์ดเกมวงล้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการ จัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5Es ร่วมกับบอร์ดเกม วงล้อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนละงูพิทยาคม อำเภอละงู จังหวัดสตูล จำนวน 29 คน ได้มาโดย การสุ่มกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ จำนวน 1 แผน รวม 1 ชั่วโมง 2) สื่อการจัดการเรียนรู้บอร์ดเกมวงล้อ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง เขตภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติทวีปยุโรป แบบปรนัยชนิด เลือกตอบ การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยการวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ร้อยละ (\overline{X}) ค่าเฉลี่ยของคะแนน (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และการวัดค่าความเที่ยงตรง (IOC) และทดสอบด้วย t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหา ความรู้แบบ 5Es ร่วมกับบอร์ดเกมวงล้อ มีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 32.24 2) นักเรียนที่ได้รับการ สอนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5Es ร่วมกับบอร์ดเกมวงล้อมี ความเข้าใจเขตภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติทวีปยุโรปหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น เท่ากับ 6.45

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E , บอร์ดเกมวงล้อ, ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน Title Development academic achievement on European climate and

natural vegetation using management Inquiry-based learning (5Es) with

board game media for Secondary Students of La-ngu Pittayakhom

School, Satun Province.

Researcher Danusorn San-nga

Degree Bachelor of Education in Social Studies

Academic year 2024

ABSTRACT

This research the objective is to develop learning management on European climate and natural vegetation using management Inquiry-based learning (5Es) with the board game media. And to compare academic achievements Learn social studies about European climate and natural vegetation. Between before and after organizing learning Using management Inquiry-based learning (5Es) with board game media. The population used in this research includes Secondary 2 students, semester 1, academic year 2024, La-ngu Pittayakhom School, Satun Province, quantity 29 people. The tools used in this research consisted of 1) a social studies learning plan on European climate and natural vegetation using management Inquiry-based learning (5Es) with board game media, 1 plan, totaling 1 hour. 2) Learning media/innovation board game media 3) Academic achievement test In the subject of Social Studies, subject: European climate and natural vegetation topic is multiple choice type. Data analysis was done using percentage ($\overline{\mathbf{X}}$) mean score ($\mathbf{\mu}$)and standard deviation ($\mathbf{\sigma}$)and measurement of precision (IOC) and tested with t-test (Dependent Sample).

The research results are summarized as follows. 1) Secondary 2 students at La-ngu Phitthayakhom School There has been an improvement in learning achievement in the social studies subject on European climate and natural vegetation using management Inquiry-based learning (5Es) with the board game media. There was an increase in development scores of 32.24 percent. 2) Academic achievement in social studies on European climate and natural vegetation. After learning management Inquiry-based learning (5Es) with the board game media. Which had an average score increased to 6.45

Keywords: Development of management Inquiry-based learning (5Es), Board games, academic achievement