

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของ ประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบ เสาะหาความรู้: 5Es ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	นางสาวสิรินยา ณ สุวรรณ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ.ดร.เสาวณี ทับเพชร และ อ.ดร.ภารดา อุทโท
สาขาวิชาเอก	สังคมศึกษา ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของ ประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้: 5Es ร่วมกับเทคนิคการใช้ เกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมของประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้: 5Es ร่วม ด้วยเทคนิคการใช้เกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนควนกาหลงวิทยาคม “นิคมวัฒนา” อำเภอควนกาหลง จังหวัดสตูล ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 27 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยที่4 วัฒนธรรม เรื่องวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การ จัดการเรียนรู้แบบแบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้: 5Es ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม จำนวน 6 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1)การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของประเทศ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้: 5Es ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีการพัฒนาตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป จำนวน 25 คน และมีการพัฒนาร้อยละ 5 จำนวน 2 คน และ 2)การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของประเทศเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ พบว่าหลังการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้: 5Es ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม สูง

กว่าก่อนเรียนโดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 8.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.25 และมีค่าเฉลี่ย
คะแนนหลังเรียนเท่ากับ 12.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.57

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้: 5Es ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวัฒนธรรม

Research name: Development of learning achievement on Thai culture and culture of Southeast Asian countries by organizing learning in the form of the cycle of inquiry: 5Es with game techniques of students in Mathayom 1 level

Researcher: Sirinya Na Suwan

Advisor: Dr. Saowanee Thapphet and Dr. Parada Utto

Major: Social Studies **Academic Year 2024**

Abstract

This research aimed to 1) develop academic achievement on Thai culture and Southeast Asian culture by organizing the inquiry cycle learning: 5Es with game techniques for Mathayom 1 students and 2) compare academic achievement before and after learning on Thai culture and Southeast Asian culture by organizing the inquiry cycle learning: 5Es with game techniques for Mathayom 1 students. The sample group used in the research was Mathayom 1/3 students of Khuan Kalong Wittayakhom School "Nikhom Watthana", Khuan Kalong District, Satun Province, who studied in the first semester of the academic year 2024, totaling 27 people, selected by cluster random sampling. The research instruments consisted of 1) a learning management plan, Unit 4, Culture, on Thai culture and Southeast Asian culture for Mathayom 3 students, using the inquiry cycle learning: 5Es with game techniques, for 6 hours; 2) an achievement test. The questionnaire contained 20 questions on Thai culture and the culture of Southeast Asian countries. The statistics used in data analysis were percentage, mean, and standard deviation.

The research results are summarized as follows: 1) The development of learning achievement on Thai culture and Southeast Asian culture by using the inquiry cycle learning management: 5Es with game technique of Mathayom 1 students found that there was a

development of 10 percent or more for 25 students and a development of 5 percent for 2 students. 2) The comparison of learning achievement on Thai culture and Southeast Asian culture found that after learning management using the inquiry cycle learning management: 5Es with game technique, it was higher than before learning with a mean score before learning equal to 8.48 with a standard deviation equal to 3.25 and a mean score after learning equal to 12.63 with a standard deviation equal to 2.57.

Keywords: Inquiry-based learning: 5Es, learning outcomes, culture