

ชื่อวิจัย	การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่อง ภาษีทางตรงและภาษีทางอ้อมโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกม(Game Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากบารา จังหวัดสตูล	
ผู้วิจัย	นางสาวเมธิตา เกะหมาน	ปีการศึกษา 2567
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต	สาขาวิชา สังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.นรเทพ ศักดิ์เพชร	

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความรู้ความเข้าใจวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่อง ภาษีทางตรงและภาษีทางอ้อม โดยใช้จัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร สืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม (Game Based Learning) สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่อง ภาษีทางตรงและภาษีทางอ้อม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม (Game Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากบารา จังหวัดสตูล จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม (Game Based Learning) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องภาษีทางตรงและภาษีทางอ้อม จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ผลการพัฒนาความรู้ความเข้าใจวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องภาษีทางตรงและภาษีทางอ้อมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร สืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกม (Game Based Learning) พบว่ามีการพัฒนาร้อยละ 44.81 ซึ่งเกินกว่าร้อยละ 20 ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ และ 2) ผลการ เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจเรื่อง ภาษีทางตรงและภาษีทางอ้อม โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร(5Es)

คำสำคัญ : เรียนรู้แบบวัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ (5Es) การจัดการเรียนรู้แบบเกม (Game Based Learning) ภาษีทางตรงและภาษีทางอ้อม , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน