



บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา สาระ เศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิตสินค้าและบริการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับ เกม (Games – based Learning) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ผู้วิจัย นางสาวพวงเพ็ญ ไสรัตน์

ปีการศึกษา 2566

การศึกษาวิจัยนี้ เป็นแบบวิจัยปฏิบัติการทดลอง

มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องการ การผลิตสินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิตสินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) กับเกณฑ์ (ร้อยละ 70)

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิตสินค้าและบริการ จำนวน 6 แผน และ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิตสินค้าและบริการ ทำการ วิเคราะห์ ข้อมูลโดยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที่ที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (T- Test Dependent)

ผลการศึกษาพบว่า

จากผลการศึกษาในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ ปีการศึกษา 2565 มีคะแนนร้อยละ 51.57 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่ โรงเรียน กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 60 จากการที่ผู้วิจัยสังเกตการสอนในห้องเรียนและสอบถามความคิดเห็นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าเนื้อหาของ สาระเศรษฐศาสตร์เป็นเรื่องที่ซับซ้อนเข้าใจยากจึงทำให้ ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน ขาดแรงจูงใจในการเรียน มีความรู้พื้นฐานในสาระเศรษฐศาสตร์ค่อนข้างน้อย

ขาดความรู้ที่จะนำไปประยุกต์ใช้กระบวนการคิดและ ความกล้าแสดงออก รวมไปถึงไม่มีความรับผิดชอบในการทำงาน ตามที่ได้รับมอบหมาย สิ่งเหล่านี้มีส่วนช่วยสะท้อนถึงสภาพ ปัญหาของการจัดการเรียนการสอน ครูสังคมยังใช้รูปแบบ และวิธีการสอนบรรยายให้ความรู้เป็นส่วนใหญ่ โดย ครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางเน้นการถ่ายทอดความรู้และเนื้อหามากกว่า

การจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้พัฒนา ศักยภาพในการแก้ปัญหา และเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งครูส่วนใหญ่มีกตัญญูความหวังไว้ว่านักเรียนทุกคนจะต้องเรียน ได้เท่าๆ กัน ซึ่งขัดกับหลักจิตวิทยาว่าด้วยความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยคนแต่ละคนมีความสนใจ ความสามารถ ความถนัด การสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งเป็นวิธีหนึ่ง ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงได้รับการฝึกฝนทักษะด้าน ความรู้ ความคิด การแสดงออก และการทำงานเป็นกลุ่ม จัดว่าเป็นวิธีเรียนที่สามารถนำมาประยุกต์ให้เหมาะสมกับ การเรียน การสอนให้มีคุณภาพ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเกม (Games – based Learning) ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดเวลา ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ ฝึกคิด ฝึกสังเกต ฝึกถาม-ตอบ ฝึกการสื่อสาร ฝึกการนำเสนอ ฝึกวิเคราะห์วิจารณ์ ฝึกสร้างองค์ความรู้ ฝึกปฏิบัติและมีความสนุกสนานในการเรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเกม (Games – based Learning) ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2) ผลการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเกม (Games – based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเกม (Games – based Learning) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก