ชื่อเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้ศึกษา ดารารัตน์ ศรียาภัย

สถานที่ศึกษา โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดโพธาวาส) เทศบาลนครสุราษฎร์ธานี

ปีการศึกษา 2562

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (4) เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์และ (5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดโพธาวาส) เทศบาลนครสุราษฎร์ธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 34 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 4 ชุด (2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 19 แผน 19 ชั่วโมง (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีความเป็นอิสระต่อกัน (t- test Dependent Samples) พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.78/84.60 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ความคงทนในการเรียนรู้หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดัชนีประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่า 0.7422 แสดงว่า มีความรู้เพิ่มขึ้น 0.7422 หรือคิดเป็นร้อยละ 74.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 0.70 ที่ตั้งไว้ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ =4.66 S.D.=0.36)