

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ
โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle)
ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช

Achievement Development on Sufficiency Economy and National
Economic Development by managing learning according to a 7-step
learning cycle (7-E Learning Cycle). Integrated with Game Techniques of
Mathayom 5 Students

Laem Rat Bamrung School, Nakhon Si Thammarat Province

นายปรมินทร์ ชนะภัย

ผู้วิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle)

ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช

Achievement Development on Sufficiency Economy and National Economic

Development by managing learning according to a 7-step learning cycle (7-E

Learning Cycle). Integrated with Game Techniques of Mathayom 5 Students

Laem Rat Bamrung School, Nakhon Si Thammarat Province

ปรมินทร์ ชนะภัย¹

Paramin Chanapai¹

Paramin090@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มที่ศึกษาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เครื่องมือในการวิจัย คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่ามีคะแนนหลังเรียน 21.91 คะแนน สูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีค่าเฉลี่ย 16.40 คะแนน โดยมีผลการพัฒนา(ร้อยละความก้าวหน้า) เฉลี่ย 18.53 % เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่าผู้เรียนมีคะแนนความก้าวหน้า ร้อยละ 10 จำนวน 3 คน ร้อยละ 13 จำนวน 7 คน ร้อยละ 16 จำนวน 10 คน ร้อยละ 20 จำนวน 16 คน ร้อยละ 23 จำนวน 5 คน ร้อยละ 27 จำนวน 3 คน และร้อยละ 30 จำนวน 1 คนโดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนความก้าวหน้ามากกว่าร้อยละ 20

.....
คำสำคัญ : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle)

บทนำ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีวิสัยทัศน์เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งการประกอบอาชีพในอนาคตกายภาคหน้า และพัฒนาตนเองเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า “ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ” สอดคล้องกับเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2) ดังนั้นผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาทักษะความสามารถของผู้เรียนด้วยการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ เป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุข ผู้สอนจึงจำเป็นต้องจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน พร้อมออกแบบการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการศึกษาเพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และเป็นเลิศทางวิชาการ ทั้งนี้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ยังคำนึงถึงความแตกต่างที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจ สอดคล้องกับคุณภาพของผู้เรียนที่กำหนดไว้ในแต่ละช่วงชั้น เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้เป็นสมาชิกและกำลังที่ดีของสังคม สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมและมีชีวิตอยู่อย่างมีความสุข (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน : 2551)

การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้ ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตรา หลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่าการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา 24 (5) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยฝึก กระบวนการคิด วิเคราะห์ หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ปัญหา มาตรา 30 ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอนนอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้ว ยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบพัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนการสอนและทำการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเป็นวิชาหนึ่งที่เน้นด้านทักษะวิชาการ ซึ่งครูผู้สอนมักเน้นการท่องจำและการสอนแบบบรรยาย การทำแบบฝึกหัด เป็นผลทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย โดยเฉพาะนักเรียนในกลุ่มที่มีผลการเรียนระดับปานกลางหรือเรียนอ่อน จะไม่สนใจเรียนมากขึ้น ซึ่งในปัจจุบันโลกและสิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วยังมีผลกระทบต่อสภาพของสังคมที่ต้องเตรียมคนให้สามารถเผชิญกับยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลง การศึกษาจึงมีความสำคัญ และมีบทบาทต่อการพัฒนาประเทศรูปแบบการจัดการศึกษาจึงมีการปฏิรูปการศึกษา ซึ่งหัวใจสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการศึกษาตามแนว

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2551 คือการเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนคิดเป็น วิเคราะห์เป็นและสร้างองค์ความรู้ได้ ธนพร กิจสุทธิ. (2555)

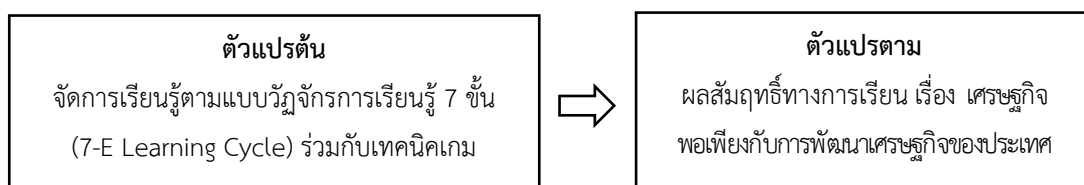
ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การนำหลักการจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอีกทั้งยังทำให้ผลการเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีลักษณะเน้นการถ่ายโอนความรู้ให้กับผู้เรียนและให้ความสำคัญเกี่ยวกับการทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ครูได้ตรวจสอบพื้นฐานของผู้เรียนโดยภาพรวมของห้องเรียน ก่อนที่จะดำเนินการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถทำให้ครูสามารถวางแผนและออกแบบ กิจกรรมในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สืบค้น พุดคุย แลกเปลี่ยนและครูนำประเด็นความรู้ต่าง ๆ ของนักเรียนมาขยายความคิดพร้อมเสริมความรู้ให้นักเรียนต่อไป และการใช้เทคนิคเกมเป็นเครื่องมือที่สามารถกระตุ้น ดึงดูด หรือสร้างความสนใจกับนักเรียนในวัยดังกล่าวได้ อีกทั้งการใช้เกมในการทบทวนถือเป็นการประเมินผล หรือตรวจสอบความรู้จากสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ไปโดยเบื้องต้นในคาบเรียน ดังกล่าวได้อีกด้วย (2567)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช

กลุ่มที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ โดยผ่านการพิจารณาของฝ่ายวิชาการโรงเรียน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งใช้สำหรับทดสอบนักเรียนก่อนและหลังเรียน จากการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบมี 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อจำนวน 1 ฉบับ โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

การสร้างเครื่องมือวิจัย

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ศึกษาหลักสูตรโรงเรียนชัยมงคลวิทยในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยศึกษาเกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เรื่อง เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

1.2 ศึกษาเอกสาร หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม

1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ผ่านการพิจารณาของฝ่ายวิชาการ

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีดังนี้

2.1 ลักษณะของแบบทดสอบ คือ แบบทดสอบประเมินผลการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ (แบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ)

2.2 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567 มีขั้นตอนสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรโรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2. ศึกษาเกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3. การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง วิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. สร้างแบบทดสอบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหา

5. นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ระหว่างเนื้อหา กับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ผลการประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ปรากฏว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นมีค่า IOC เท่ากับ 0.8

6. ปรับปรุงข้อสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนจำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที โดยจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ประปีการศึกษา 2567

3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนจำนวน 30 ข้อ เวลา 30 นาที โดยจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567 ของนักเรียนเป็นรายบุคคลนำเสนอเป็นตารางเปรียบเทียบร้อยละความก้าวหน้าของคะแนน

2. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

2.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

$$\text{สูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 หาค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean)

$$\text{สูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
Σx	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

2.3 การหาร้อยละความก้าวหน้าของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน ก่อนเรียน - หลังเรียน
ใช้สูตร ดังนี้

$$\text{ร้อยละความก้าวหน้า} = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\text{คะแนนเต็ม}} \times 100$$

เมื่อ $\bar{X}_1$ แทน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

เมื่อ $\bar{X}_2$ แทน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน

ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย รายละเอียดดังนี้

ตารางแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม

ผลการทดสอบ	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	$\bar{X}$
ก่อนเรียน	21	10	16.40
หลังเรียน	25	16	21.91
ผลการพัฒนาร้อยละความก้าวหน้า	30	10	18.53

คะแนนที่แสดงในตารางคะแนนเต็ม 30 คะแนน

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม มีค่าเฉลี่ย 21.91 สูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีค่าเฉลี่ย 16.40 โดยมีผลการพัฒนา(ร้อยละความก้าวหน้า) เฉลี่ยร้อยละ 18.53 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลผู้เรียนมีผลการพัฒนา (ร้อยละความก้าวหน้า) ร้อยละ 10 จำนวน 3 คน ร้อยละ 13 จำนวน 5 คน ร้อยละ 16 จำนวน 3 คน ร้อยละ 20 จำนวน 10 คน ร้อยละ 23 จำนวน 5 คน ร้อยละ 27 จำนวน 3 คน และร้อยละ 30 จำนวน 1 คน โดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนความก้าวหน้ามากกว่าร้อยละ 20 ทั้งนี้สำหรับนักเรียนที่มีผลการพัฒนาน้อยกว่า (ร้อยละความก้าวหน้า ร้อยละ 20) เนื่องจากผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนที่สูง

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 21.91 คะแนน สูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีค่าเฉลี่ย 16.40 คะแนน โดยมีผลการพัฒนา(ร้อยละความก้าวหน้า) เฉลี่ย 18.53 % เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่าผู้เรียนมีคะแนนความก้าวหน้า ร้อยละ 10 จำนวน 3 คน ร้อยละ 13 จำนวน 5 คน ร้อยละ 16 จำนวน 3 คน ร้อยละ 20 จำนวน 10 คน ร้อยละ 23 จำนวน 5 คน ร้อยละ 27 จำนวน 3 คน และร้อยละ 30 จำนวน 1 คน คนโดยภาพรวม นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนความก้าวหน้ามากกว่าร้อยละ 20 ทั้งนี้สำหรับนักเรียนที่มีผลการพัฒนาน้อยกว่า (ร้อยละ ความก้าวหน้า ร้อยละ 20) เนื่องจากผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนที่สูง

อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแหลมราษฎร์บำรุง จังหวัดนครศรีธรรมราช มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน 21.91 คะแนน สูงกว่าก่อนเรียนซึ่งมีค่าเฉลี่ย 16.40 คะแนน โดยมีผลการพัฒนา(ร้อยละความก้าวหน้า) เฉลี่ย 18.53 % เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่าผู้เรียนมีคะแนนความก้าวหน้า ร้อยละ 10 จำนวน 3 คน ร้อยละ 13 จำนวน 5 คน ร้อยละ 16 จำนวน 3 คน ร้อยละ 20 จำนวน 10 คน ร้อยละ 23 จำนวน 5 คน ร้อยละ 27 จำนวน 3 คน และร้อยละ 30 จำนวน 1 คน คนโดยภาพรวม นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนความก้าวหน้ามากกว่าร้อยละ 20 ทั้งนี้สำหรับนักเรียนที่มีผลการพัฒนาน้อยกว่า (ร้อยละ ความก้าวหน้า ร้อยละ 20) เนื่องจากผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนที่สูง

1. ผู้วิจัยได้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกมโดยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อวางแผนการสอนให้ครอบคลุมเนื้อหา และกำหนดขั้นตอนการสอนให้เป็นระบบระเบียบ ที่สอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ. (2549). ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แผนการเตรียมการสอน หรือ กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ และจัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ และผู้วิจัยได้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) ร่วมกับเทคนิคเกม มาปรับใช้ในออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นต่าง ๆ ดังที่ วิณา ประชากุล และประสาท เนื่องเฉลิม. (2553). 1. ขั้นตรวจสอบความรู้เดิม (elicitation phase) ครูจะต้องทำหน้าที่ในการตั้งคำถาม เพื่อกระตุ้น ให้เด็กได้แสดงความรู้เดิม 2. ขั้นสร้างความสนใจ (engagement phase) เป็นการนำเข้าสู่เนื้อหาในบทเรียนหรือเรื่องที่ น่าสนใจ ซึ่งอาจเกิดจากความสนใจของนักเรียน หรือเกิดจากการอภิปรายภายในกลุ่ม 3. ขั้นสำรวจค้นหา (exploration phase) เมื่อนักเรียนทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจจะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ครูทำหน้าที่กระตุ้นให้นักเรียนตรวจสอบปัญหาและดำเนินการสำรวจตรวจสอบและรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง 4. ขั้นอธิบาย (explanation phase) เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนักเรียนก็จะนำข้อมูลเหล่านั้นมาทำการ วิเคราะห์ แปลผล สรุปผล และนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บรรยายสรุป 5. ขั้นขยายความรู้ (elaboration phase) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิม หรือแนวคิดเดิมที่ค้นคว้าเพิ่มเติมให้

ชัดเจนมากยิ่งขึ้น 6. ขั้นประเมินผล (evaluation phase) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่างๆ ว่า นักเรียนรู้อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด 7. ขั้นนำความรู้ไปใช้ (extention phase) ครูจะต้องมีการจัดเตรียมโอกาสให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการเรียนรู้ 7 ขั้นร่วมกับเทคนิคเกมจึงส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีผลการพัฒนา (ร้อยละความก้าวหน้า) เฉลี่ย 18.53 % ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของ พงษ์ โป่งสาโรง. (2549). นักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ 7 ขั้น มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฟิสิกส์หลังเรียนสูงกว่านักเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของนัจัก บุษานิพิมพ์ และ อนุสรณ์พร สมานชาติ. (2551) โดยจากจัดการเรียนรู้ 7 ขั้น ผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนเทคนิคเกม เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมพฤติกรรมของ เกม วิธีการเล่นและผลของการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยเหลือนักเรียนได้ เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีที่ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย พิทยา โพธิ์ทอง. (2549). ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคเกม พบว่าการเรียนมาสร้างโลกสี่เหลี่ยมกันเถอะ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตามเกณฑ์ ที่กำหนดมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของปิยะศักดิ์ สีนทรัพย์. (2530). ที่ทดลองใช้เกมประกอบการสอนกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของอัญชลี สุคนธา. (2528). ที่ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การจัดการแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7-E Learning Cycle) รวมกับเทคนิคเกม เป็นการเรียนรู้โดยการนำ กระบวนการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอนในการศึกษาหาความรู้แบบวิทยาศาสตร์ ให้ผู้เรียนได้ศึกษา สืบค้น หาความรู้อย่างเป็น ระบบ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์ขยายความรู้อย่างเป็นระบบ และครูใช้เทคนิค เกมเพื่อการสอดแทรกในกิจกรรมการเรียนเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนาน อีกทั้งเทคนิคเกมนยัง สามารถประยุกต์เนื้อหาในรายวิชาให้ เพื่อเป็นเครื่องมือวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนจากเรื่องที่เรียนไปได้อีกด้วย สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี. (2545). ได้กล่าวว่า การใช้เทคนิคเกมผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้เนื้อหา สารระ ต่าง ๆ จำนวนมาก เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาสาระได้ง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้นและจดจำได้นาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเนื้อหาสาระหรือข้อมูลต่าง ๆ

3. ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการจัดเรียนรู้ สนใจในการเรียน ตั้งใจเรียน มีการตอบคำถามอยู่เสมอ และมี คำถามอยู่เสมอ ทั้งนี้ เป็นเพราะผู้สอนมีกิจกรรมละลายพฤติกรรมก่อนเรียน สร้างแรงกระตุ้นผู้เรียนโดยการใช้คำถาม มีการเสริมแรงทางบวกแก่ผู้เรียนโดยการให้รางวัล หรือคำชื่นชม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรทำวิจัยเฉพาะเรื่องการประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียงใน ภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม การค้าบริการ และการพัฒนาประเทศที่นำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการวางแผนพัฒนา เพราะกลุ่มที่ศึกษามีปัญหาในการทำ ความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวข้างต้น
2. ควรปรับเนื้อหาให้กระชับและใช้นวัตกรรมสื่อการสอนหลากหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอ เพื่อประกอบความ เข้าใจ เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและเข้าใจเนื้อหามากขึ้น
3. ควรเพิ่มระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่นแต่เนื้อหาเหมือนกันเพื่อดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ก). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- (2551ข). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง ประเทศไทย.

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- นัจฉิ์ บุชาพิมพ์ และ อนุพงศ์ สมานชาติ. (2551) *การพัฒนาผลการเรียนรู้และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องภูมิปัญญาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดห้วยจรเข้มหาวิทยาลัย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตนา ขมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อกระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยศักดิ์ สินทรัพย์. (2530). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมประกอบการสอน*. ปริญญาโทพนธศ.ม. (การสอนมัธยม). กรุงเทพฯ: บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พฤษัช โปร่งสาร. (2549). *ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอน 7E ในวิชาฟิสิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิทยา โพธิ์ทอง. (2549). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนและความพึงพอใจทางการเรียน เรื่อง มาตราโลกสี่เหลี่ยม เกอระ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการใช้เกมประกอบการสอน*. สารนิพนธศ.ม. (การ

- มัธยมศึกษา: การสอนสิ่งแวดล้อม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่
 ปรึกษา: ดร.สนอง ทองปาน.
- พนัชกร พิทยะกุล. (2563). “การจัดการเรียนรู้รูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E) และการจัดการเรียนรู้โดยมี
 เทคนิคเกม”ใน เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา .
 สงขลา.คณะครุศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- วีณา ประชากุล ประสาท เนืองเฉลิม. (2553). รูปแบบการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งแรก. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์
 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2549). การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 2 . กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วน
 จำกัดภาพพิมพ์.
- อัญชลี สุคนธา. (2527). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยโดยใช้ เกมประกอบการสอนกับ
 การสอนแบบธรรมดาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัด ธาตุทอง กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศศ.ม.
 (การสอนมัธยม). กรุงเทพฯ: บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.