

ชื่อเรื่องวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระไตรปิฎก โดยใช้ Padlet ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนระโนดวิทยา
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวนุรชาเฮระห์ มะหะมะยูโซะ
ปีการศึกษา	2565
หลักสูตร	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กรณิภา ศรีวรรเดชไพศาล

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระไตรปิฎก โดยใช้ Padlet ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนระโนดวิทยา และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนระโนดวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 14 คน ด้วยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องพระไตรปิฎก หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พระพุทธศาสนา และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อน-หลังเรียน) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ นวัตกรรมที่ใช้ คือ สื่อการเรียนรู้โดยใช้ Padlet จำนวน 1 ห้อง ร่วมกับเกมจำนวน 2 เกม และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระไตรปิฎก โดยใช้ Padlet ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนระโนดวิทยา มีผลการพัฒนา (ค่าเฉลี่ยร้อยละการพัฒนา) ร้อยละ 35.71 ซึ่งเกินร้อยละ 20 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระไตรปิฎก นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) คะแนนหลังเรียน 8.5 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.94 ขณะที่คะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) 4.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.73

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สื่อ Padlet