

ชื่อเรื่องวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องวันสำคัญ และเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนระโนดวิทยา
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวปัทมพร ทองดี
ปีการศึกษา	2565
หลักสูตร	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กรณิภา ศรีวรรณไพศาล

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนระโนดวิทยา และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนระโนดวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 15 คน ด้วยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อัตนเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 10 ข้อ และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า

1) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนระโนดวิทยา มีผลการพัฒนา (ค่าเฉลี่ยร้อยละการพัฒนา) ร้อยละ 61.33 ซึ่งเกินร้อยละ 20 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) คะแนนหลังเรียน 8.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.15 ขณะที่คะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) 2.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.82

คำสำคัญ : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, เทคนิคเกม Quizizz