

ชื่อวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง พระไตรปิฎก โดยใช้ Padlet ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนระโนดวิทยา	
ผู้วิจัย	นุรชาเฮระห์ มะหะมะยูโซะ	ปีการศึกษา 2565
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต	สาขาวิชา สังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย	นางสาวกรณิภา ศรีวรรเดชไพศาล	

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์เรื่องพระไตรปิฎกโดยใช้ Padlet ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนระโนดวิทยา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์เรื่องพระไตรปิฎก ระหว่างก่อนและหลังเรียนโดยใช้ Padlet ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนระโนดวิทยา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2565 โรงเรียนระโนดวิทยา อำเภอระโนด จังหวัดสงขลา จำนวน 14 คน ได้มาจากการสุ่มกลุ่ม เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้พระไตรปิฎก หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พระพุทธศาสนา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ นวัตกรรมที่ใช้ คือ สื่อการเรียนรู้โดยใช้ Padlet จำนวน 1 ห้อง ร่วมกับเกมจำนวน 2 เกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ คะแนนเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t- test for Dependent Group

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ร้อยละของการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ คือ ร้อยละ 20 ขึ้นไป 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ก่อนการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 4.92 คะแนน และหลังการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 8.5 คะแนน ซึ่งมีผลต่างค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 3.57 คะแนน