

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการผลิตสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา
ผู้วิจัย	บุศรา เจริญวงศ์
สาขาวิชา	สังคมศึกษา
ปีที่ทำการวิจัย	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการผลิตสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการผลิตสินค้าและบริการ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีประชากรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้วิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงกับการผลิตสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz แบบทดสอบความรู้ เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงกับการผลิตสินค้าและบริการ การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ )

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวรนาธิเฉลิม จังหวัดสงขลา มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงกับการผลิตสินค้าและบริการ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz มีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 43.33 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงกับการผลิตสินค้าและบริการ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz สูงกว่าก่อนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 9.65

**Title** Development of learning achievement in social studies subject:  
Sufficiency Economy and production of goods and services using Active Learning together with Quizizz game technique of Mathayom 2 students at Woranari Chaloem Songkhla School

**Researcher** Bussara Jaroenwong

**Major** Social Studies

**Year** Semester 1, Academic year 2024

### Abstract

This research aimed to 1) develop academic achievement on Sufficiency Economy and Production of Goods and Services by using Active Learning together with Quizizz game technique of Mathayom 2 students at Woranari Chaloem Songkhla School 2) compare the academic achievement on Sufficiency Economy and Production of Goods and Services before and after studying by using Active Learning together with Quizizz game technique of Mathayom 2 students at Woranari Chaloem Songkhla School between before and after studying with the population of Mathayom 2 students, first semester, academic year 2024, Woranari Chaloem Songkhla School, totaling 20 people. The research instruments used were social studies, religion and culture lesson plan on Sufficiency Economy and Production of Goods and Services by using Active Learning together with Quizizz game technique, and knowledge test on Sufficiency Economy and Production of Goods and Services. The data analysis was done using percentage, mean ( $\mu$ ), and standard deviation ( $\sigma$ ).

The research results are summarized as follows: 1) Secondary 2 students of Woranari Chaloem Songkhla School have developed their learning achievement in Social Studies, Sufficiency Economy and Production of Goods and Services, after organizing learning using Active Learning method combined with Quizizz game technique. The development score increased by 43.33 percent. 2) The learning achievement in Social Studies, Sufficiency Economy and Production of Goods and Services, after organizing learning using Active Learning method combined with Quizizz game technique was higher than before using Active Learning method combined with Quizizz game technique, with an average score increase of 9.65.