

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Learning Together) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนละงูพิทยาคม จังหวัดสตูล
ผู้วิจัย	นายวัชรพล รีหมื่น
ปริญญา	ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา	2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Learning Together) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Learning Together) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนละงูพิทยาคม จังหวัดสตูล จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Learning Together) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม จำนวน 1 แผน รวม 1 ชั่วโมง 2) สื่อ/นวัตกรรมการเรียนรู้สื่อบอร์ดเกม 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ร้อยละ ( $\bar{X}$ ) ค่าเฉลี่ยของคะแนน ( $\mu$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) และการวัดค่าความเที่ยงตรง (IOC) โดยมีผลวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนละงูพิทยาคม มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Learning Together) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม มีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 33.19

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Learning Together) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 4.16

**คำสำคัญ :** การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Learning Together) , บอร์ดเกม , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

<b>Title</b>	Development of learning management on important Buddhist days using collaborative learning management techniques (Learning Together) with board game media for Secondary 3, La-ngu Pittayakhom School, Satun Province.
<b>Researcher</b>	Mr. Watcharapon Reemeen
<b>Degree</b>	Bachelor of Education in Social Studies
<b>Academic year</b>	2024

### ABSTRACT

This research the objective is to develop learning management on important Buddhist days by using cooperative learning techniques (Learning Together) together with board game media. And to compare academic achievements Learn social studies about important Buddhist holidays. Between before and after organizing learning Using cooperative learning techniques (Learning Together) together with board game media. The population used in this research includes Secondary 3 students, semester 1, academic year 2024, Lan-gu Pittayakhom School, Satun Province, quantity 26 people. The tools used in this research consisted of 1) a social studies learning plan on important days in Buddhism using the collaborative learning technique (Learning Together) with board game media, 1 plan, totaling 1 hour. 2) Learning media/innovation board game media 3) Achievement test in Social Studies subject: Important days in Buddhism Data analysis was done using percentage ( $\bar{x}$ ) mean score ( $\mu$ ) and standard deviation ( $\sigma$ ) and measurement of precision (IOC). The research results are summarized as follows.

1. Secondary 3 students at La-ngu Phitthayakhom School There has been an improvement in learning achievement in the social studies subject on important Buddhist days. Using cooperative learning techniques (Learning Together) together with board game media. There was an increase in development scores of 33.19 percent.

2. Academic achievement in social studies on important days in Buddhism. After learning management Using cooperative learning techniques (Learning Together) together with board game media. which had an average score increased to 4.16

**Keywords :** Development of learning management using collaborative learning management techniques (Learning Together), Board games, academic achievement