

ชื่อเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้ CIPPA Model ร่วมกับสื่อ timeline Infographic และเกม Bingo ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนละงูพิทยาคม จังหวัดสตูล

ผู้วิจัย ญัฐญาตา ใจสมุทร

ปริญญา ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้ CIPPA Model ร่วมกับสื่อ timeline Infographic และเกม Bingo ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้ CIPPA Model ร่วมกับสื่อ timeline Infographic และเกม Bingo ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีประชากรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนละงูพิทยาคม อำเภอละงู จังหวัดสตูล จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้รูปแบบ CIPPA Model ร่วมกับสื่อ timeline Infographic และเกม Bingo แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (μ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติร้อยละการพัฒนา และค่าความเที่ยงตรง (IOC)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนละงูพิทยาคม มีพัฒนาการการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ CIPPA Model ร่วมกับสื่อ Timeline Infographic และเกม Bingo มีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 38.25 2) ผลการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ CIPPA Model ร่วมกับสื่อ timeline Infographic และเกม Bingo สูงกว่าก่อนใช้ CIPPA Model ร่วมกับสื่อ timeline Infographic และเกม Bingo ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 7.65

คำสำคัญ : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ CIPPA Model , สื่อ timeline Infographic , เกม Bingo , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Title Development of learning management on the history of Buddha using the CIPPA Model in conjunction with timeline infographic media and Bingo games for Secondary 1 students at La-ngu Phitthayakhom School.

Researcher Natyada Jaisamut

Degree Bachelor of Education in Social Studies

Academic year 2024

Abstract

This research has two objectives: 1) to develop learning management on the history of Buddha by using the CIPPA Model together with timeline infographic media and Bingo games for Secondary 1 students. 2) To compare the development before and after organizing learning on the history of Buddha using the CIPPA Model together with timeline infographic media and Bingo games of Secondary 1 students, with a population of Secondary 1 students, semester 1, academic year 2024, La-nguphitthayakhom School. ,La-ngu District, Satun Province, 35 people, equipment Used in research include learning management plans. Social Studies, Religion, and Culture subject: History of Buddhism using the CIPPA Model format together with timeline infographic media and Bingo game. Academic achievement test, multiple choice type, 4 options, 20 questions. Data analysis can be done using percentages, numerical averages. Math (1) Standard Deviation (S.D.) Percent Development Statistics and the accuracy (IOC).

The results of the research can be summarized as follows: 1) Secondary 1 students at La-ngu Phitthayakhom School There is development in learning subjects. Social Studies, Religion, and Culture: The History of the Buddha after organizing learning using the CIPPA Model in conjunction with Timeline Infographic media and Bingo games. The development score increased by 38.25 percent. 2) Learning results for the Social Studies, Religion, and Culture subject: The History of the Buddha after Organize learning by using the CIPPA Model together with timeline

Infographic media and Bingo games, higher than before using the CIPPA Model together with timeline Infographic media and Bingo games, which had an increased average score of 7.65.

Keywords : Development of learning management using the CIPPA Model, timeline Infographic media, Bingo game, academic achievement.