

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องอาณาจักรสุโขทัย โดยใช้การจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ร่วมกับเกมบิงโกและ ใบงาน Topworksheet
ผู้วิจัย	นางสาวณพัชร์ ไชโย
ปริญญา	สังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย	ดร. สิริธร ถาวรวงศา
ปีการศึกษา	2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ 1.เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ร่วมกับเกมบิงโกและ Topworksheet เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้การจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ร่วมกับเกมบิงโกและ Topworksheet เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ห้อง 3 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สังกัด กองการศึกษา เทศบาลบ่อทราย ตำบลบ่อทราย อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา จำนวน 40 คน เป็นห้องเรียนที่ผู้รายงานรับผิดชอบในการสอน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีด้วยกันสองรูปแบบคือ 1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ เกมบิงโก เรื่องอาณาจักรสุโขทัย สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 3 ซึ่งเนื้อหาของเกมสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พัฒนาการอาณาจักรสุโขทัย 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการอาณาจักรสุโขทัย เครื่องมือวัดผล 3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการอาณาจักรสุโขทัย การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (X) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความเหมาะสม และ ค่าความเที่ยงตรง (IOC) โดยมีผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

## ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ร่วมกับเกมบิงโก และTopworksheet เรื่องอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ก่อนเรียนคะแนนเฉลี่ย (X) 4.9 คะแนน (S.D.) 3.5 หลังเรียนคะแนนเฉลี่ย 8.5 คะแนน (S.D) 2.41 หลังเรียนด้วยโดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ร่วมกับเกมบิงโก และTopworksheet นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระ ประวัติศาสตร์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ร่วมกับเกมบิงโก และ Topworksheet มีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 80

2. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Collaborative learning group) ร่วมกับเกมบิงโก และTopworksheet เรื่องอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย เพิ่มขึ้นเท่ากับ 3.6

**Research Title** Using Collaborative Learning Group with Bingo Game and Topworksheet in Teaching the Development of the Sukhothai Kingdom

**Researcher** Miss Napaphat Chaiyo

**Degree** Bachelor's Degree in Social Studies, Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University

**Research Advisor** Dr. Sireethorn Thawornwongsa

**Academic Year** 2024

### **Abstract**

This research had two objectives:

1. To compare the learning achievement before and after using Collaborative Learning Group combined with the Bingo game and Topworksheet on the topic of the Sukhothai Kingdom for 7th-grade students.
2. To compare the learning achievement on the Sukhothai Kingdom after the learning process, using Collaborative Learning Group combined with the Bingo game and Topworksheet, with an 80% proficiency criterion.

The sample consisted of 40 7th-grade students from Class 3, Semester 1, Academic Year 2024, at Mahavajiravudh School under the Boyang Municipal Education Department in Songkhla. These students were selected through purposive sampling, and the researcher was responsible for teaching this class.

The research tools used in this study consisted of two types. The experimental tools included a Bingo game on the topic of the Sukhothai Kingdom, designed for 7th-grade students in Class 3. The game's content aligned with the Social Studies, Religion, and Culture learning standards from the Basic Education Core Curriculum of 2008. This was used alongside the lesson plan on the development of the Sukhothai Kingdom. The data collection tools included an achievement test on the development of the Sukhothai Kingdom. Data were analyzed using percentages, arithmetic means ( $\bar{X}$ ), standard deviations (S.D.), and the Index of Consistency (IOC) for appropriateness and reliability. The research findings were summarized as follows:

### **Research Findings**

The study on the development of learning achievement in Social Studies, Religion, and Culture on the topic of the Sukhothai Kingdom using Collaborative Learning Group, combined with a Bingo game and Topworksheet for 7th-grade students at Mahavajiravudh School, showed the following results: The pre-test average score ( $\bar{X}$ ) was 4.9 points (S.D. 3.5). The post-test average score was 8.5 points (S.D. 2.41). After using the Collaborative Learning Group with the Bingo game and Topworksheet, the students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores.

1. The 7th-grade students at Mahavajiravudh School showed improved learning achievement in Social Studies, Religion, and Culture, specifically in History on the topic of the Sukhothai Kingdom. The use of Collaborative Learning Group, combined with the Bingo game and Topworksheet, resulted in an 80% improvement in learning achievement.
2. The development of learning achievement in Social Studies, Religion, and Culture, specifically in History on the topic of the Sukhothai Kingdom for 7th-grade students, showed an average score increase of 3.6 points after using the Collaborative Learning Group with the Bingo game and Topworksheet.

