



## บทความวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น  
โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card)  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง

นางสาวกัญฉิตา ยาประจัน

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา

ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาสังคมศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา วิทยาเขต(สตูล)

พุทธศักราช 2567

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง กับเกณฑ์ร้อยละ 75 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านในเมือง อำเภอละงู จังหวัดสตูล จำนวน 18 คน เครื่องมือวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Cards) จำนวน 1 แผน จำนวน 2 ชั่วโมง 2) สื่อเกมบิงโก (Bingo Card) วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) สื่อ Canva เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.44 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.22 - 0.56 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Cards) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 30.67 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.49$ , S.D. = 0.35)

คำสำคัญ : วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น การสอนแบบสตอรี่ไลน์ เกมบิงโก

## บทนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่พัฒนามนุษย์ทั้ง ด้านความรู้ ด้านความสามารถ ทักษะชีวิต เพื่อให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข สามารถ เป็นผู้ นำ และผู้ตามที่ดีในการร่วมมือกันพัฒนาสังคมให้มีความน่าอยู่มากยิ่งขึ้น สาระสังคมศึกษาสามารถแบ่ง ออกเป็น 5 สาระ ได้แก่ 1. สาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม เป็นสาระที่สอนให้มนุษย์อยู่ร่วมกันบนพื้นฐาน ความเชื่อ ศาสนา และแนวคำสอนที่มี พร้อมยอมรับ ความแตกต่างของแนวคิดในแต่ละศาสนาที่มีมาตั้งแต่ สมัยอดีต 2. สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต เนื่องจากมนุษย์เป็น สัตว์สังคมต้องมีการ อาศัยอยู่ร่วมกัน มนุษย์จะต้องมีกฎหรือกติกาเพื่อเป็นข้อตกลงในการปฏิบัติตน เพราะถ้าหากมนุษย์กระทำตาม ความคิดของตนเอง จะส่งผล ให้เกิดความขัดแย้งตามมาภายหลัง 3. สาระเศรษฐศาสตร์ ว่าด้วยเรื่องของการ จัดการทรัพยากรที่มีอยู่ อย่างจำกัด บนพื้นฐานของความต้องการที่ไม่จำกัดของมนุษย์ การดำเนินชีวิตอย่าง พอเพียงและมีเหตุผล 4. สาระ ประวัติศาสตร์ เป็นสาระที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องราวในอดีต การเป็นอยู่ของมนุษย์ ในปัจจุบันล้วนก่อมาตั้งแต่สมัย อดีต หากมนุษย์รู้จักอดีตของตนเองและผู้อื่นก็จะทำให้มนุษย์ยอมรับ แนว ทางการปฏิบัติต่อกัน 5. สาระ ภูมิศาสตร์ ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะ ภูมิอากาศ แหล่งทรัพยากรต่าง ๆ สำคัญใน ประเทศไทยและทั่วโลก การใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ความสัมพันธ์กันของ สิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ

จากการศึกษาเอกสารหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พบว่าการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ในปัจจุบัน คุณครูจะ พบว่าภารกิจสำคัญของครูสอนสังคมศึกษา เริ่มด้วยความเข้าใจในสาระสำคัญ 3 ประการ คือ เป้าหมายในการ พัฒนาผู้เรียน สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นสิ่งที่หลักสูตรคาดหวังว่าจะเกิดขึ้น ในตัวผู้เรียนไม่ว่าจะสอนวิชาใดสำหรับวิชาประวัติศาสตร์หากครูเข้าใจธรรมชาติวิชา ขอบเขต และหลักคิดทาง ประวัติศาสตร์และนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ย่อมบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรดังกล่าว ด้วย เช่น ถ้าเข้าใจความหมายของ ประวัติศาสตร์ คือเรื่องเล่า ซึ่งเริ่มจากการรู้เรื่องก่อนแล้วจึงเล่าเรื่องได้ ในแง่ ของสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนประวัติศาสตร์จึงเน้น การอ่าน การฟัง เพื่อจับใจความเรื่องหรือสรุปข้อเท็จจริงว่า ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม และอย่างไร พร้อมทั้งคิดวิเคราะห์ประเมินคุณค่าของข้อมูลดังกล่าวด้วยว่า น่าเชื่อถือหรือไม่เพียงใด (สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, น. 14) ดังนั้นหากครูผู้สอนเข้าใจและรู้จักประวัติศาสตร์อย่างแท้จริงแล้วจะสามารถ ออกแบบการสอนให้บรรลุเป้าหมาย สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนทั้ง 3 ประการ ที่ กล่าวมาข้างต้นได้ สำหรับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับปัจจุบัน มีการจัดรวมไว้ในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมหมายความว่า สาระการเรียนรู้ เป็นกลุ่มของศาสตร์ เนื้อหา กระบวนการ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันมาไว้ด้วยกัน ประกอบด้วย ศีลธรรม หน้าที่ พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ซึ่งกลุ่มก่อนที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้นี้ โรงเรียนสามารถ นำไปจัดใหม่เป็นวิชาที่หลากหลายวิชาในแนวปฏิบัติสำหรับสาระประวัติศาสตร์ จัดให้เป็นรายวิชาต่างหาก มีเวลา เรียนเป็นการเฉพาะที่ปรากฏในตารางเวลาเรียนของหลักสูตร สถานศึกษา สาระประวัติศาสตร์ มีมาตรฐานการ

เรียนรู้ 3 มาตรฐาน เป็นหลักการสำคัญของการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ โดยมาตรฐานการเรียนรู้เขียนขมวดรวมเอา ความรู้ กระบวนการและเจตคติ ค่านิยม ที่สำคัญ อันเป็นลักษณะเฉพาะของประวัติศาสตร์เอาไว้ด้วยกันพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจทางด้านประวัติศาสตร์เป็นรากฐานความเข้าใจปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบันที่นำไปสู่การวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล และก่อให้เกิดมาตรการในการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ ปัญหาสำคัญในการเรียนประวัติศาสตร์ คือ ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของวิชาประวัติศาสตร์ วิธีการสอนและวัดผลแบบท่องจำไม่ทำท่ายหรือกระตุ้นให้คิด ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย รวมถึงบริบทการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไป

การเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตจริงใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ที่ไตร่ตรอง รวมทั้งกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อจะเป็นแนวทางในการตัดสินใจว่าควรทำ ไม่ควรทำ ควรเชื่อ ไม่ควรเชื่อ อันจะนำไปสู่การตัดสินใจ การแก้ปัญหาตลอดจนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สิ่งดีสิ่งที่เป็นประโยชน์ เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยการใช้หลักสูตรบูรณาการเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การมีส่วนร่วมของผู้เรียนเอง ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าและสร้างผลงาน ได้ผลการเรียนรู้ที่มีความคงทน เป็นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และประสบการณ์ผลงานสร้างสรรค์ที่มีความหมายได้มาจากการเรียนรู้เกิดจากการกระทำของตนเองด้วยประสบการณ์ตรง (อรทัย มูลคำ และคณะ, 2544, น. 34-35)จากแนวคิดและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น สตอรีไลน์จึงเป็นนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาศักยภาพของนักเรียนในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านความรู้ เจตคติ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ความถนัดและความสนใจของนักเรียนให้สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตประจำวัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ มาใช้ในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รายวิชาประวัติศาสตร์ ส14102 เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมให้มีความหลากหลาย และก่อให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นรวมทั้งช่วยให้การเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันต่อไปในอนาคต

จากความสำคัญของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอน วิเคราะห์ออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ สื่อเกม ในรายวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นวิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบันความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทยวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลกโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างเป็นลำดับขั้นตอน และสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ที่ต้องการศึกษาโดยการประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ สื่อเกม ส่งเสริมแนวความคิดที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงโดยครูผู้สอนสามารถปรับตัว และประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ สื่อเกม กับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น โดยเปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบทางเดียวจากการสอนแบบปกติจากครูไปสู่ผู้เรียน เน้นการท่องจำ ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย มาเป็นวิธีการสอน โดยใช้สื่อออนไลน์ สื่อเกม ที่มีทั้งภาพและเสียง

ประกอบการเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเป็นการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูกับผู้เรียน และผู้เรียนด้วยกันเอง การเรียนรู้จะไม่จำกัดเพียงแต่ในห้องเรียนโดยมีตารางเรียนเป็นตัวกำหนดเวลาอีกต่อไป แต่จะเป็นการเรียนรู้แบบทุกที่ทุกเวลา ผู้เรียน จะเพิ่มบทบาทในการศึกษามากขึ้น และผลักดันให้ครูต้องพัฒนาตนเองเพิ่มขึ้นตลอดเวลา อัน จะส่งผลให้การศึกษาพัฒนาขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ และแก้ปัญหาสำคัญในการเรียนประวัติศาสตร์ คือ ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของวิชาประวัติศาสตร์ ให้หันมาสนใจศึกษา เห็นความสำคัญของวิชาประวัติศาสตร์ โดยผู้วิจัยคาดหวังว่าจากการศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card ) วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในครั้งนี้จะสามารถแก้ปัญหาดังกล่าวได้ในอนาคต

## วัตถุประสงค์การวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรีไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คณะผู้วิจัยได้กำหนดจุดประสงค์การวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง กับเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง

## ขอบเขตการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรีไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

### 1. ประชากร

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านในเมือง ที่มีจำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 18 คน

### 2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card)

2.2 ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

### 3. เนื้อหา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้คัดเลือก เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาเป็นขอบเขตของการวิจัยในครั้งนี้

### 4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 เป็นเวลา 2 สัปดาห์ รวมเวลาทั้งหมด 2 ชั่วโมง

### สมมติฐานการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คณะผู้จัดวิจัยกำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ ดังนี้

1. นักเรียนมีความสามารถในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) อยู่ในระดับมาก

### นิยามศัพท์เฉพาะ

คณะผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของนิยามศัพท์เฉพาะไว้ ดังนี้

1. **วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์** หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการสร้างทางเดิน เรื่องให้เรียงต่อเนื่องตามลำดับเหตุการณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะมีการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิด ของ(Steve Bell, 1998 อ้างถึงใน วลัย พานิช, 2543) และ (วลัย พานิช, 2543) มาวิเคราะห์และปรับให้ เข้ากับเนื้อหาและลักษณะของงานในวิชาหน้าที่พลเมืองโดยครูใช้คำถามนำ (Key - Questions) เป็น ตัวเชื่อมโยงในการเปิดประเด็น คำถามหลักในแต่ละข้อเกี่ยวข้องกับแต่ละตอน โดยมีองค์ประกอบหลัก 4 ตอน ได้แก่ ฉาก ตัวละคร วิถีชีวิต เหตุการณ์ และปัญหาที่ต้องแก้ไขในขั้นปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน โดยแบ่งเป็น 4 ตอน ตามวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์ในแต่ละตอนผู้เรียนมีการวางแผน เพื่อให้ผู้เรียนตอบ คำถามนำ (Key -Questions) และการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ที่ผู้สอนกำหนดให้ ดังนี้

**ตอนที่ 1 การสร้างฉาก** หมายถึง การเริ่มเปิดตัวเรื่องราวในฉากต่างๆในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดหัวเรื่องให้เป็นการสร้างฉากโดยใช้คำถามว่า เกิดเรื่องราวที่ไหนต้องระบุสถานที่ หรือสิ่งแวดล้อมต่างๆ

**ตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร** หมายถึง การผูกเรื่องเกี่ยวกับคนหรือสัตว์ที่ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดบทบาทในการดำเนินเรื่อง ภายใต้ข้อกำหนดของผู้สอนตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นการสร้างตัวละคร โดยใช้ คำถามว่า มีใครบ้าง มีตัวละครใดบ้าง ทำให้ฉากหรือเหตุการณ์ในกิจกรรมการเรียนรู้สมจริง

**ตอนที่ 3 การกำหนดวิถีชีวิต** หมายถึง การที่ผู้เรียนเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับกิจกรรมของตัวละคร เป็นการสร้างวิถีชีวิต โดยใช้คำถามว่า ตัวละครเหล่านั้นทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ซึ่งเป็นการดำเนินชีวิตหรือสะท้อนชีวิตของตัวละครในแต่ละฉาก หรือสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดเป็นเรื่องราวการทำกิจกรรมของตัวละคร

**ตอนที่ 4 เหตุการณ์และการแก้ปัญหา** หมายถึง การมีเหตุการณ์ ปัญหาที่ต้องแก้ไข เป็นจุดสรุปของเรื่องราวทั้งหมด ผู้สอนต้องมีคำถามนำว่า เหตุการณ์ใด มีอะไรเป็นสิ่งสำคัญเกิดขึ้นกับตัวละครใน กิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดให้

**2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น** ภูมิ หมายถึง แผ่นดิน ที่ดิน หรือ พื้นความรู้ปัญญา ส่วนภูมิปัญญา หมายถึง ระดับขั้นแห่งความรู้ความเฉลียวฉลาด ท้องถิ่น หมายถึง ย่านทำเล ภูมิภาค พื้นบ้าน เฉพาะที่ (พจนานุกรม ฉบับมติชน, 2547) ภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงหมายถึง ความรู้ความสามารถของคนเฉพาะที่ ทั้งนี้นอกจากความหมายที่ได้ นำเสนอข้างต้นนี้ ยังมีผู้กำหนดนิยามความหมายไว้หลากหลาย อาทิ ในสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ (2551) กล่าวว่าภูมิปัญญา เป็นความรู้ความสามารถ วิธีการ ผลงานที่คนไทยได้ค้นคว้า รวบรวม และจัดเป็นความรู้ ถ่ายทอด ปรับปรุง จากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง จนเกิดผลิตผลที่ตีงดงาม มีคุณค่า มีประโยชน์สามารถนำมา แก้ปัญหา และพัฒนาวิถีชีวิตได้ และลักษณะของภูมิปัญญาที่สำคัญ คือ สามารถเป็นได้ทั้งทั้งความรู้ทักษะ ความเชื่อ และพฤติกรรมแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ เป็นองค์รวมหรือกิจกรรมทุกอย่างในวิถีชีวิตของคน เป็นเรื่องของการแก้ปัญหา การจัดการการปรับตัว และการเรียนรู้เพื่อความอยู่รอดของบุคคล ชุมชน และสังคม เป็นพื้นฐานสำคัญในการมองชีวิต เป็นพื้นฐานความรู้ในเรื่องต่าง ๆ มีลักษณะเฉพาะ หรือมีเอกลักษณ์ในตัวเอง และมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อการปรับสมดุลในพัฒนาการทางสังคม ส่วนประเวศ วะสี (2544, หน้า 74) ได้ให้นิยามว่า ภูมิปัญญาเกิดจากการสะสมการเรียนรู้มาเป็นระยะเวลายาวนาน มีลักษณะเชื่อมโยงกันไปหมดในทุกสาขาวิชาไม่แยกเป็นวิชา ๆ แบบที่เราเรียนฉะนั้นวิชาเกี่ยวกับเศรษฐกิจ อาชีพ ความเป็นอยู่ เกี่ยวกับค่าใช้จ่าย เกี่ยวกับการศึกษาวัฒนธรรมนั้นจะกลมกลืนเชื่อมโยงกันหมด สำหรับหนึ่งฤทัย ไชยเดช (2554, หน้า 13) กล่าวว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ความรู้ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความเจนจัด ที่กลุ่มชนได้จากการเรียนรู้สังเกต ทดลอง ลองผิดลองถูกหรือการปฏิบัติ ที่สั่งสมเป็นประสบการณ์ในการปรับตัวและดำรงชีพในระบบนิเวศ หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่ได้มีการพัฒนาการมีการถ่ายทอดสืบสานต่อกันมา

**3. เกมบิงโก (Bingo)** คือ กิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้เข้าเล่นได้สนุกกับการลุ้นผลลัพธ์ว่ากระดานที่ตัวเองได้ การสุ่มตัวเลขแต่ละครั้งจะมีเลขที่อยู่ในกระดานเราไหม ภายในเกมใคร bingo ได้ก่อน ก็ชนะ ประโยชน์

ของกิจกรรมนี้คือ ทำให้ผู้เข้าเล่นได้ทักษะจดจำตัวเลข ได้ฝึกใช้สมองอยู่เรื่อย ๆ ทำให้ลดการเกิดภาวะสมองเสื่อมได้

**4. วัฒนธรรม** หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของสังคม ความเจริญนั้นแสดงออกได้ด้วยความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีของประชาชน วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเจริญงอกงามทั้งทางจิตใจและทางวัตถุ สิ่งที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมของสังคมมีหลายอย่าง เช่น ความรู้สึกนึกคิดของสมาชิกในสังคม การรู้จักควบคุมอารมณ์โดยเฉพาะเมื่อเกิดความขัดแย้งมารยาทที่ขัดเกลาเรียบร้อย สุภาพเหมาะสมสอดคล้องตามบริบทของสถานการณ์ ความรู้จักรักษาสีทิวทัศน์ของผู้อื่นและของตน เป็นต้น วัฒนธรรมของชาติเป็นสิ่งที่ทำให้ชาติดำรงอยู่ได้ ถ้าชาติไม่มีวัฒนธรรม หรือคนในชาติไม่รักษาวัฒนธรรมของตนจะถูกกลืนชาติได้ง่าย ๆ การศึกษาประวัติศาสตร์ทำให้ทราบว่า ชาติที่แม้จะมีกำลังอำนาจ หากไม่มีวัฒนธรรมก็อาจถูกชาติที่มีวัฒนธรรมแข็งแกร่งกว่ากลืน เนื่องจากรับวัฒนธรรมของชาติอื่นมาเป็นของตน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) เพิ่มขึ้น
2. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนในการปรับปรุง หารูปแบบวิธีการสอนหรือสื่อการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
3. เป็นแนวทางให้ครูได้นำวิจัยฉบับนี้ เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดศักยภาพต่อไป



## วิธีดำเนินการวิจัย

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก เป็นแบบทดสอบ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ 15 คะแนน มาทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง นักเรียนจำนวน 18 คน
3. ผู้วิจัยดำเนินการตามกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนการจัดการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 แผน โดยใช้เวลาในการเรียนรู้ใช้เวลา 2 ชั่วโมง
4. ผู้วิจัยดำเนินการตามกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนการจัดการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยให้นักเรียนร่วมกันเล่นเกมบิงโก แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามจากบัตรการ์ดบิงโก
5. เมื่อสิ้นสุดหน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก เป็นแบบทดสอบ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ 15 คะแนน มาทดสอบหลังเรียน ซึ่งผู้วิจัยใช้ฉบับเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน
6. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำเพื่อเก็บข้อมูล
7. นำข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อแปลผลในรูปตาราง การพรรณนา และอภิปรายผล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมืองกับเกณฑ์ร้อยละ 75
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคนิคแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง ใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent samples)
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### 1. สถิติพื้นฐาน

#### 1.1 ค่าร้อยละเป็นการเปรียบเทียบความถี่

1. ค่าร้อยละ โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

$$\text{สูตร } P = \frac{f}{N} \times 100$$

P แทน ค่าร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2. ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

$$\text{สูตร } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ  $\bar{x}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$  แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

$$\text{สูตร } SD = \frac{n\sqrt{\sum fx^2 - (\sum fx)^2}}{n(n-1)}$$

เมื่อ  $S^2$  แทน ความแปรปรวน

S แทน สัดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$fx$  แทน ความถี่ของคะแนนคูณคะแนนแต่ละตัว

n แทน จำนวนคะแนน

$\Sigma$  แทน จำนวนผลรวม

$\Sigma fx^2$  แทน ผลรวมค่าความถี่ของคะแนนคูณคะแนนแต่ละตัวแล้วนำมายกกำลังสอง

4. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ t-test

แบบ Dependent (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2553, หน้า 179)

$$\text{สูตร } t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{n\Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน

D แทน ผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน

n แทน จำนวนนักเรียน

$\Sigma D$  แทน ผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน

$\sum D^2$  แทน ผลรวมของผลต่างกำลังสองของคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน  
 $(\sum D)^2$  แทน ยกกำลังสองของผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและคะแนน

หลังเรียน

## 2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร พิสนุ พงศ์ศรี, 2552, หน้า 155) ดังนี้

$$\text{สูตร } IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ  $IOC$  แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

$\sum R$  แทน ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

$N$  แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 หาค่าความยากง่าย ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ใช้สูตร (พิสนุ พงศ์ศรี, 2552, หน้า 169, 171) ดังนี้

$$\text{สูตรการหาค่าความยากง่าย } P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ  $P$  แทน ความยากง่าย

$R$  แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในข้อนั้น ๆ

$N$  แทน จำนวนผู้เข้าสอบ

สูตรการหาค่าอำนาจจำแนก

$$\text{สูตร } r = \frac{H-L}{N_H} \text{ หรือ } r = \frac{H-L}{N_L}$$

เมื่อ  $r$  แทน ค่าอำนาจจำแนก

$H$  แทน จำนวนคนกลุ่มสูงที่ตอบถูก

$L$  แทน จำนวนคนกลุ่มต่ำที่ตอบถูก

$N_H$  แทน จำนวนคนกลุ่มสูง

$N_L$  แทน จำนวนคนกลุ่มต่ำ

2.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร 'KR20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

$$\text{สูตร } KR_{20} \quad r_t = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ  $r_t$  แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ

$n$  แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ

$p$  คือ สัดส่วนของผู้เรียนที่ทำข้อสอบข้อนั้นถูกกับผู้เรียนทั้งหมด

$q$  คือ สัดส่วนของผู้เรียนที่ทำข้อสอบข้อนั้นผิดกับผู้เรียนทั้งหมด

$S_t^2$  คือ ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

$N$  คือ จำนวนผู้เรียน

## ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง อำเภอละงู จังหวัดสตูล มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง กับเกณฑ์ร้อยละ 75 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยใช้เทคนิคแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้น และนำเสนอ รายละเอียดเกี่ยวกับการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

### การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง กับเกณฑ์ร้อยละ 75

**ตอนที่ 2** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านในเมือง

**ตอนที่ 3** ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card)

### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$\mu$  แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

$\sigma$  แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

t แทน ค่า t-test

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

D แทน ผลต่างคะแนน

ตาราง ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน – หลังเรียน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 ดังนี้

คนที่	ก่อนเรียน (15 คะแนน)	หลังเรียน (15 คะแนน)	ผลต่าง D	สรุปผล คะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน
1	12	14	2	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2	5	12	7	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3	5	14	9	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
4	5	12	7	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
5	5	12	7	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
6	11	14	3	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
7	6	13	7	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
8	7	12	5	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
9	8	12	4	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
10	8	12	4	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
11	5	12	7	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
12	3	12	9	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
13	10	12	2	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
14	7	12	5	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
15	5	13	8	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
16	7	12	5	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
17	11	13	2	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
18	4	13	9	หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สรุปได้ว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 18 คน พบว่า นักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่า  $\bar{X} = 6.89$  , S.D. = 2.63 และหลังเรียนมีค่า  $\bar{X} = 12.56$  , S.D. = 0.78 และเมื่อทดสอบด้วยสถิติ dependent Simple t-test นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( t = 9.81\* , sig. = .000 )

## สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีดังนี้

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Cards) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก เท่ากับร้อยละ 83.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.49$ , S.D. = 0.35) ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในสมมติฐานข้อที่ 3 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในแต่ละด้านในระดับมากเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ ด้านผู้เรียน ( $\bar{x} = 4.52$ , S.D. = 0.64) รองลงมาคือด้านผู้สอน ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.67) ด้านเนื้อหา ( $\bar{x} = 4.48$ , S.D. = 0.71) และด้านการสอนแบบสตอรีไลน์ ( $\bar{x} = 4.46$ , S.D. = 0.78) ตามลำดับ

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

1.1 จากการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางเรียนเรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 เพิ่มขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนควรใช้สอนเทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) ไปใช้กับสาระการเรียนรู้ อื่น ๆ ของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่เหมาะสมกับความสนใจและระดับชั้นเรียนเพื่อช่วยเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์ ควรใช้เวลาที่ต่อเนื่องจะทำให้เกิดประสิทธิภาพมากกว่านี้

#### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มการใช้สื่อนวัตกรรมเทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) กับกลุ่มการสอนแบบปกติ

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสื่อนวัตกรรมเทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ ร่วมกับเกมบิงโก (Bingo Card) กับเนื้อหาไปใช้กับสาระการเรียนรู้ อื่น ๆ ของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา ในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป เพราะจะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2549). การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- .เฉลิมศักดิ์ เป็รื่องปรีชาศักดิ์. (2543). การสถาปนากรุงศรีอยุธยา. สืบค้น 8 สิงหาคม 2566 จาก : [https://www.baanjomut.com/library\\_2/extension1/the\\_founding\\_of\\_ayudhya/index.html](https://www.baanjomut.com/library_2/extension1/the_founding_of_ayudhya/index.html).
- ทิตนา แคมมณี. (2546). แนวคิดหลักของการจัดการเรียนรู้แบบ Storyline. สืบค้น 2 สิงหาคม 2566 จาก : <https://nursemoobin.wordpress.com>.
- ดารกา วรรณวนิช. (2549). กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี Storyline. สืบค้น 2 สิงหาคม 2566 จาก : <https://shorturl.asia/RLm5o>.
- สุภา ศรีงาม. (2551). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศึกษานารีวิทยาโดยการเรียนแบบสตอรี่ไลน์. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- อำไพ จันทร์ทิพย์. (2551). ผลการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้สตอรี่ไลน์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6) โรงเรียนบ้านเวียงพาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). เชียงราย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ทองพิมพ์ นารถโคษา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน โดยวิธีสตอรี่ไลน์ หน่วยชีวิตกับเศรษฐกิจพอเพียง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนโพนงามโคกวิทยาการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ปนัดดา โภคพิพัฒน์. (2553). การจัดการเรียนรูแบบเดินเรื่องที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- เบญจา จันทร์ศรี. (2556). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ สาระประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ ไลน์เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวาริชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สุพรรณณี ชะโลธร และคณะ. (2553). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ประสานมิตร.

ทศนา แชมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.