

**ชื่อวิจัย** การศึกษาพฤติกรรมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเหนือคลอง

**ผู้วิจัย** นางสาวกิตติยา หมิ่นหมัด

**ปริญญาตรี** ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

**ปีที่ทำการวิจัย** ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

**อาจารย์ที่ปรึกษา** ดร.ภารดา อุทโท , ดร.เสาวณี ทับเพชร และครูรัชพล ดีประเสริฐกุล

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ กลุ่มประชากรที่ใช้ในงานวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 31 คน ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านเหนือคลอง อำเภอควนกาหลง จังหวัดสตูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องที่ 3 วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมบิงโก เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีพฤติกรรมการเรียนรู้โดยรวมทั้งด้านความรู้ ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะกระบวนการ ที่เป็นผลด้านการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ร้อยละ 71.399 ซึ่งเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับดี
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

**คำสำคัญ :** พฤติกรรมทางการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

**Research name**            A study of behavior and academic achievement using Bingo game to develop learning in the topic of culture and local wisdom of Grade 5 students at Ban Nuea Khlong School

**Researcher**                Mrs. Kittiya Meenmad

**Degree**                     Bachelor of Education    Program : Social Studies

**Year of research**         Semester 1, academic year 2024.

**Advisor**                    Dr.Parada Utto , Dr.Saowanee Thapphet and Teacher Ratchapon Deeprasertkul

This purposes of this research were : 1) to study learning behavior of Phrathomsuksa 5 students from organizing learning activities on the topic of culture and local wisdom using a bingo game to develop learning and 2) compare the learning achievement on the topic of culture and local wisdom of Phrathomsueksa 5 students before and after learning by using a bingo game to develop learning. management. The population used in this research was 31 people grade primary school students who studied social studies in the first semester of the academic year 2024 at Ban Nueakhlong School, Khuan Kalong District, Satun Province, Satun Primary Educational Service Area Office. The research instruments used consisting of 1) a learning management plan, Culture and Local Wisdom, Unit 2, Topic 3, Culture and Local Wisdom, Grade 5, using a bingo game to develop learning management, 2) a learning behavior observation form, and 3) an achievement test on Culture and Local Wisdom, which has been examined by experts the statistics used in data analysis were percentage (%), mean ( $\bar{x}$ ), standard deviation (S.D.), and non-independent (t-test for dependent).

The research finding was summarized as follows

1. The students Phrathomsueksa 5 have overall learning behaviors in terms of knowledge, affective domains, and process skills, which are the results of learning management on the topic of culture and local wisdom using bingo games to develop learning, at 71. 399 percent, which is a learning behavior at a good level.

2. The students Phrathomsueksa 5 academic achievement after learning about culture and local wisdom by using bingo games to develop learning was significantly higher than before learning at a statistical level of 0.1 significance.

**Keywords** : learning behavior, learning achievement, Bingo game for learning development