

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ของศาสนา ต่างๆ โดยใช้การสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4
ผู้วิจัย	นางสาวนันทยา เพ็ชรรัตน์
ปีการศึกษา	2567
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย	อ.ดร.นรเทพ ศักดิ์เพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 2 ประการคือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการสอนบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game-Based Learning) ชื่อเกม "Bing Go ศาสนา" ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 2) เพื่อศึกษาความสนใจทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 31 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม (Game-Based Learning) เครื่องมือวิจัย 1) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3) แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิจัยสรุปได้ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่างๆ โดยใช้การสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 21.93 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วยเทคนิคการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียน คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่างๆ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)