

ชื่อวิจัย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนากับดำเนินชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเทคนิคเกม word wall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	นายอดิเทพ หวันมูสา ปีการศึกษา 2567
ปริญญา	ครุศาสตร์บัณฑิต สาขา สังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.กุลพัฒน์ ยิ่งดำเนิน

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ เรื่อง ศาสนากับดำเนินชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเทคนิคเกม word wall และ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนากับดำเนินชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเทคนิคเกม word wall กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านในเมืองจังหวัดสตูล ภาคเรียนที่ 1/2567 จำนวน 1 ห้อง นักเรียน 15 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องศาสนา กับดำเนินชีวิต หน่วยการเรียนรู้ 1 พระพุทธศาสนา (ความสำคัญของพระพุทธศาสนา) โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม word wall จำนวน 1 แผน 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนากับดำเนินชีวิตจำนวน 10 ข้อ และ 3) สื่อเกมการเรียนรู้เรื่อง ศาสนากับดำเนินชีวิต สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าการทดสอบที่ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนากับดำเนินชีวิต โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเทคนิคเกม word wall ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม พบว่า นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 6 คะแนน คะแนนต่ำสุดได้ 1 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 3.40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 34 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนากับดำเนินชีวิต ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม word wall โดยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเทคนิคเกม word wall พบว่านักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 10 คะแนน คะแนนต่ำสุดได้ 6 คะแนน คะแนนเฉลี่ย คะแนน คิดเป็นร้อยละ

<b>Research title</b>	Development of Academic Achievement in Religion and Life in the Form of Learning Capsules, Integrated with Vocabulary Game Techniques for Grade 5 Students
<b>researcher</b>	Mr. Adithep Wanmusa, Academic Year 2024
<b>Bachelor's degree</b>	Faculty of Education, Social study major.
<b>Advisor</b>	Dr. Kullaphat Yingdamnun

### **Abstract**

The objectives of this research are 1) to study students' satisfaction with media about religion and life using the CIPPA model learning management with a vocabulary game technique and 2) to compare the academic achievement before and after studying Social Studies Religion and life using the CIPPA model learning management with a vocabulary game technique. The target group used in the research was 6th grade students of Ban Nai Mueang School, Satun Province, Semester 1/2024, 1 classroom, 15 people, which were selected by purposive sampling. The research instruments consisted of 1) a lesson plan on the philosophy of sufficiency economy and daily life, Learning Unit 1, Buddhism (The importance of Buddhism) using the CIPPA model learning management with 1 game technique plan. 2) a 10-item Buddhist academic achievement test and 3) a Buddhist learning game media. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test. 4) Satisfaction assessment

The research results found that 1) Academic achievement in Buddhism using the CIPPA model learning management with a vocabulary game technique Of the 6th grade students, it was found that the academic achievement scores before organizing the teaching using the CIPPA model with the word game technique found that the students scored the highest 6 points, the lowest 1 point, the average score was 3.40 points, accounting for 34 percent. 2) The results of comparing the academic achievement of Buddhism before and after organizing the learning using the CIPPA model with the word game technique found that the academic achievement after organizing the learning using the CIPPA model with the

word game technique found that the student scored the highest 10 points, the lowest 6 points, and the average score 7.67 points, accounting for 76.67 percent.