

รายงานการวิจัย

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางการเรียนรายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง วัฒนธรรมในชุมชน
โดยใช้ชุดเกมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ร่วมกับสื่อ Canva ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สุธาสินี หมายดี

รายงานวิจัยในชั้นเรียนเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4 สาขาวิชาสังคม
ศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิยาลัยราชภัฏสงขลา พ.ศ. 2568



รายงานการวิจัย

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางการเรียนรายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง วัฒนธรรมในชุมชน โดยใช้ชุดเกมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ร่วมกับสื่อ Canva ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

นางสาว สุธาสินี หมายดี 654110023

รายงานวิจัยในชั้นเรียนเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 4 สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิยาลัยราชภัฏสงขลา พ.ศ. 2568

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องวัฒนธรรมในชุมชนโดยใช้ชุดเกมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยร่วมกับสื่อCanva ชั้นประถมศึกษาปี ที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
ชื่อผู้วิจัย	สุธาสินี หมายดี
กลุ่มสาระการเรียนรู้	วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ปีที่ทำการวิจัย	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง เรื่อง วัฒนธรรมในชุมชน โดยใช้ชุดเกมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ร่วมกับสื่อ Canva ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่องวัฒนธรรมในชุมชนระหว่างก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดเกมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ร่วมกับสื่อ Canva ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดจำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง วัฒนธรรมในชุมชน 2) แบบทดสอบ เรื่อง วัฒนธรรมในชุมชน และ 3) สื่อ ชุดเกมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ร่วมกับสื่อ Canva สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดเห็นใน การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัยพบว่า

1.นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดเกมการเรียนรู้ร่วมกับสื่อ Canva ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.นักเรียนมีความสนุกสนานและมีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนประวัติศาสตร์มากขึ้น โดยสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างกระตือรือร้น และเกิดความเข้าใจในเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมในชุมชนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

Research Title	"Developing Learning Skills in History on the Topic of Community Culture through the Use of Thai Culture Learning Game Sets Combined with Canva Media among Grade 3 Students at the Demonstration School of Songkhla Rajabhat University."
Researcher	Suthasinee Maydee
Curriculum Strand	Social Studies, Religion and Culture
Year of research	2568

Abstract

The objectives of this research were: 1.To develop academic achievement in History on the topic of *Community Culture* using Thai Culture Learning Game Sets combined with Canva media among Grade 3 students at the Demonstration School of Songkhla Rajabhat University. 2. To compare students' academic achievement in History before and after learning the topic *Community Culture* through the use of Thai Culture Learning Game Sets integrated with Canva media among Grade 3 students. The target population was one Grade 3 classroom, comprising 27 students enrolled in the first semester of the academic year 2025. The research instruments consisted of: 1.A learning management plan on the topic *Community Culture*, 2. A test on the topic *Community Culture*, and 3.Thai Culture Learning Game Sets combined with Canva media. The statistical methods employed included percentage, arithmetic mean, standard deviation, and the index of item-objective congruence (IOC) assessed by experts.

Research Findings:

1.The students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores, indicating that the use of Thai Culture Learning Game Sets in conjunction with Canva media effectively enhanced their learning skills in History.

2.he students expressed enjoyment and developed a more positive attitude toward learning History. They participated actively in learning activities and demonstrated a clearer understanding of the content related to *Community Culture*.

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางการเรียนรายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง วัฒนธรรมในชุมชน โดยใช้ชุดเกมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ร่วมกับสื่อ Canva ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา เพื่อการสำเร็จการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถดำเนินการจนประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์ และสนับสนุนเป็นอย่างดียิ่งจาก อาจารย์ชนกนาถ พูลสวัสดิ์ และผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา ความรู้ ข้อคิด ข้อแนะนำ และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนกระทั่งการวิจัยครั้งนี้สำเร็จ เรียบร้อยด้วยดีผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณ ผู้เชี่ยวชาญ นางสาวชลธิดา ขุนภิบาล นางสาวศยามล ฤทธิโต และนางสาวจุรีรัตน์ เกษเหมือน ที่ได้ ตรวจสอบและให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือวิจัย ปรับปรุง และแก้ไขให้มีความถูกต้องและเหมาะสม ในส่วนของการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

ขอขอบคุณ นางสาวชลธิดา ขุนภิบาล นางสาวศยามล ฤทธิโต และ นางสาวจุรีรัตน์ เกษเหมือน ที่ได้ตรวจสอบและให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือวิจัย ปรับปรุง และแก้ไขให้มีความถูกต้องและเหมาะสม ในส่วนของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคุณลักษณะ และทักษะ ทางการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมในชุมชน

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ให้ความร่วมมือ และ อำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัย ในการเก็บข้อมูลเพื่อศึกษาวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณบิดามารดาและบุคคลในครอบครัวของผู้วิจัยที่ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอมาจนงานวิจัยสำเร็จลุล่วง สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้คงเป็นประโยชน์สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และ ผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

ชื่อผู้วิจัย

นางสาว สุธาสินี หมายดี