ชื่อวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง มารยาทชาวพุทธ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมบิงโก ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว)

ผู้วิจัย อานัดตา แดหวามาลัย **ปีการศึกษา** 2568
ปริญญา ครุศาสตรบัณฑิต **สาขาวิชา** สังคมศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กรณิภา ศรีสรเดชไพศาล
นางสาวฐิติชญาน์ จันทร์ทอง

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง มารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมบิงโก ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง มารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมบิงโก ก่อนเรียน และหลังเรียน กลุ่มประชากรที่ใช้ ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านเขาแก้ว) ที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์ จำนวน 33 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง มารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จำนวน 1 แผน รวม 2 ชั่วโมงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง มารยาทชาวพุทธ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ คะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง มารยาทชาวพุทธ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมบิงโก ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากการคำนวณค่าร้อยละของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมบิงโก มีคะแนน การพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 38.6 2) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง มารยาทชาวพุทธ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมบิงโก ของนักเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้ค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 4.03 คะแนน และหลังการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ

7.89 คะแนน ซึ่งมีผลต่างค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 3.86 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง มารยาทชาวพุทธ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมบิงโก ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง เรื่อง มารยาทชาวพุทธ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมบิงโก ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 3.86