

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 (ภาคภาษาอังกฤษ) ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
เป็นฐาน

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวรัชณี พลชัยยา

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 (ภาคภาษาอังกฤษ) ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 (ภาคภาษาอังกฤษ) จำนวน 30 คน ที่ได้คะแนนผลการทดสอบเรื่องศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทยอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50 ถึงดีเยี่ยม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (2) แบบทดสอบเรื่องศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทย

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่าภายหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ ในประเทศไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 (ภาคภาษาอังกฤษ) ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายทั้ง 30 คน ได้ คิดเป็นร้อยละ 100