

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
สาระพระพุทธศาสนาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDIES, RELIGION AND CULTURE
BUDDHIST SUBJECT LEARNING ACHIEVEMENT BY USING GAME-
BASE LEARNING MANAGEMENT FOR PRATHOM
SUKSA 3 STUDENTS



¹ปวีณา บุญรอด และ ²เก็ตถวา บุญปราการ

¹Paweena Boonrod and ²Kettawa Boonprakarn

¹มหาวิทยาลัยหาดใหญ่, ประเทศไทย

¹Hatyai University, Thailand

¹paweena.boo040@hu.ac.th, ²kettawa@hotmail.com

Received: June 12, 2024; **Revised:** November 2, 2024; **Accepted:** December 31, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐานระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็น ฐาน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ชั้นปีที่ 3 โรงเรียน เจริญรัตน์ศึกษา กำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปี 3/2 จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐาน และ แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา ควบคู่กับเกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า 1) แบบทดสอบ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 73.03 หลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 83.48 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) นักเรียนที่เรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สังคมศึกษา, เกมเป็นฐาน, ความพึงพอใจของนักเรียน

Abstract

The purpose of this research were to compare academic achievement social studies, religion and culture, Buddhism using game base between before study and after study of students in grade 3 and to study satisfaction to learning management to social studies, religion and culture, Buddhism using game base of students in grade 3. The sample group used in research was students in grade 3 Jaroenratsuksa School. Define sample group using purposive random sampling method, there were 22 students in primary education 3/2. The tools used to collect data were academic achievement tests social studies, religion and culture, Buddhism using game base and studies learning plans social studies, religion and culture, Buddhism along with educational games. Statistics used in data analysis include percentage, mean, and standard deviation. The results of the study found that: 1) Academic achievement tests social studies, religion and culture, Buddhism using game base, learning management scores after studying were higher than before studying, score before studying was 73.03 percent, after studying it was 83.48 percent, statistically significant at .05. 2) Students learning social studies, religion and culture, Buddhism using game base are most satisfied.

Keywords : Academic Achievement, Social Studies, Games Base, Student Satisfaction

บทนำ

พระพุทธศาสนาถือว่าเป็นศาสนาที่มีอิทธิพลและมีความสำคัญต่อการสรรค์สร้างสังคมและวัฒนธรรมไทยขึ้นมาเพื่อให้มีเอกลักษณ์เป็นของเฉพาะตนที่พระพุทธศาสนาได้เข้ามาตั้งมั่นในดินแดนสุวรรณภูมิเป็นระยะเวลาอันยาวนานนับตั้งแต่สมัยของพระโสมพะมิตรและพระอู่ตระ พระธรรมทูตสายแรกที่ได้อิทธิพลมาเผยแผ่หลักคำสอนของพระพุทธศาสนาให้แก่ชาวไทยในสมัยนั้น ได้รับเอากรอบแนวคิดและหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และได้ปลูกฝังแนวคิดดังกล่าวให้อนุชนรุ่นหลังมาเป็นลำดับ เราจะพบว่าดินแดนใดที่พระพุทธศาสนาแผ่เข้าไปถึงดินแดนนั้นก็จะมีประเพณีวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาเกิดขึ้นมา และผู้คนที่นับถือพระพุทธศาสนาในดินแดนนั้น ๆ ก็จะยึดมั่นในคำสอนของพระพุทธศาสนาสืบต่อกันเรื่อยมา พระพุทธศาสนานั้นเราถือกันว่าเป็นศาสนาประจำชาติ การถืออย่างนั้นเป็นประเพณีที่สืบต่อมาโดยถูกต้องตามสมควรแก่เหตุคือการที่พระพุทธ ศาสนากับชนชาติไทยได้มีความสัมพันธ์ แนบแน่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งในทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ในทางประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชนชาติไทยกับความเป็นมาของพระพุทธศาสนาเกี่ยวเนื่องกันโดยเฉพาะนับตั้งแต่สมัยที่ชนชาติไทยมีประวัติศาสตร์อันชัดเจน ชาวไทยก็ได้นับถือพระพุทธศาสนาต่อเนื่องจนกล่าวได้ว่าประวัติศาสตร์ของประเทศไทยเป็นประวัติศาสตร์ของชนชาติที่นับถือพระพุทธศาสนา ในด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนไทยได้ผูกพันประสานกลมกลืนกับหลักความเชื่อและหลักปฏิบัติในพระพุทธศาสนา ตลอดเวลาที่ยาวนานจนทำให้เกิดการปรับตัวเข้าหากันและสนองความต้องการของกันและกัน ตลอดจนผสมคลุกเคล้ากับความเชื่อถือและข้อปฏิบัติสายอื่น ๆ ที่มีมาในหมู่ชนชาวไทย ทำให้เกิดมีระบบความเชื่อและความประพฤติปฏิบัติทางพระพุทธศาสนาที่เป็นแบบของคนไทย โดยเฉพาะอันมีรูปลักษณะและเนื้อหาของตนเอง ที่เน้นเด่นบางมุมบางด้านเป็นพิเศษ แยกออกได้จากพระพุทธศาสนาอย่างทั่วไป ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นพระพุทธศาสนาแบบไทยหรือพระพุทธศาสนาของชาวไทย (กาญจนาภรณ์ ฐิตะประทีป, 2560)

ปัจจุบันการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ยังประสบปัญหาในการสอน โดยเฉพาะสาระพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระที่มีเนื้อหากว้าง เช่น ประวัติศาสตร์ของแต่ละศาสนา หลักธรรมคำสอนในศาสนาที่ตนเองนับถือ และหลักธรรมในศาสนาอื่น ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา อุบาสก อุบาสิกา และชาวพุทธตัวอย่าง รวมไปถึงเรื่องของการปฏิบัติตนเป็นชาวพุทธที่ดี และการอยู่ร่วมกันกับศาสนาอื่น จึงทำให้จัดการเรียนการสอนในลักษณะบรรยายเป็นส่วนใหญ่ และการจัดการศึกษาในประเทศไทยในระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1- 6) การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษา

ภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะ การคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์ และสมดุล ทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 :20) และคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ได้กล่าวว่า การศึกษาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ เพราะการศึกษาเป็นบันไดก้าวแรกที่จะนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจและความสามารถในการแก้ปัญหาต่าง ๆ แหล่งที่จะช่วยเสริมสร้างและปลูกฝังคุณสมบัติดังกล่าวต่อ สถาบันการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งในปัจจุบันการเรียนการสอนในระดับนี้ยังไม่บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เนื่องมาจากองค์ประกอบต่างๆ หลายด้าน ปัญหาที่สำคัญประการหนึ่ง คือ ขาดการพัฒนาสื่อการสอนที่สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ขาดสิ่งทีนักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติ เป็นผู้ใช้เอง ดังนั้นการนำเอาเทคโนโลยีการสอน เข้ามาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน จึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น นักเรียนได้มีโอกาสปฏิบัติด้วยตนเองมากขึ้น ซึ่งเป็นการสนองต่อพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่เน้นการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

สภาพปัญหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในโรงเรียนเจริญรัตนศึกษา ก็มีปัญหาลักษณะการเรียนค่อนข้างต่ำ นักเรียนจะมีปัญหาเกี่ยวกับทักษะการคิดวิเคราะห์ เนื่องจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ของครู การให้นักเรียนมีส่วนร่วม และทักษะกระบวนการคิดยังน้อย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การใช้เกมมาช่วยสอน Game-based learning เป็นการบูรณาการกับการสอนทักษะทั่วไปให้กับนักเรียนซึ่งจะช่วยให้มีผลการเรียนที่ดีขึ้นและมีเจตคติด้านบวกต่อการเล่นเกมภายใต้ความเชื่อว่าการบูรณาการ เกมเข้ากับกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีแบบแผนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา เป็นวิชาที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพของเยาวชนที่จะกลายเป็นทรัพยากรมนุษย์ในอนาคตข้างหน้าของประเทศชาติแต่เนื่องจากเนื้อหาสาระของรายวิชานี้กว้างและหลากหลาย การจัดการเรียนการสอนของครูยังขาดสิ่งจูงใจและสร้างความสนใจของผู้เรียน ประกอบกับผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการเรียนพระพุทธศาสนา ดังนั้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดความสนใจการเรียนให้มากขึ้น ผู้สอนจะต้องจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยให้บทเรียนมีความน่าสนใจ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยความสำคัญดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจการใช้เกมมาช่วยสอนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเจริญรัตนศึกษาวัฒนา เพื่อส่งเสริม

ทักษะการดำเนินชีวิต และนักเรียนนำคุณธรรมต่างๆ ที่ได้เรียนในไปใช้ในชีวิตของตน และก่อให้เกิดผลดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเจริญรัตน์ศึกษาวัฒนา จำนวน 64 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 อำเภอรัตนภูมิ จังหวัดสงขลา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 22 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารพระพุทธ ศาสนา ควบคู่กับเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมงเกม

2.3 เกมเป็นฐาน โดยใช้เกมจับคู่ความสัมพันธ์ เกมตอบคำถามจากภาพ เกมเปิดกล่องและเกมต่อจิ๊กซอร์

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 14 ข้อ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ ค่าร้อยละ (Percentage) การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่า IOC ค่าความเชื่อมั่นจากสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ค่า p, r, KR-20 และการทดสอบค่าที (t-test dependent)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน 30คะแนน	คะแนนระหว่างเรียน 50 คะแนน	คะแนนทดสอบหลังเรียน 30 คะแนน
1	19	39	23
2	22	42	26
3	18	37	23
4	18	39	24
5	22	42	27
6	24	41	28
7	18	38	23
8	20	43	26
9	23	48	28
10	24	50	30
11	26	50	30
12	19	41	24

เลขที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน 30คะแนน	คะแนนระหว่างเรียน 50 คะแนน	คะแนนทดสอบหลังเรียน 30 คะแนน
13	22	41	27
14	20	41	24
15	20	41	25
16	18	36	24
17	25	49	30
18	24	49	30
19	18	42	23
20	23	50	28
21	23	42	29
22	26	50	30
รวม	482	902	551
$\bar{X}$	21.91	41.00	25.14
ร้อยละ	73.03	82.00	83.48
S.D.	2.75	4.66	2.62

จากตาราง 1 พบว่าคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐาน คะแนนก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 73.03 คะแนนหลังเรียนคิดเป็น ร้อยละ 83.48 (E2) เรียนแสดงว่า นักเรียนที่เรียนรู้จาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ.05 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีประสิทธิภาพ 80/80

2. ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แสดงดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	กิจกรรมการเรียนการสอน			
	1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจก่อนการเรียนการสอน	4.63	0.56	มากที่สุด
	1.2 มีการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมการเรียนการสอน	4.63	0.56	มากที่สุด
	1.3 นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	4.70	0.53	มากที่สุด
2.	ด้านเนื้อหา			
	2.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	4.57	0.57	มากที่สุด
	2.2 เนื้อหามีความสมบูรณ์ ถูกต้องและครบถ้วนที่สอน	4.67	0.48	มากที่สุด
	2.3 เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4.63	0.56	มากที่สุด
	2.4 การจัดลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมเข้าใจง่าย	4.63	0.61	มากที่สุด
3.	ด้านภาษา			
	3.1 ภาษาที่ใช้สื่อความหมาย และเข้าใจง่าย	4.63	0.56	มากที่สุด
	3.2 ภาษามีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	4.63	0.56	มากที่สุด
	3.3 ภาษาที่ใช้ถูกต้อง ชัดเจนทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์	4.70	0.53	มากที่สุด
4.	ด้านภาพประกอบ/สื่อ			
	4.1 รูปภาพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.61	มากที่สุด
	4.2 รูปภาพมีความน่าสนใจและดึงดูดผู้เรียน	4.73	0.68	มากที่สุด
	4.3 รูปภาพมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	4.63	0.61	มากที่สุด
	4.4 รูปภาพและตัวหนังสือชัดเจนสามารถอ่านง่าย	4.53	0.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 นักเรียนที่เรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สารพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 82.00/83.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของพิรวัฒน์ แสงเขียว (2559) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์สากลที่มีผลต่อโลกปัจจุบัน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ชุดการเรียนรู้ประกอบกับสื่อประสม และเทคนิคจิ๊กซอว์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์สากลที่มีผลต่อโลกปัจจุบัน ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ชุดการเรียนรู้ประกอบกับสื่อประสม และเทคนิคจิ๊กซอว์ ที่มีประสิทธิภาพ (E1/E 2) เท่ากับ 80/80 ศึกษา ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ พงษ์ศักดิ์ ปัญญาดี (2550) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่องการสร้างชุดการสอนวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พบว่า ชุดการสอนที่ได้พัฒนาขึ้นส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักธรรมทางศาสนาพุทธของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดาวประดับ เรื่องศิริ (2563: 19) พัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และการออกแบบและ เทคโนโลยีโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 พบว่า การศึกษารูปแบบการสอนบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน(Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและการออกแบบและเทคโนโลยีโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “Vonder go” พบว่า ในภาพรวมนักเรียนได้ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 5.4 คิดเป็นร้อยละ 54 หลังเรียนเท่ากับ 8.4 คิดเป็นร้อยละ 84.0 ทั้งนี้เนื่องจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนาพร้อมแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีกระบวนการสร้างตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบและวิธีการที่เหมาะสม คือ ได้ศึกษาเอกสารหลักสูตร คู่มือ

ครูมีการวิเคราะห์ หลักสูตรและเนื้อหาศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียน และการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน แล้วนำแบบทดสอบ แผนการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาตรวจสอบ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยภาพรวมเมื่อพิจารณาพบว่าทั้ง 4 ด้าน จำนวน 14 ข้อ นักเรียนมีความพอใจทุกข้อมากที่สุด สอดคล้อง อัญญาอุษ พุทโธ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ประกอบผังความคิด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ประกอบผังความคิด เรื่องการหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพ (E1/E2) กำหนด เกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ของนักเรียน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 4) ศึกษาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองคูขาด อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ 82.00/83.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา พร้อมแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีกระบวนการสร้างตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบและวิธีการที่เหมาะสม ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยภาพรวมเมื่อพิจารณาพบว่าทั้ง 4 ด้าน จำนวน 14 ข้อ นักเรียนมีความพึงพอใจทุกข้อมากที่สุด ทั้งนี้เพราะว่านักเรียนมีความสุขจากการเรียนด้วยเกมเป็นฐาน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ: ศูนย์กลางคึกษา

กาญจนาภรณ์ ปรธาด. (2560). *พระพุทธรูปศาสนากับสังคมไทย : การยืนหยัดและท้าทายใน*

รอบ ทศวรรษ (พ.ศ.2548-2558). วารสารศิลปการจัดการ ปีที่ 1 ฉบับที่ 2

พฤษภาคม-สิงหาคม 2560.

ดาวประดับ เรืองศิริ, (2563). *พัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ใน*

รายวิชา คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและการ ออกแบบและ

เทคโนโลยี โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอน แบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม

“Vonder go” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2. รายงานวิจัย. กาญจนบุรี:

โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา.

พงษ์ศักดิ์ ปัญญาดี. (2550). *การสร้างชุดการสอนวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*

เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

พีรวัฒน์ แสงเขียว. (2559). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เหตุการณ์สำคัญทาง*

ประวัติศาสตร์สากลที่มีผลต่อโลกปัจจุบันระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. บัณฑิตวิทยาลัย

: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อัญญาธ พุทธิ, (2559). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิด*

วิเคราะห์ เรื่อง การหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.

บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Cronbach, L.J. (1990). *Essentials of psychological testing*. (5th ed.). New York:

Harper & Row.

