

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนา โดยใช้จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

IMPROVING ACADEMIC ACHIEVEMENT ON THE TOPIC OF PROPHETS AND SCRIPTURES OF
RELIGIONS USING A GAME-BASED LEARNING DESIGNED

ศศินิภา ลมไธสง และ สุชาติ พิมพ์พันธ์

Sasinipa Lomthaisong and Suchart Pimpan

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

Nakhon Ratchasima Rajabhat University

Corresponding author, e-mail: 6540117116@nrru.ac.th Tel.0615355772

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนา และ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนาโดยใช้เกมเป็นฐานก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนสุขานารี การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจำนวน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 วิเคราะห์ข้อมูลโดยร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ t-test ผลการวิจัยพบว่า

1) การประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนามีคุณภาพดีให้ใช้สอนได้

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องศาสดาและคัมภีร์ของศาสนาอื่น ๆ เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งชั้นเรียนรวมและแยกเพศ

คำสำคัญ: การเรียนรู้, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ศาสดาและคัมภีร์

Abstract

This research aimed to (1) evaluate the effectiveness of a Game-based Learning (GBL) instructional innovation on the topic of Prophets and Religious Scriptures, and (2) compare students' learning achievement on this topic before and after the implementation of the GBL intervention. The study employed a classroom action research approach with a one-group pretest-posttest experimental design. The participants were 30 students from Class 2/8 at Sukanaree School. The research instruments comprised GBL-based lesson plans and an objective achievement test. Content validity was examined by experts, yielding an Index of

Item-Objective Congruence (IOC) of 1.00. Descriptive statistics (percentage and mean) and paired-samples t-test were used for data analysis. The findings demonstrated that:

1) The GBL instructional innovation was of good quality and appropriate for classroom implementation.

2) The comparison of pretest and posttest scores indicated a substantial improvement in students' knowledge and understanding of prophets and religious scriptures of other religions. The results of posttest scores were significantly higher than pretest scores at the .05 level of statistical significance, both for the overall sample and when disaggregated by gender.

Keywords: Game-Based Learning, Learning Achievement, Prophets and Scriptures

บทนำ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 เป็นโครงสร้างการเรียนรู้ 12 ปี มีเป้าหมายหลักในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มุ่งเน้นการเป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีศักยภาพในการแข่งขันในระดับสูง ส่งเสริมการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นภายใต้ความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล รวมทั้งเตรียมความพร้อมด้านอาชีพและการศึกษาต่อตามความถนัดของรายบุคคล กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นวิชาบังคับทุกระดับชั้น เนื่องจากเป็นสาระที่สอนให้ผู้เรียนเข้าใจการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกยุคใหม่ ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมและระบบเศรษฐกิจที่หลากหลาย มุ่งสร้างพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีทักษะทางสังคม และมีคุณธรรมที่เหมาะสม จากการวิเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ พบว่าการพัฒนาทักษะการคิดเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะในช่วงชั้นที่ 1 หรือระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การจัดการเรียนการสอนจะเน้นไปที่การฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์หรืออย่างเป็นระบบ ควบคู่ไปกับการฝึกทักษะการคิดคำนวณที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการปลูกฝังและพัฒนาลักษณะนิสัยที่ดีงามให้กับเด็ก เพื่อเป็นรากฐานสำคัญในการเติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพของประเทศต่อไป

ปัจจุบันการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาในสาระพระพุทธศาสนาในระดับประถมศึกษา (ป.1-6) ยังคงประสบปัญหาสำคัญเนื่องจากขอบข่ายเนื้อหาที่กว้างขวางและหลากหลายเกินไป ส่งผลให้ครูผู้สอนส่วนใหญ่จำเป็นต้องเน้นการถ่ายทอดข้อมูลผ่านวิธีการบรรยายเป็นหลัก จนผู้เรียนขาดทักษะในการแยกแยะ บทบาทของศาสนา ความสำคัญของคัมภีร์ และความแตกต่างของหลักธรรมในแต่ละศาสนาได้อย่างชัดเจน ความสับสนที่เกิดขึ้นนี้ไม่เพียงแต่จะสร้างความเข้าใจผิดเกี่ยวกับความเชื่อและวิถีปฏิบัติของผู้อื่นเท่านั้น แต่ยังเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการสร้างความปรองดองและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในสังคมพหุวัฒนธรรมอีกด้วย ซึ่งหากการศึกษาในช่วงวัยเริ่มต้นนี้ขาดประสิทธิภาพ ย่อมส่งผลกระทบต่อการพัฒนาด้านศีลธรรม จริยธรรม และการบ่มเพาะจิตสาธารณะซึ่งเป็นหัวใจหลักของการสร้างพลเมืองดีในอนาคต ดังนั้นการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ให้ก้าวพ้นจากการบรรยายเพียงอย่างเดียวจึงเป็นเรื่องเร่งด่วนตามทัศนะของ ปวีณา บุญรอด และ เกียรติวาท บุญปรากร (2024) เพื่อให้เด็กไทยเติบโตขึ้นพร้อมความเข้าใจในความหลากหลายอย่างแท้จริง

การสอนแบบใช้เกมเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้งการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร อีกทั้งยังช่วยสร้างรากฐานการอยู่ร่วมกันในสังคมผ่านการเคารพกติกาและการทำงานร่วมกันตามแนวคิดของสุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2554) ผู้สอนสามารถใช้สื่อ

รูปภาพหรือการดัดแปลงเกมเพื่อช่วยในการจดจำและทบทวนความรู้เดิม โดยเฉพาะในวิชาที่ขาดแคลน อุปกรณ์จริงอย่างดนตรี สามารถใช้วิธีการทำภารกิจ การสะสมแต้ม หรือการแข่งขันเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน ควบคู่ไปกับการสอดแทรกเนื้อหาสาระอย่างแนบเนียน การให้รางวัลและการปรับบริบทของเกมให้เข้ากับตัว ผู้เรียนจะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนได้อย่างดียิ่ง อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญที่สุดในการประยุกต์ใช้เกมคือต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้และความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละบทเรียนเป็นหลัก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำ อธิบาย และเชื่อมโยงความรู้เก่าเข้ากับความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการคิดที่ ผู้สอนจัดทำขึ้นในรูปแบบของเกม ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากที่สุดในกิจกรรมเพื่อสร้างความ เข้าใจที่ลึกซึ้งตามแนวทางของสมิตา เมืองเกษม (2567) ซึ่งเทคนิคเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตอย่างสงบสุข สรุปได้ว่าเกมเป็น ฐานจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเปลี่ยนการเรียนแบบบรรยายให้เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและมีความหมาย

จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนก่อนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ณ โรงเรียนสุขานารี พบว่า การจัดการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้การสอนปกติคือการบรรยายประกอบสื่อและ ทำกิจกรรมใบงาน ที่ขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมความสนุกสนานและความตื่นตัว รวมถึงขาดการใช้สื่อการเรียนรู้ แบบประดิษฐ์หรือสื่อทำมือ ส่งผลให้นักเรียนขาดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นอกจากนี้จากการ สังเกตยังพบว่านักเรียนมีความสับสนเรื่องของศาสนาและศาสดา องค์ประกอบต่างๆอีกด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบและพัฒนาเกมการเรียนรู้เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนาต่าง ๆ โดย เปลี่ยนรูปแบบจากการฟังบรรยายมาเป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนแบบจำแนกภาพ โดยเน้นการมี ส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านเกมที่ออกแบบมาให้สอดคล้องกับเนื้อหา กระบวนการนี้ช่วยให้เกมทำหน้าที่ เป็นสื่อกลางในการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการสื่อสารอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมความสนุกสนาน ความตื่นตัว และการมีส่วนร่วม เพื่อกระตุ้นความ สนใจของนักเรียน และเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 2

วัตถุประสงค์

1. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสดาและ คัมภีร์ของศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนสุขานารี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนาโดยใช้เกมเป็นฐานก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนสุขานารี

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการการวิจัยชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนสุขานารี จำนวน 30 คน แบ่งเป็น นักเรียนชาย 15 คน นักเรียนหญิง 15 คน ใช้การศึกษาครั้งนี้มี แบบแผนการทดลอง (Experimental Design) กลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง One Group Pretest-Posttest Design (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, น. 60-61)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ประเภท คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) รายสังคัมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเรื่อง ศาสดาและศาสนาอื่นๆ สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 แผนรวม 1 ชั่วโมง ประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ ผลการประเมินให้ใช้ได้ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ศาสดาและศาสนาอื่นๆ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ ประเมินประสิทธิภาพหาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ผลการประเมินมีค่า 1.00 ทุกข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ 1) การสร้างและการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนาอื่นๆ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนสุขานารี 2) การทดสอบก่อนเรียน 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมา 4) ทดสอบหลังเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (μ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ t-Test (t-Test Dependent) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนสุขานารี แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยผู้เชี่ยวชาญให้ประเมินพละให้ข้อเสนอแนะ ผลการประเมินระดับดีให้ใช้ทำการสอนได้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสดาและคัมภีร์ของศาสนาโดยใช้เกมเป็นฐานก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนสุขานารี มีผลดังนี้

2.1. ผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 มีผลคะแนนเพิ่มขึ้น ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน

เลขที่	เพศ	คะแนนก่อนเรียน (15)	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน (15)	ร้อยละ
1	ชาย	12	80.00	14	93.33
2	ชาย	14	93.33	15	100.00
3	ชาย	10	66.67	12	80.00
4	ชาย	14	93.33	15	100.00
5	ชาย	11	73.33	12	80.00
5	ชาย	11	73.33	12	80.00
6	ชาย	13	86.67	14	93.33
7	ชาย	10	66.67	12	80.00
8	ชาย	12	80.00	15	100.00
9	ชาย	10	66.67	13	86.67
10	ชาย	11	73.33	14	93.33
11	ชาย	13	86.67	14	93.33

เลขที่	เพศ	คะแนนก่อนเรียน (15)	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน (15)	ร้อยละ
12	ชาย	12	80.00	13	86.67
13	ชาย	12	80.00	15	100.00
14	ชาย	10	66.67	13	86.67
15	ชาย	11	73.33	12	80.00
16	หญิง	14	93.33	15	100.00
17	หญิง	10	66.67	14	93.33
18	หญิง	14	93.33	15	100.00
19	หญิง	10	66.67	12	80.00
20	หญิง	11	73.33	14	93.33
21	หญิง	13	86.67	14	93.33
22	หญิง	10	66.67	13	86.67
23	หญิง	12	80.00	15	100.00
24	หญิง	11	73.33	12	80.00
25	หญิง	13	86.67	14	93.33
26	หญิง	11	73.33	12	80.00
27	หญิง	13	86.67	14	93.33
28	หญิง	10	66.67	12	80.00
29	หญิง	12	80.00	15	100.00
30	หญิง	10	66.67	13	86.67
μ		11.62	(E1)=77.47	13.55	(E2)=90.33
S.D.		1.39	-	1.18	-

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ 11.62 คิดเป็น ร้อยละ 77.47 ส่วนคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 13.55 คิดเป็นร้อยละ 90.33 แสดงให้เห็นว่า ผลการเรียนรู้มีคะแนนเพิ่มขึ้น

2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังตารางที่ 2 ถึง 4 ดังนี้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 ทั้งหมด 30 คน ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	N	μ	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	30	11.6	1.90	29	10.46	0.00
หลังเรียน	30	13.5	1.50	29		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < 0.05$

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียน 30 คน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน พบว่า $t = 10.80$ $df = 29$

และมีค่า Sig. (P(T ≤ t) two-tail) เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า .05 แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 เพศชาย 15 คน ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	N	μ	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	15	11.6	1.39	13	7.4	0.00
หลังเรียน	15	13.5	1.18	13		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < 0.05$

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนชาย 15 คน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน พบว่า $t = 7.4$ $df = 13$ และมีค่า Sig. (P(T ≤ t) two-tail) เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า .05 แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 เพศหญิง 15 คน ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	N	μ	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	15	11.4	1.50	13	7.23	0.00
หลังเรียน	15	13.5	1.18	13		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < 0.05$

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนหญิง 15 คน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน พบว่า $t = 7.23$ $df = 13$ และมีค่า Sig. (P(T ≤ t) two-tail) เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า .05 แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้เกมเป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนสุขานารี พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ 11.6 คิดเป็นร้อยละ 77.47 แสดงว่าก่อนเรียน นักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศาสนาและคัมภีร์ของศาสนาอื่นๆ อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 13.5 คิดเป็นร้อยละ 90.33 แสดงว่าหลังจากการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาและสามารถทำแบบทดสอบได้ดียิ่งขึ้นอย่างชัดเจนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ก่อนเรียนเท่ากับ 1.39 และหลังเรียนเท่ากับ 1.18 แสดงให้เห็นว่ามีความแตกต่างระหว่างนักเรียนหลังเรียนมากขึ้นเล็กน้อย แต่ในภาพรวมผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยของซาโรช โคสิร์กซ์ (2546) และเอกสิทธิ์ ชนิทรภูมิ (2559) จุดมุ่งหมายการเล่นเกมการศึกษา

ยังคงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์การสอน ผลสำเร็จจากการเรียนควรจะได้จากการฝึกฝนจนมีความชำนาญ หรือจากความรู้ที่ได้รับไป ซึ่งการศึกษาเรื่องเป้าหมายจะส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าขึ้นอย่างทันทีถ้าผู้เรียนเหล่านี้เกิดความเข้าใจจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายก่อน และอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญ คือ เรื่องกฎเกณฑ์ (Rules) กฎเกณฑ์ในการเล่นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น เกมมักจะถูกรวบรวมกฎเกณฑ์ที่เหมาะสมแต่ละสถานการณ์ จึงมีการแบ่งกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ไว้ได้แก่ 1) ผู้เล่น (Player) จะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ของผู้เล่น 2) อุปกรณ์ (Equipment) กฎเกณฑ์มักจะกำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จะใช้เล่นเกม เช่น แป้นคีย์บอร์ด 3) วิธีการเล่น (Procedure) เป็นการบอกรายละเอียดของวิธีการเตรียมเกมเพื่อจะเริ่มเล่น วิธีการเล่น 4) ข้อบังคับ (Constraints) มีไว้เพื่อเป็นการเพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่น และ 5) คำแนะนำในการใช้ (Direction for Use) จะบอกวิธีการเล่น (ณัฐฐา ผิวมา, 2563: 4)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานมีประโยชน์และได้ผลเป็นอย่างมาก เห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เพิ่มขึ้น และนักเรียนเรียนรู้เรื่อง ศาสนาและคัมภีร์ของศาสนาอื่น ๆ ที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สามารถนำวิธีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจดังกล่าวไปประยุกต์ใช้กับบทเรียนหรือบูรณาการกับเนื้อหาอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ใหม่

ผลการวิจัยในครั้งนี้ยังสามารถอธิบายได้ด้วยกรอบแนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่มองว่าผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรง การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) ทำให้นักเรียนได้คิดแก้ปัญหา ทดลองผิดพลาด และสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นจากสิ่งที่ค้นพบผ่านกิจกรรมเกม อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory) ของ Deci และ Ryan (2000) ที่เน้นว่าผู้เรียนต้องการความรู้สึกถึงการมีอิสระ (Autonomy) ความสามารถ (Competence) และการมีส่วนร่วมทางสังคม (Relatedness) ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถเกิดขึ้นได้ภายในกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีเกมเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. การสนับสนุนทรัพยากรและงบประมาณ:ผู้บริหารโรงเรียนควรจัดสรรงบประมาณสำหรับการจัดซื้อหรือผลิตสื่อการสอนประเภทเกม (Educational Games) ทั้งในรูปแบบบอร์ดเกมและสื่อมัลติมีเดีย เพื่อสร้างคลังสื่อที่ทันสมัยให้กับกลุ่มสาระสังคมศึกษา
2. การส่งเสริมชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC): โรงเรียนควรจัดตั้งกลุ่ม PLC สำหรับครูที่สนใจนวัตกรรม การสอนแบบ Active Learning เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเทคนิคการสร้างเกมและการแก้ปัญหาที่พบในชั้นเรียนอย่างเป็นรูปธรรม
3. การพัฒนาศักยภาพครูผู้สอน: ควรมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เรื่องการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Design for Learning) อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ครูสามารถพัฒนาสื่อที่ตอบโจทย์ตัวชี้วัดและสมรรถนะของผู้เรียนได้จริง

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การชี้แจงกติกาและบทบาทหน้าที่: ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ครูต้องอธิบายกติกาให้ชัดเจน ง่ายต่อการเข้าใจ และควรกำหนดบทบาทภายในทีมให้ชัดเจน เพื่อป้องกันความสับสนและลดความขัดแย้ง ขณะดำเนินกิจกรรม

2. การปรับบริบทของเกมให้เข้ากับผู้เรียน: ครูควรสำรวจความสนใจหรือสิ่งที่กำลังเป็นที่นิยมของนักเรียนในขณะนั้น แล้วนำมาปรับใช้เป็นเนื้อหา (Theme) ของเกม (เช่น เกมตามหาขุมทรัพย์คัมภีร์) เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและทำให้เนื้อหาเรื่องศาสนาอื่น ๆ ดูใกล้ตัวและน่าสนใจมากขึ้น

3. การเตรียมความพร้อมด้านสื่อและอุปกรณ์: ควรตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์การเล่นเกม (เช่น บอร์ดเกม, การ์ดภาพศาสดา, หรือสื่อดิจิทัล) ให้เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและไม่สะดุด

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษางานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อย โดยมีคุณครูชัชชญา เครื่องกลาง เป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ ในการดำเนินงานกำหนดหัวข้องานวิจัย เนื้อหา และสรุปเล่มเป็นอย่างดี คุณครูชัชชญา เครื่องกลาง และคุณครูศกดิ์ ขวัญเมือง ที่ปรึกษาด้านวิชาการที่ได้ให้คำแนะนำ คำปรึกษาเกี่ยวกับขอบเขตเนื้อหา แผนการสอน และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นอย่างดี จนการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ขอขอบคุณ คณะผู้บริหาร คณาจารย์ และครูผู้สอน โรงเรียนสุขานารี ที่ให้การส่งเสริมสนับสนุนให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางการดำเนินงาน พร้อมทั้งอำนวยความสะดวกในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ขอขอบคุณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/8 ทุก ๆ คน ที่ตั้งใจและให้ความร่วมมือเข้าร่วมกิจกรรมเพื่องานวิจัย จนกระทั่งการศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จไปด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐธา ผิวนา. (2563). การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ปวีณา บุญรอด และ เกียรติภา บุญปรากฏ. (2024). แนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษา. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สมिता เมืองเกษม. (2567). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในศตวรรษที่ 21. นครปฐม, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สาโรช โคภีร์กข์. (2546). นวัตกรรมการศึกษาและการสอนร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: บัค พอยท์.
- สุคนธ์ สนิธพานนท์ และคณะ. (2554). วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ, เลียงเชียง.
- เอกสิทธิ์ ชินทรภูมิ. (2559). การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. New York: Academic Press.