

The Development of Game-Based Learning Activities on Religion and Thai Society for Matthayomsuksa 4 Students

Jittiwat Wonghabut^{1*} and Piyaluk Potiwan²

¹ Master of Education Program in Social Studies, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

² Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

* Corresponding author. E-mail: jittiwat1999@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research were to (1) develop game-based learning activities on Religion and Thai Society for Matthayomsuksa 4 students to be effective according to the 80/80 criteria, (2) determine the effectiveness index of game-based learning activities on Religion and Thai Society for Matthayomsuksa 4 students, (3) compare the academic achievement of Matthayomsuksa 4 students between pre and post of game-based learning, and (4) study the satisfaction of Matthayomsuksa 4 students with game-based learning activities on Religion and Thai Society. This research is a quasi-experimental research and the sample consisted of 38 Matthayomsuksa 4/1 students at Kantharawichai School by selected by cluster random sampling. The instruments used for this research included the activities lesson plans, a learning achievement test, and satisfaction questionnaire. The analysis was accomplished by percentage, mean, standard deviation and dependent sample t-test. The research results found that the development of game-based learning activities on religion and Thai society for Mathayom 4 students had an efficiency of 85.89/88.50, which was higher than the criteria set at 80/80. The effectiveness index of the game-based learning activity plan on religion and Thai society for Mathayom 4 students has an effectiveness index value of 0.81. The academic achievement of Matthayomsuksa 4 students who received game-based learning activities after studying was significantly higher than before studying at the .05 level. The student satisfaction towards game-based learning activities overall, it is at the highest level.

Keywords: Development of Learning Activities, Game-Based Learning Activities, Academic Achievement

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จิตรทิวัส วงษ์หาบาศย์^{1*} และ ปิยลักษณ์ โพธิ์วรรณ²

¹ หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย

² มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: jittiwat1999@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) หาดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย และ (4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนกันทรวิชัย จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐาน $t - test$ (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 85.89/88.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.81 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย นั้นพบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้, กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

© 2024 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ได้กำหนดเป้าหมายของการพัฒนาการศึกษาในระยะ 20 ปี ไว้ 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ประชากรทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพและมาตรฐานอย่างทั่วถึง 2) ผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมายได้รับบริการทางการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียม 3) ระบบการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุขีดความสามารถและเต็มตามศักยภาพ 4) ระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ และการลงทุนทางการศึกษาที่คุ้มค่าและบรรลุเป้าหมาย 5) ระบบการศึกษาที่สนองตอบและก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เป็นพลวัตและบริบทที่เปลี่ยนแปลง โดยระบบการศึกษาที่มีคุณภาพและมาตรฐาน สอนตอบและก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถพัฒนาทักษะ คุณลักษณะและสมรรถนะในการทำงานของกำลังคนในประเทศให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงาน สังคม และประเทศภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปีและยุทธศาสตร์ประเทศไทย 4.0 ที่จะนำประเทศไทยก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว

ด้วยการศึกษาที่สร้างความมั่นคงในชีวิตของประชาชนสังคมและประเทศชาติรวมไปถึงการสร้างเสริมการเติบโตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566 – 2570) ได้ชี้ให้เห็นถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ หัวข้อที่ 3.1.2 การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ที่มุ่งพัฒนาให้คนไทยมีทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ ทั้งทักษะในด้านความรู้ ทักษะทางพฤติกรรม และคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม รวมไปถึงเร่งรัดการเตรียมพร้อมกำลังคนให้มีคุณภาพกับความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อต่อการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ภาคการผลิตและบริการเป้าหมายที่มีศักยภาพและผลิตภาพสูงขึ้น รวมทั้งให้ความสำคัญกับการสร้างหลักประกันและความคุ้มครองทางสังคม ที่สามารถส่งเสริมความมั่นคงในชีวิต (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) อีกทั้งยังมีหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้กำหนดกรอบทิศทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งหลักสูตรแกนกลางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่าสังคมศึกษาเป็นศาสตร์การแห่งการบูรณาการ ซึ่งมีความแตกต่างจากสังคมศาสตร์ในแง่ของความหมาย ขอบข่ายเนื้อหา และจุดมุ่งหมาย แต่ยังคงมีความสัมพันธ์ในลักษณะวิชา วิธีการได้มาของเนื้อหา วัตถุประสงค์ รูปแบบ และระดับที่สอน ดังนั้นครูสังคมศึกษาจึงจำเป็นต้องศึกษาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสังคมศึกษา เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของสังคมศึกษาต่อไป (พิชาติ แก้วพวง, 2563) การศึกษาพระพุทธศาสนา เป็นรากฐานทางวัฒนธรรมที่สำคัญของสังคมไทยและได้หล่อหลอมหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนาสู่สังคมไทยมายาวนาน เมื่อสังคมโลกและสังคมไทยก้าวเข้าสู่สังคมในศตวรรษที่ 21 หรือยุคโลกไร้พรมแดน ส่งผลให้ประเทศไทยต้องเผชิญกับภาวะวิกฤติในหลาย ๆ ด้านเพิ่มมากขึ้น เช่น ปัญหาสังคม ปัญหาสิ่งแวดล้อม และปัญหาเศรษฐกิจ การศึกษาหลักธรรมของพระพุทธศาสนาในศตวรรษที่ 21 และเทคโนโลยีก็จะกลายเป็นเครื่องมือที่ทำให้พระพุทธศาสนากระจายไปยังกลุ่มชนได้อีกนาน ซึ่งจะส่งผลดีกับการแก้ไขปัญหาวิกฤติต่าง ๆ ของสังคมอย่างยั่งยืน (พระครูสิทธิธรรมมาภรณ์ และคณะ, 2563)

การจัดการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนกันทรวิชัย อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ได้นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมาเป็นกรอบในการจัดการเรียนการสอน และจากการรายงานการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา SAR ปีการศึกษา 2564 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 72.53 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้ คือนักเรียนร้อยละ 80 จะต้องมียผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นที่น่าพอใจ จึงต้องการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน รวมถึงสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น และกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงควรเร่งพัฒนาระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (รายงานการประเมินตนเองโรงเรียนกันทรวิชัย, 2564) และจากการศึกษาพบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นมีอยู่หลายวิธีและหนึ่งในนั้นคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning management) เป็นการสอนด้วยเกมที่ผู้สอนสามารถสร้างเกมขึ้นมาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ สื่อการสอนประเภทเกม เพื่อการเรียนรู้จัดว่าเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ช่วยพัฒนาความรู้และทักษะกระบวนการคิด โดยจุดประสงค์หลักของการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ทุกชนิด คือ การคาดหวังให้เกมเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการแก่ผู้เล่น ตลอดจนให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและพึงพอใจในการเล่น (ลดาวัลย์

แย้มควรวญ และศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล, 2560) นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ส่วนบุคคลและ/หรือกลุ่มบุคคลที่ทำงานเป็นทีมได้ เกมที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมดิจิทัลที่เล่นผ่านเครื่องเล่นวิดีโอ คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และ แท็บเล็ต หรือการใช้เกมรูปแบบกระดาษ ซึ่งวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียนให้มีความสุขไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ เกมจะช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้โดยที่ผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้เพื่อสรุปการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่น ฝึกการสังเกต มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน (กฤดาภกร สีหารี, 2561 อ้างอิงจาก ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และ กมล โพธิเย็น, 2561)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกันทรวิชัย อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาที่โรงเรียนกำหนดไว้ คือนักเรียนร้อยละ 80 จะต้องมียุทธศาสตร์การเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการเล่น ฝึกการสังเกต มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านทักษะในการสืบค้นข้อมูล เสริมสร้างการใฝ่เรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ใช้แผนการทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design (อริญ ชูกระเดื่อง, 2557) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกันทรวิชัย อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขตมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 3 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 120 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนกันทรวิชัย อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขตมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 38 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมเวลาสอน 10 ชั่วโมง
- 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
- 2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

3. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้ากลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกันทรวิชัย อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต มหาสารคาม ปีการศึกษา 2566 ในภาคเรียนที่ 1 โดยดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 นำหนังสือจากคณะครุศาสตร์ไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขอความอนุเคราะห์การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 4.2 ประชุมนิเทศนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
- 4.3 ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย หลังจากนั้นเก็บคะแนนการทดสอบไว้
- 4.4 ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จำนวน 10 แผน 10 ชั่วโมง ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566
- 4.5 เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้ข้อสอบชุดเดิม
- 4.6 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
- 4.7 นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ตามเกณฑ์ 80/80 ด้วยการหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย และการหาค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 30 ข้อ โดยใช้สูตร E_1 / E_2

5.2 หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากผลรวมคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และก่อนเรียน โดยใช้สูตร $E.I$

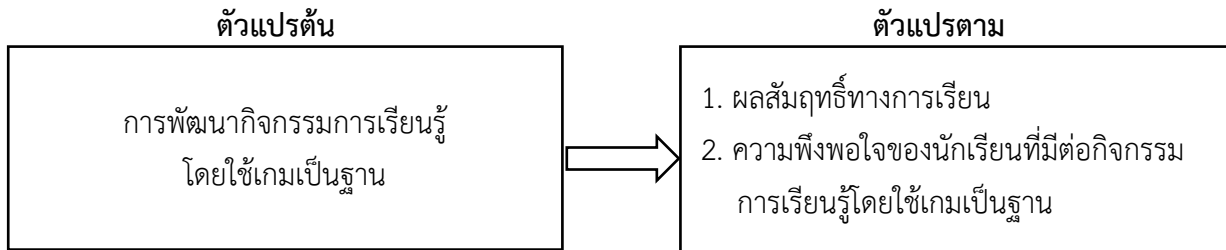
5.3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย โดยใช้สูตร t-test แบบ Dependent Samples

5.4 วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51 ถึง 5.00 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 ถึง 4.50 ระดับความพึงพอใจมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 ถึง 3.50 ระดับความพึงพอใจปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51 ถึง 2.50 ระดับความพึงพอใจน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 ถึง 1.50 ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรวิจัยไว้ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายการ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{X}$	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	38	200	6528	171.78	85.89
หลังเรียน	38	30	1009	26.55	88.50

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 171.78 คิดเป็นร้อยละ 85.89 และคะแนนเฉลี่ยจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (E_2) เท่ากับ 26.55 คิดเป็นร้อยละ 88.50 ดังนั้น ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ (E_1 / E_2) เท่ากับ 85.89/88.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

2. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายการ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	ร้อยละดัชนีประสิทธิผล
ก่อนเรียน	38	30	442	11.63	38.77	2.14	0.8123
หลังเรียน	38	30	1009	26.55	88.50	1.26	

จากตารางที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.63 คิดเป็นร้อยละ 38.77 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.55 คิดเป็นร้อยละ 88.50 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8123 คิดเป็นร้อยละ 81.23 แสดงว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 81.23

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	38	11.63	2.14	37	44.40	.000*
หลังเรียน	38	26.55	1.26			

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผล ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย

ข้อที่	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	นักเรียนชอบที่ครูเข้าสอนและเลิกสอนตรงต่อเวลา	4.84	0.37	มากที่สุด
2	นักเรียนชอบที่จำนวนข้อสอบมีความเหมาะสม	4.71	0.61	มากที่สุด
3	นักเรียนชอบที่ได้สืบค้นข้อมูลและสร้างความรู้ด้วยตนเอง	4.84	0.37	มากที่สุด
4	นักเรียนชอบในความเหมาะสมของเวลาการจัดเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนในแต่ละครั้ง	4.89	0.39	มากที่สุด
5	นักเรียนชอบกิจกรรมการเรียนที่ส่งเสริมความสามารถในการคิด	4.86	0.41	มากที่สุด
6	นักเรียนชอบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีความกล้าในการแสดงความคิดเห็น	4.78	0.53	มากที่สุด
7	นักเรียนชอบและรู้สึกสนุกกับการเรียน	4.92	0.27	มากที่สุด
8	นักเรียนชอบที่ได้มีโอกาสเรียนรู้จากเพื่อนในชั้นเรียน	4.89	0.31	มากที่สุด
9	นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้	4.78	0.47	มากที่สุด
10	นักเรียนชอบที่ครูแนะนำและให้คำปรึกษาเมื่อมีปัญหาขณะปฏิบัติหรือทำงานกลุ่ม	4.89	0.31	มากที่สุด
รวม		4.84	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x}$ = 4.84, S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือข้อ 7 นักเรียนชอบและรู้สึกสนุกกับการเรียน ($\bar{x}$ = 4.92, S.D. = 0.27) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือข้อ 2 นักเรียนชอบที่จำนวนข้อสอบมีความเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.71, S.D. = 0.61)

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 85.89/88.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 ทั้งนี้ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีขั้นตอนในการสร้างอย่างมีระบบและมีวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เหมาะสม ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบต่อตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่นส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกันผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำผู้ตาม ส่งเสริมให้ได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง จึงทำให้สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติพงษ์ พรหมลา (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องศาสนาสำคัญของโลก โดยใช้เกมเป็นฐาน Game Best Learning (GBL) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2564 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องศาสนาสำคัญของโลก ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2564 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 47.00/82.23 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปณิดา ฤทธิ์สำแดง (2564) ได้ศึกษา เรื่อง การสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษาและเกมเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับ นิสิตปริญญาตรี ผลการวิจัยปรากฏว่าแผนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษาและเกมเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับ นิสิตปริญญาตรี มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.67/84.22 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8123 คิดเป็นร้อยละ 81.23 ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุดโดยครูเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะส่งเสริมหรือกระตุ้นให้นักเรียนดำเนินตามกิจกรรมในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียน เป็นผู้ค้นหาคำตอบเองหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทจากการเป็นผู้สอนหรือผู้บอกคำตอบมาเป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาให้นักเรียนเป็นคนหาคำตอบด้วยตนเองเน้นทักษะกระบวนการมุ่งให้นักเรียนรับรู้และ นำกระบวนการไปใช้ได้จริง ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี และใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปณิดา ฤทธิ์สำแดง (2564) ได้ศึกษาการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษาและเกมเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนิสิตปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษาและเกมเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มีค่าเท่ากับ 0.7146 คิดเป็นร้อยละ 71.46 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป

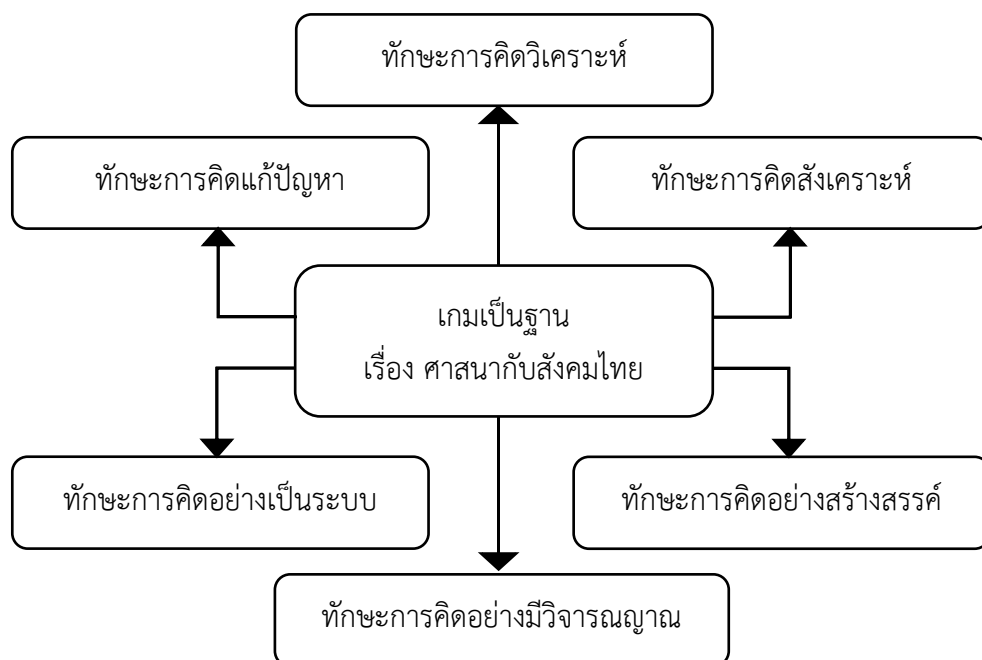
ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการโดยใช้เกมเป็นฐาน ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาความคิด ได้ฝึกการใช้ความคิด ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรู้ และสามารถเชื่อมโยงความรู้เหล่านั้นได้เร็วยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ กิตติพงษ์ พรหมลา (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องศาสนาสำคัญของโลก โดยใช้เกมเป็นฐาน Game Best Learning (GBL) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2564 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องศาสนาสำคัญของโลก นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปณิดา ฤทธิ์สำแดง (2564) ได้ศึกษาการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษาและเกมเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนิสิตปริญญาตรี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตปริญญาตรีที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ นิสิตมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ทศนคติต่อสิ่งแวดล้อม และจริยธรรมสิ่งแวดล้อม หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐพร

สิงห์มณี (2558) ได้ศึกษาผลของการใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่งโดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งโดยใช้เกมเป็นฐาน รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นโดยนักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ มีความสุขสนุกสนานต่อการเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ เนื่องด้วยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จึงเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพร สิงห์มณี (2558) ได้ศึกษาผลของการใช้บทเรียนอีเลิร์นนิ่งโดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีระดับเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย ในรายวิชาพระพุทธศาสนา โดยเกมที่เลือกมาจัดการเรียนรู้ คือ เกมตอบคำถาม ผ่านแอปพลิเคชัน KaHoot ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ให้แก่ผู้เรียน ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้จากการวิจัย

จากภาพที่ 2 แสดงองค์ความรู้จากการวิจัยเรื่องการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีส่วนช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ 6 ด้าน ดังนี้ 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ 2) ทักษะการคิดสังเคราะห์ 3) ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ 4) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 5) ทักษะการคิดอย่างเป็น

ระบบ 6) ทักษะการคิดการแก้ปัญหา โดยเกมเป็นฐานผู้สอนสามารถกำหนดได้ว่าจะให้ผู้เรียนเกิดทักษะหรือความสามารถในด้านใดก็ขึ้นอยู่กับเกมที่ผู้สอนคิดและจัดสร้างขึ้นมา ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นอธิบาย 3) ขั้นสาธิตการเล่นเกม 4) ขั้นลงมือเล่นเกม 5) ขั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่นเกม โดยในแต่ละขั้นตอนนั้นถือเป็นตัวช่วยที่ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและไม่เครียดกับการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความมุ่งมั่นตั้งใจเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจให้อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมสูง พร้อมทั้งช่วยให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา รวมไปถึงการบริหารจัดการอารมณ์ นอกจากนี้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังเป็นสื่อกลางที่ดีระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียนอีกด้วย

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ค่าประสิทธิภาพ มีค่าเท่ากับ 85.89/88.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80

ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.8123 คิดเป็นร้อยละ 81.23

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อระดับความพึงพอใจทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด นักเรียนชอบและรู้สึกสนุกกับการเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ให้แก่นักเรียนฟัง พร้อมอธิบายถึงความสำคัญของทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการให้เกิดแก่นักเรียน โดยให้นักเรียนทั้งหมดเข้าใจตรงกัน

1.2 ก่อนที่ผู้สอนจะนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ควรจัดเตรียมเอกสารใบงาน เครื่องมือ สื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานให้พร้อม เพื่อให้เกิดความพร้อมและความเข้าใจ ส่งผลให้การจัดกิจกรรม การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในสาระอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางการบูรณาการหรือแนวทางการต่อยอด

2.2 ควรศึกษาวิจัยเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กับรูปแบบการสอนอื่น ๆ เช่น รูปแบบการเรียนรู้การแสดงบทบาทสมมติ Role Playing, รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E, รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- _____. (2551). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13*. กรุงเทพฯ: บริษัท ซีเคเอส มีเดีย จำกัด.
- _____. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพฯ: บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.

- กฤดาภรณ์ สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 28(2), 477-488.
- กิตติพงษ์ พรหมลา. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ศาสนาสำคัญของโลก โดยใช้เกมเป็นฐาน *Game Best Learning (GBL) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* (รายงานการวิจัย). สระบุรี: โรงเรียนท้ายพิบูล (สำนักงานสลากกินแบ่งสงเคราะห์ 68).
- ณัฐพร สิงห์มณี. (2558). ผลการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้เกมเป็นฐานวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 14(3), 592-598.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยสำหรับครู*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุวีรยาสาส์น.
- ปนัดดา ฤทธิ์สำแดง. (2564). การสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษาและเกมเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนิสิตปริญญาตรี. (วิทยาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- พระครูสิทธิธรรมมาภรณ์, พระราชปรีชามณี, พวงเพชร พลวิเศษ และ พิทยพล กองพงษ์. (2563). การศึกษาพระพุทธศาสนาในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาจุฬานาครธรรม*, 7(11), 440-451.
- พิชาติ แก้วพวง. (2563). *ศาสตร์การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนกันทรวิชัย. (2564). *รายงานการประเมินตนเองโรงเรียนกันทรวิชัย*. มหาสารคาม: โรงเรียนกันทรวิชัย.
- ลดาวัลย์ แยมครวญ และ ศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล. (2560). การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Information Science and Technology*, 7(1), 33-41.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- อรัญ ชูยกระเดื่อง. (2557). *การวิจัยทางการศึกษา*. มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.

