

ผลการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายูสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านตาเซะ จังหวัดยะลา

Results of Learning Islamic Studies Management on Praying by Using Melayu Language Game for Primary School Students, Year 2 of Ban Taseh School, Yala Province

ต่วนสุไลมาน กุจิ¹

Tuansulaiman Kuji¹

(Received: October 12, 2020; Revised: November 13, 2020; Accepted: December 03, 2020)

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีเป็นการวิจัยเชิงปริมาณมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายูให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายูสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านตาเซะ จำนวน 29 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) ชุดการสอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้สาระวิชาอัลฟิฏฮ์ (3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (4) แบบวัดความพึงพอใจ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง และวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test ผลการวิจัยพบว่า (1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู โดยภาพรวมสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน (80/80) โดยมีค่าเท่ากับ 88.36/88.61 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายูสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70

คำสำคัญ : ผลการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา การละหมาด เกมภาษามลายู โรงเรียนบ้านตาเซะ

¹ สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

¹ Islamic Studies Program, Yala Rajabhat University

ABSTRACT

This research is quantitative research and the objective of this research were to (1) develop and examine the efficiency of learning Islamic studies on prayer by using Melayu language game for primary school Students, year 2 efficiency criteria 80/80 (2) to compare students achievement between before instruction and after instruction by using Melayu language game (3) to evaluate students satisfaction towards learning Islamic studies management on praying by using Melayu language game for primary school Students, year 2. The targets were 29 people on purposive sampling of primary school student year 2 of Ban Taseh School. The research instruments were (1) the Instructional by using Melayu language game (2) lesson Plans (3) achievement test and (4) questionnaires on students satisfaction toward instruction by Instructional by using Melayu language game. The data was collected by using quasi-experimental research form namely one group pre-test and post-test design. The data was analyzed by percentage, mean, standard deviation and t-test. The results of this research were as follow: (1) The efficiency of learning Islamic studies management on praying by using Melayu language game for primary school Students, year 2 had accessed to the performance criteria 80/80 was 88.36/88.61 (2) The students achievement after instruction by instruction and after instruction by using Melayu language game was higher than before instruction which was considered that had statistically significant of .05 levels. (3) The overall students satisfaction toward instruction by using Melayu language game was high level $\bar{X}=4.80/S.D=0.70$

Keyword: results of learning Islamic studies, praying, Melayu language game, Ban Taseh School.

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมืออันสำคัญในการพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทักษะค่านิยม และคุณธรรมของบุคคลเพื่อให้เป็นพลเมืองดีมีคุณภาพและประสิทธิภาพ การพัฒนาประเทศก็ย่อมทำได้สะดวกราบรื่นได้ผลที่แน่นอนและรวดเร็ว (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2549 ; อ้างถึงใน นูริยะ รักษ์ปราชญ์, 2551) เช่นเดียวกับ นิตยา มัสเยาะ (2545) ได้กล่าวว่า การศึกษาเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การศึกษาสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ให้เป็นไปในทางที่ดีฝึกมนุษย์ให้เกิดกระบวนการคิด เกิดทักษะในการปฏิบัติ สามารถวิเคราะห์ปัญหา และหาวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ได้ การศึกษาจึงเป็นตัวบ่งชี้ระดับการพัฒนาของประเทศในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดังนั้นการจัดการเรียนการสอน ครูควรเน้นให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ สามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง (พันธุ์ ทองชุมชุม, 2544) และศึกษา

ตามความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางการศึกษาของอัลฆอซาลี ซึ่งกล่าวว่า ครูผู้สอนจะต้องจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของเด็กเพราะการเรียนรู้วิชาที่ตนเองสนใจ จะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (อิบราฮีม ญะร็รกีษาเซต, 2540) อีกทั้งเน้นให้ผู้เรียนรู้มีความรู้ ความเข้าใจทั้ง ทฤษฎีและปฏิบัติ มีความรู้ทางด้านการใช้ภาษาในการประกอบศาสนกิจได้อย่างมั่นใจ อีกทั้งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกิจวัตรประจำวันได้ (ชนาธิป พรกุล, 2544) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความรู้ของผู้เรียน โดยผ่านทางกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ (บุปผชาติ ทัพพิกรณ, 2540) กล่าวคือผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมทั้ง ทางด้านร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ อีกทั้งทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการทำงาน การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การแสวงหาความรู้ใหม่ และการยอมรับซึ่งกันและกัน (จันทร์ดา ตันติพิงสานุรักษ์ และคณะ, 2544 : 42) ซึ่งสอดคล้องกับความมุ่งหมายของการจัดการศึกษา มาตรา 6 ในพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2545 และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอิสลามศึกษา การจัดการเรียนการสอนในลักษณะดังกล่าวข้างต้น นั่นคือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งหลักการทฤษฎี และปฏิบัติ การเน้นคุณธรรมจริยธรรม การเสริมสร้างประชาธิปไตยในชั้นเรียน ทักษะทางสังคมการสร้างนิสัย ความรับผิดชอบร่วมกัน (วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2542) ซึ่งสอดคล้องกับสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรอิสลามศึกษา พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อศาสนาอิสลาม โดยปลูกฝังให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในวิทยาศาสตร์ รวมถึงวิชาภาษา มลายู และวิทยาการต่างๆ สามารถยกระดับความเป็นอยู่ของสังคมมุสลิมให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น โดยหลักสูตรได้ กำหนดสาระการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียนทั้ง 8 สาระวิชา คือ สาระวิชาอัลกุรอาน สาระวิชาอัลอะกีดะฮ์ สาระวิชาอัลหะดีษ สาระวิชาอัลฟิคุฮ์ สาระวิชาอัตตารีค สาระวิชาอัลอัคลากและสาระวิชาภาษาอาหรับ/ภาษามลายู (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

จากการศึกษาปัญหาและผลการทดสอบผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในสาระวิชาอัลฟิคุฮ์ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 โรงเรียนไทยรัฐวิทยานั้น จำนวนนักเรียนไม่เกิน ร้อยละ 50 ไม่สามารถทำความเข้าใจกับบทเรียนที่เป็นภาษาไทยเพียงอย่างเดียว ต้องใช้ภาษามลายูกลางหรือมลายูถิ่นเข้ามาแทรก ในการจัดทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจอย่างถ่องแท้ ดังนั้นนักเรียนสมควรได้รับการพัฒนาอย่างจริงจัง และต่อเนื่องเพราะเป็นระดับการวางพื้นฐาน หากผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานดีก็จะสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ ดี และสามารถอ่านและเขียนภาษามลายูได้ถูกต้อง รวมถึงสร้างเจตคติที่ดีต่อผู้เรียนอีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ปัญหาที่ผู้เรียนมีประสิทธิภาพลดลง เนื่องจากความซับซ้อนและความสับสนรวมถึงแรงจูงใจในการเรียนก็จะลดลง (กุสุมา ลำน้ำ, 2550 : 61-63) ซึ่งสอดคล้องกับการสังเกตและประสบการณ์การสอนของผู้วิจัย พบว่าการจัดการ เรียนรู้วิชาอัลฟิคุฮ์ นักเรียนบางคนไม่สามารถอ่านภาษาไทยได้ถูกต้องตามระดับการศึกษา ครูต้องใช้ภาษามลายู ประกอบอีกด้วย นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูผู้สอนสาระวิชาอัลฟิคุฮ์ และสาระวิชาภาษาไทย ปรากฏว่า นักเรียนบางคนยังขาดทักษะการอ่านเช่นเดียวกัน (แวอาแซ บาดง, สัมภาษณ์. 2563) และการที่นักเรียนไม่สามารถ

อ่านหรือเข้าใจภาษาไทย ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจบทเรียน และจะทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชานั้นๆ ส่งผลทำให้เกณฑ์ในรายวิชาก็ต่ำลงอีกด้วย

การแก้ปัญหาดังกล่าวของนักเรียนมีหลายวิธี และวิธีหนึ่งที่ได้ผลดีในระยะสั้นก็คือ การใช้เกมมาช่วย ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน มีกฎกติกาการแข่งขัน และเกมช่วยพัฒนาความคิด การแก้ปัญหา ช่วยส่งเสริมทักษะต่างๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ส่งเสริมความสามัคคีและใช้ในการฝึกทบทวนบทเรียน (ทิศนา ขัมมณี, 2553) นอกจากนี้เกมยังเป็นกิจกรรมที่ให้การเสริมแรงกับนักเรียนเป็นอย่างดีตามกฎหมายการเสริมแรงของ สกินเนอร์ว่าการกระทำใดๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มให้เกิดการกระทำสิ่งเหล่านั้นซ้ำๆ แต่ถ้าไม่ได้รับการเสริมแรง การกระทำนั้นก็จะลดหายไปในที่สุด (ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2552) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สามารถเสริมทักษะหรือการฝึกใช้ภาษาให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่สนุกสนานและสามารถอ่านและเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยนำภาษามลายูที่นักเรียนมีพื้นฐานอยู่แล้วมาประยุกต์ใช้ในการเล่นและช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เกิดการเรียนรู้และรับรู้อย่างแท้จริงจากการฝึกฝน และตามความมุ่งหมายไปพร้อม ๆ กันในขณะที่เล่นการเล่นเกมมาใช้ในการสอนเป็นวิธีหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการฝึกภาษาเป็นอย่างมาก (ณัฐมา จรูเกียรติ, 2551) จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงมีความสนใจนำเกมมาใช้ในการพัฒนาในบทเรียน โดยการทำวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายูให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายูสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินวิจัยไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนโรงเรียนบ้านตาเซะ หมู่ 3 ตำบลตาเซะ อำเภอเมือง จังหวัดยะลา ปีการศึกษา 2563 จำนวน 222 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านตาเซะ ตำบลตาเซะ อำเภอเมือง จังหวัดยะลา ปีการศึกษา 2563 จำนวน 29 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากร ใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านตาเซะ ตำบลตาเซะ อำเภอเมือง จังหวัดยะลา ปีการศึกษา 2563 จำนวน 29 คน โดยการใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อน-หลัง One Group Pre-test Post-test Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง

ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน (Post-test)
X_1	X	X_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

X แทนการจัดการกระทำ

X_1 แทนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

X_2 แทนทดสอบหลังเรียน (Post-test)

โดยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาสาระวิชาอัลฟิกฮ์ จำนวน 8 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 16 ชั่วโมง โดยดำเนินการก่อนและหลังเรียนแต่ละแผนประจำหน่วยจะมีการทดสอบทุกหน่วยการเรียนรู้
3. เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ตามแผนแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
4. เมื่อสอบเสร็จแล้วให้ผู้เรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจ และให้ข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาสาระวิชาอัลฟิกฮ์
5. ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลและนำข้อมูลไปวิเคราะห์

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

3.1 ลักษณะเครื่องมือ

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาเรื่องการละหมาด โดยใช้เกมภาษามลายู จากเครื่องมือดังกล่าวผู้วิจัยจะอธิบายถึงลักษณะของแต่ละเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

3.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาเรื่องการละหมาด ประกอบด้วย 8 แผน คือ

แผนที่ 1 การละหมาด

แผนที่ 2 เวลาละหมาด

แผนที่ 3 การอะซานและอิกอมะฮ์

แผนที่ 4 เงื่อนไขของการละหมาด

แผนที่ 5 หลักการละหมาดฟรัฎ

แผนที่ 6 วิธีการละหมาด

แผนที่ 7 สิ่งที่ทำให้เสียน้ำละหมาด

แผนที่ 8 โทษสำหรับผู้ละทิ้งการละหมาด

3.1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก รวมทั้งสิ้น 80 ข้อ

3.1.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาเรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษาหลาย จำนวน 10 ข้อ

3.2 วิธีการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยมีวิธีการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือดังต่อไปนี้

3.2.1.1 ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรอิสลามศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้ และเนื้อหาสาระที่จะสร้างแผนการจัดการเรียนรู้สาระวิชาอัลฟิกฮ์

3.2.1.2 ศึกษาวิเคราะห์วิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาสาระวิชาอัลฟิกฮ์ และกำหนดองค์ประกอบของแผน

3.2.1.3 ร่างแผนการจัดการเรียนรู้ประจำหน่วยตามองค์ประกอบของแผนที่กำหนด

3.2.1.4 กำหนดโครงเรื่องเพื่อนำมาสร้างเป็นหน่วยการเรียนรู้อิสลามศึกษาสาระวิชาอัลฟิกฮ์ตามที่ได้กำหนดไว้

3.2.1.5 จัดทำโครงเรื่อง แผนการจัดการเรียนรู้ และจัดองค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย สาระสำคัญ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะที่สำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ สื่อ อุปกรณ์ ชิ้นงาน/ภาระงาน การวัดและประเมินผล และบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ แล้วนำมาให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง

3.2.1.6 แก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาที่ได้แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาสาระวิชาอัลฟิกฮ์ และประเมินความถูกต้องเหมาะสมตามหลักสูตรอิสลามศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ผลการประเมินว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($x=4.45/S.D.0.65$)

3.2.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาสาระวิชาอัลฟิกฮ์ เรื่องการละหมาดที่ได้แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try Out) และปรับปรุงตามคำแนะนำและข้อบกพร่องที่ค้นพบ

3.2.1.9 ปรับปรุงและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาสาระวิชาอัลฟิกฮ์ เรื่องการละหมาดฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ และทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านตาเซะ จำนวน 29 คน

3.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีวิธีการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพดังต่อไปนี้

3.2.2.1 ศึกษาวิธีการสร้างข้อสอบ วัตถุประสงค์และเนื้อหาของหน่วยการเรียนรู้อิสลามศึกษาสาระวิชาอัลฟิกฮ์ เรื่องอาหารและเครื่องดื่ม

3.2.2.2 ร่างข้อสอบโดยให้มีเนื้อหาและวัตถุประสงค์ครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้ได้ข้อสอบรวม จำนวน 80 ข้อ

3.2.2.3 นำข้อสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับข้อคำถาม และปรับปรุงตามคำแนะนำ และคัดเลือกข้อสอบที่มีดัชนี IOC ตั้งแต่ 0.60 - 1.00

3.2.2.4 นำข้อสอบที่ปรับปรุงแล้วไปให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try Out) ทำแบบทดสอบ

3.2.2.5 นำข้อสอบมาตรวจและให้คะแนนและหาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกได้ข้อสอบที่มีความยากง่ายที่เหมาะสม คือ ค่าความยากง่ายมีค่าอยู่ระหว่าง 0.40-0.78 อำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.3-0.83 จำนวน 80 ข้อ

3.2.2.6 นำแบบทดสอบทั้ง 80 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543) ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับได้เท่ากับ 0.79

3.2.2.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับสมบูรณ์

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษาขมลายู จำนวน 10 ข้อ มีวิธีการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

3.2.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดความพึงพอใจจากหนังสือการสร้างเครื่องมือวัดตัวแปรในการวิจัยทางสังคมศาสตร์ของสุวิมล ติรกันนท์ (2550)

3.2.3.2 สร้างแบบวัดความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 10 ข้อ

3.2.3.3 นำแบบวัดความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความชัดเจนข้อความและภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.2.3.4 นำแบบวัดความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความชัดเจนของภาษา และตรวจสอบความเที่ยงตรงตามวัตถุประสงค์ (IOC) ซึ่งผลการประเมินค่า (IOC) ที่ผ่านเกณฑ์มี 15 คือ ค่า IOC=1.00

3.2.3.5 ปรับปรุงตามคำแนะนำและพิมพ์แบบวัดความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา สารวิชาอัลฟิกฮ์ วิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติ ค่าร้อยละ และเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E_1/E_2)

4.1.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้ค่า T-Test (t-dependent)

4.1.3 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาด โดยใช้เกมภาษามลายู โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

4.2.1.1 หาความยากง่ายรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.1.2 หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.1.3 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.2 สถิติที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ

4.2.2.1 ค่าร้อยละ (Percentage) ของคะแนน

4.2.2.2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

4.2.2.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.2.2.4 การทดสอบ T-Test (t-dependent)

ผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู

ตารางที่ 2 ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู

แผน ที่	เรื่อง	ค่าประสิทธิภาพ			การแปลผล
		E_1	E_2	E_1/E_2	
1	การละหมาด	83.97	84.57	83.97/84.57	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
2	เวลาละหมาด	87.07	87.78	87.07/87.78	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
3	การอะซานและอิกอมะฮ์	88.45	88.54	88.45/88.54	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
4	เงื่อนไขของการละหมาด	89.14	89.27	89.14/89.27	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
5	หลักการละหมาดฟัรฎุ	89.31	89.51	89.31/89.51	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
6	วิธีการละหมาด	89.48	89.57	89.48/89.57	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
7	สิ่งที่ทำให้เสียน้ำละหมาด	89.66	89.69	89.66/89.69	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
8	โทษสำหรับผู้ละทิ้งการละหมาด	89.83	89.93	89.83/89.93	มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์
รวม		88.36/88.61			มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู มีค่าร้อยละโดยรวม เท่ากับ 88.36/88.61 ซึ่งมีประสิทธิภาพที่สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ที่กำหนดไว้ 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่อง การละหมาด โดยใช้เกมภาษามลายู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ อิสลามศึกษา เรื่อง การละหมาด โดยใช้เกมภาษามลายู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คะแนน (Score)	N	$\bar{X}$	S.D.	t	df	Sig
ก่อนเรียน	29	67.22	2.83	13.95	28	.000
หลังเรียน	29	70.28	2.93			

*p < .05

จากตาราง 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายูสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษาขมลายู

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษาขมลายู ผลปรากฏดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษาขมลายู

ข้อที่	ประเด็นการวัดความพึงพอใจ	ความพึงพอใจ		การแปลผล
		$\bar{X}$	S.D.	
1	รูปแบบของการจัดการเรียนการสอน เหมาะสมน่าสนใจ	4.23	0.86	มาก
2	สื่อที่นำมาประกอบในการเรียนเหมาะสมและน่าสนใจ	4.31	0.83	มาก
3	มีคำแนะนำ ในการเล่นเกมอย่างชัดเจนและเข้าใจ	4.65	0.57	มากที่สุด
4	กิจกรรมการเรียนการสอนมีลำดับขั้นตอนเหมาะสม	4.57	0.74	มากที่สุด
5	เกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระและน่าสนใจ	4.73	0.56	มากที่สุด
6	ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนานในทุกขั้นตอนและทั่วถึง	4.70	0.61	มากที่สุด
7	การจัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างต่อเนื่องเข้าใจง่าย	4.27	0.82	มาก
8	ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมและตอบข้อสงสัยได้เข้าใจชัดเจนทุกครั้ง	4.63	0.59	มากที่สุด
9	เวลาและการปฏิบัติกิจกรรมแต่ละขั้นตอนเหมาะสม	4.19	0.91	มาก
10	ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน	4.76	0.54	มากที่สุด
เฉลี่ยโดยรวม		4.80	0.70	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษาเรื่อง การละหมาด โดยใช้เกมภาษาขมลายู โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x}=4.80/S.D.=0.70$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 เกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระและน่าสนใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และมีคำแนะนำ ในการเล่นเกมอย่างชัดเจนและเข้าใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การอภิปรายผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถนำเสนอการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษาขมลายู มีค่าร้อยละโดยรวม เท่ากับ 88.36/88.61 ซึ่งมีประสิทธิภาพที่สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ที่กำหนดไว้ 80/80 แสดงว่าแผนการ

จัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาด โดยใช้เกมภาษามลายูมืองค์ประกอบครบถ้วน และสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง จึงมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pinter, 1999 อ้างถึงในสุจิตตรา แก้วโต (2552) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำโดยใช้เกม ซึ่งศึกษากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้ตำราเรียนภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมการศึกษามีความสามารถในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนตามหนังสือทั่วไป และ Al - Barry (2011) ได้ศึกษาผลการใช้เกมภาษาที่ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถพื้นฐานทางภาษาอาหรับ การศึกษาใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 80 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมภาษา กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้วิธีแบบดั้งเดิม ภายหลังการทดลอง ผลการทดลองพบว่านักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนแตกต่างกันที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษาเพื่อที่จะพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนนั้นได้ เกมเป็นกิจกรรมการสอนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์ กฎเกณฑ์ และกติกาในการเล่นทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนเรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน เรียนอย่างมีความสุข และเกมภาษาสามารถทำให้เด็กนักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน ผ่อนคลายความเครียดและยังช่วยให้เกิดการจดจำบทเรียนได้รวดเร็ว

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะว่าเอกสารประกอบการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมา เรื่องการละหมาดมีการใช้เกมภาษามลายูที่ทำให้ผู้เรียนง่ายต่อการทำความเข้าใจ เน้นนักเรียนให้เป็นผู้เรียนมีส่วนร่วม จัดประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียน การจัดการเรียนแบบบูรณาการทำให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาที่ครอบคลุมยิ่งขึ้น ความรู้ที่ได้เรียนมานั้นมีความเชื่อมโยงสู่กันสอดคล้องกับการใช้ชีวิตจริงที่จะต้องเกี่ยวข้องในหลายๆ ด้าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสมทรง ลิทิต (2544) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องคำนึงถึงหลักที่สำคัญ 5 ประการดังนี้ 1) การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนให้เป็นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการบวนการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้น 2) การส่งเสริมให้นักเรียนได้ร่วมทำงานกลุ่มด้วยตนเอง โดยส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่หลากหลายในการเรียนการสอน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ลงมือทำด้วยตนเอง 3) จัดประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนมีโอกาสดูแลเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม เข้าใจง่ายตรงกับความเป็นจริงสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างได้ผล และส่งเสริมให้มีโอกาสได้ปฏิบัติจริงจนเกิดทักษะและความสามารถที่ติดเป็นนิสัย 4) จัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้กล้าคิดกล้าทำส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดของตนต่อสาธารณชนหรือเพื่อนร่วมชั้นเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน 5) เน้นการปลูกฝังจิตสำนึก ค่านิยม และจริยธรรมที่ถูกต้องดีงาม ให้ผู้เรียนสามารถจำแนกความถูกต้องดีงาม และความเหมาะสมได้สามารถจัดความขัดแย้งได้ด้วยเหตุผลมีความกล้าหาญ ทางจริยธรรม และแก้ปัญหาด้วยปัญญาและสามัคคี

3. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษามลายู โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 4.80/S.D.=0.70) ทั้งนี้ เพราะการจัดการเรียนรู้

อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดมีการเชื่อมโยงกันโดยใช้เกมภาษาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อจัดประสบการณ์ให้แก่นักเรียนเน้นความสนใจความสามารถและความต้องการของผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตัวเองและปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนให้เข้ากับสภาพชีวิตได้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม จึงสอดคล้องกับสุจินต์ วิศวรธนนท์ (2546) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า แผนการเรียนการสอนเป็นผลลัพธ์ของการเตรียมการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนอีกด้วยเหตุผลที่แผนการเรียนการสอนมีประโยชน์ ดังนี้ 1) ช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมโดยใช้ทรัพยากรที่มีให้ได้ประโยชน์อย่างเต็มที่ เพราะได้มีการสำรวจปัญหาและทรัพยากรท้องถิ่นมาก่อนแล้ว 2) ช่วยให้ผู้สอนมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการนำทางผู้เรียนในการเรียนการสอนเพราะได้มีการศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาสาระเป็นอย่างดีแล้ว 3) ช่วยให้การวางแผนจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียน เพราะผู้สอนได้ทำความรู้จักกับผู้เรียนในด้านความสามารถ ความสนใจ ความรู้ พื้นฐาน ความถนัด ฯลฯ 4) ช่วยให้ผู้สอนมีความกระตือรือร้นเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่สอน เพราะจะต้องศึกษาให้เข้าใจในเนื้อหา และหลักการต่าง ๆ เป็นอย่างดีเสียก่อน จึงช่วยให้มีความเข้าใจเนื้อหาที่จะนำมาสอนได้ครบถ้วน หากผู้สอนมิได้เตรียมการล่วงหน้าก็อาจเกิดความสับสนและขาดเนื้อหาบางประเด็นได้ 5) ช่วยให้เกิดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนดำเนินไปอย่างราบรื่น ผู้สอนสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีขึ้น มีความเชื่อมั่นในตนเอง ผู้เรียนมีความพึงพอใจและสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ อันจะส่งผลให้มีบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน 6) ช่วยให้ผู้สอนมีโอกาเตรียมสื่อการสอนและทดลองใช้ก่อนดำเนินการสอนสามารถทดแทนสิ่งที่ขาดและซ่อมแซมหรือทดแทนสิ่งที่ชำรุดเสียหายได้ทันที ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนในชั้นเรียนดำเนินไปอย่างราบรื่น เพราะได้มีการเลือกและวางแผนการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมล่วงหน้าแล้ว 7) ช่วยให้ผู้สอนประเมินผลการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมกับบทเรียนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ตลอดจนความสามารถของผู้เรียน เพราะได้มีการวางแผนการประเมินผลอย่างรอบคอบและถูกต้องตามหลักการ และ 8) ช่วยให้ผู้สอนสามารถวิเคราะห์การสอนที่ผ่านไปแล้ว ประเมินผลสำเร็จหรือมีจุดบกพร่องอย่างไร โดยการวิเคราะห์จากแผนการเรียนการสอนที่ได้บันทึกไว้ และผู้สอนอาจหาทางปรับปรุงแก้ไขแผนการเรียนการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้นเพื่อใช้ในคราวต่อไป นอกจากนั้นยังช่วยให้ผู้สอนรู้จุดบกพร่องที่เกี่ยวกับตัวผู้สอนเอง ในส่วนที่ไม่สามารถทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนดำเนินไปตามที่ได้วางแผนไว้ อันจะเป็นแนวทางในการปรับปรุงส่วนบกพร่องของตัวผู้สอนเองให้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา เรื่องการละหมาดโดยใช้เกมภาษาประกอบในการสอนนั้น มีผลที่ดีต่อผู้เรียนในด้านการฝึกทักษะต่างๆ ได้ เช่นทักษะการวิเคราะห์และการปฏิบัติ ครูผู้สอนควรเน้นให้ผู้เรียนทราบจุดประสงค์ในการเรียนรู้แต่ละครั้งเป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกมว่าเป็นการฝึกทักษะไม่ใช่มุ่งเพื่อการแข่งขันเพื่อที่จะเอาชนะมากกว่า

2. เมื่อนำเกมมาประกอบการสอน ครูผู้สอนควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมายและความเหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้ในการสอน ความเหมาะสมของเวลา วุฒิภาวะและความสามารถของนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนเกิดความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

3. การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ครูผู้สอนอาจนำไปประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมก่อนหรือหลังเรียน ซึ่งเป็นกลวิธีหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

4. ในการนำรูปแบบการสอนโดยใช้เกมไปใช้ครูผู้สอนต้องศึกษาหลักการ เป้าหมายขั้นตอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ละเอียดทุกขั้นตอนก่อน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุตามเป้าหมายและประสบผลสำเร็จ

5. การอธิบายเกี่ยวกับกติกาการเล่น ควรใช้เวลาให้น้อยที่สุด และเลือกนักเรียนคนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งมาลองซ้อมความเข้าใจให้ดูก่อน และกำหนดเวลาการเล่นให้เหมาะสมและติดตามดูว่านักเรียนเกิดทักษะและความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่

ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาทดลองวิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบและไม่มีเกมประกอบกับเนื้อหาวิชาอื่นๆ หรือกลุ่มประสบการณ์อื่นเพื่อศึกษาคุณสมบัติสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ควรทำการศึกษาทดลองการสอนโดยใช้เกมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ และในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาว่าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *การจัดการเรียนรู้อิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- กุสุมา ลำนุ้ย. (2550). *การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร*. ปัตตานี: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- จันทร์ดา ดันติพงศานุรักษ์ และคณะ. (2544). *การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)*. วารสารวิชาการ, 3(12): 36-55.
- ชนาธิป พรกุล. (2544). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ณัฐมา จรูญเทียม. (2551). *การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษาภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิศนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นิตยา มัสเยาะ.(2545). ปัญหาการบริหารหลักสูตรอิสลามศึกษาในทัศนะผู้บริหารและผู้สอนอิสลามศึกษาของโรงเรียนประถมศึกษาในชุมชนมุสลิม จังหวัดฉะเชิงเทรา. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นุรีย์ะ รัชประภาญ์. (2551). ปัญหาการเรียนการสอนอิสลามศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลักสูตร อิสลามศึกษา (อิตีดอียะฮฺ) พ.ศ. 2540 ในโรงเรียนสังกัดเทศบาล สามจังหวัดชายแดนใต้. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ์. (2540). เครือข่ายโยงแมงมุมโลกในโลกของการศึกษา. วารสารครูวิทยาศาสตร์, 5(1): 18-23.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2552). การบริหารงานวิชาการ. กรุงเทพมหานคร: สหมิตรออฟเซต.
- พันธ์ ทองชุมนุช. (2544). การสอนวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา. ปัตตานี: คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วัฒนาพร ระบับทุกข์. (2542). แผนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟิก.
- สมทรง ลิทิต. (2561). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 12(1): 214-224.
- สุจิตตรา แก้วโต. (2552). การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกลในการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนการสอน. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุจินต์ วิศวรรินทร์. (2546). การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกลในการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนการสอน. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุวิมล ติรภานนท์. (2550). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิบรอฮีม ณรงค์รักษาเขต. (2540). ประวัติการศึกษาอิสลาม. ปัตตานี: วิทยาลัยอิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- Al- Barry, Oasem. (2011). The Effect of Using Linguistic Games on Developing BasicStage Students Language Abilities. *Journal of Education in Jordan*. 7(1): 23-34.

สัมภาษณ์

แวอาแซ บาตง. ครูอิสลามศึกษา. สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 5 มกราคม 2563.