

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาอัลฟิกฮ์โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The Development of Thinking Skill of al-Fiqh Subject by Using Law Box Game for Primary School Students, Year 4

ไชฟูদ্ดิน เจ๊ะหะ¹Saifuddin Cheha¹อับดุลรอแม สุลอง¹Abdulramae Sulong¹มูฮำมัดสุหัยมี เฮงยามา¹Muhammdsuhaimi Hengyama¹

(Received: April 28, 2022; Revised: June 07, 2022; Accepted: June 28, 2022)

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาอัลฟิกฮ์ เรื่อง การละหมาดโดยใช้เกมกล่องกฎหมาย ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80 / 80 (2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาอัลฟิกฮ์โดยใช้เกณฑ์ร้อยละ 80 (3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาอัลฟิกฮ์เรื่อง การละหมาดโดยใช้เกมกล่องกฎหมายระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรายวิชาอัลฟิกฮ์โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนที่เรียนวิชาอัลฟิกฮ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านพิเทน (วันครู 2502) อำเภอทุ่งยางแดง จังหวัดปัตตานี จำนวนนักเรียน 28 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงในรายวิชาอัลฟิกฮ์ (2) แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องการละหมาด (3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การละหมาด (4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า (1) ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ของการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย มีค่าร้อยละโดยรวม เท่ากับ $E1/E2 = 80.80/83.75$ (2) ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ร้อยละ 80.09 โดยการเทียบเกณฑ์แล้วสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 80) วิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-Test นั้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($\bar{X} = 80.09$, S.D. = 5.63) (3) ผลการ

1 สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

1 Department of Teaching Islamic Education, Faculty of Education, Yala Rajabhat University (Corresponding author / Email : Mrdeengreen@gmail.com)

เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาอัลฟิกฮ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ($\bar{X} = 80.80$, S.D. = 83.75) (4) ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย โดยภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.72)

ความสำคัญ : พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เกมกล่องกฎหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษา

ABSTRACT

The objectives of this research were (1) to develop and determine the effectiveness of the al-Fiqh learning management plan on prayer using the legal box game according to the standard 80 / 80 (2) to develop analytical thinking skills in al-Fiqh courses by using 80 criteria; (3) to compare achievement results. Learning the al-Fiqh course on Salah using the Law Box game between before and after class of students in grade 4 (4) to study the students' satisfaction with the management of the al-Fiqh course by using the law box game. The research tools consist of (1) a game-based learning management plan using legal box games for students in elementary school year 4 in the course of al-Fiqh. (2) Analytical Thinking Skills Assessment Form on prayer (3) learning achievement test to develop analytical thinking skills on prayer (4) student satisfaction assessment form The statistics used were percentage, mean, standard deviation. The results showed that (1) the efficiency value of the learning management plan for developing analytical thinking skills by using the legal box game The overall percentage was equal to $E1/E2 = 80.80/83.75$ (2) The developing analytical thinking skills was 80.09 percent, which was higher than the specified threshold (80 percent), analyzed by the type t-test. One Sample t-Test satisfies the hypothesis set statistically at the .01 level ($\bar{X} = 80.09$, S.D. = 5.63). (3) the comparison of the analytical thinking skills of the al-Fiqh course after studying were higher than before. Statistically significant at .01 ($\bar{X} = 80.80$, S.D = 83.75) (4) the assessment of the level of student satisfaction with learning management using the Law Box game overall, the satisfaction level was high ($\bar{X}=4.40$, S.D. = 0.72).

Keywords : *develop analytical thinking skills, legal box game, Primary school student*

บทนำ

ฟิกฮ์หรือกฎหมายอิสลาม (Islamic law) เป็นศาสตร์หนึ่งที่มีความสำคัญและมีบทบาทอย่างมากในการดำรงชีวิตของผู้นับถือศาสนาอิสลาม กล่าวคือในการจัดระเบียบวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ฟิกฮ์ถือเป็นแกนหลักสำหรับการปฏิบัติตามในทุก ๆ ด้าน อาทิ ด้านบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับประกอบศาสนกิจ (ฟิกฮ์ อิบาદัต) ซึ่งเป็นการสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับอัลลอฮ์ (ซ.บ.) เช่น การละหมาดวันละ 5 เวลา ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่แสดงถึงความ

จงรักภักดี เทิดทูนบูชาอัลลอฮ์ (ช.บ.) เพียงองค์เดียว ทั้งนี้เพื่อให้มนุษย์ได้สำนึกความเป็นป่าวของตนและความเป็นพระผู้เป็นเจ้าของอัลลอฮ์ (ช.บ.) อยู่เสมอ อีกทั้งมีการส่งเสริมให้มีการละหมาดร่วมกันหลาย ๆ คนที่มัสยิด อันจะทำให้มุสลิมได้มีโอกาสพบปะกันวันละ 5 ครั้ง ซึ่งเป็นการผูกสัมพันธ์ไมตรีอีกทางหนึ่งด้วย และก่อนการละหมาดต้องมีการอาบน้ำละหมาด (วูฎู) เป็นการทำความสะอาดร่างกายบางส่วนให้สะอาดอยู่เสมอ ถือว่าเป็นการดูแลสุขภาพของร่างกายอีกทางหนึ่งด้วยเช่นกัน นอกจากการละหมาด 5 เวลาแล้วยังมีศาสนพิธีประเภทอื่นๆ อีก เช่น การถือศีลอดในเดือนเราะมะฎอน การจ่ายซะกาต การประกอบพิธีหัจญ์ การบริจาคทาน การอุทิศทรัพย์ส่วนบุคคล เป็นต้น

เราจะเห็นได้ว่าเนื้อหาของรายวิชาฟิควินั้นจะครอบคลุมการปฏิบัติทุกอย่างบนโลกใบนี้ตั้งแต่เกิดจนได้เสียชีวิต ซึ่งบ่งบอกถึงความสำคัญของมุสลิมทุกคนที่ต้องเรียนรู้และเข้าใจวิชาอัลฟิกอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะขั้นพื้นฐานที่มุสลิมทุกคนต้องปฏิบัติในกิจวัตรประจำวันนั้นก็คือ การละหมาด 5 เวลา อย่างไรก็ตามการที่เราจะเข้าใจในองค์ความรู้ใดองค์ความรู้หนึ่งนั้นมันย่อมมีกระบวนการขั้นตอนที่จะนำไปสู่ความเข้าใจที่ถูกต้องโดยขั้นตอนแรกที่เราขาดไม่ได้เป็นอย่างยิ่งนั้นคือครูหรือผู้สอนคือผู้ที่ถ่ายทอดความรู้ให้กับเราได้ฟังได้อ่าน ได้เขียนจนในที่สุดได้นำองค์ความรู้ที่ได้ให้นำมาคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับบทบัญญัติต่างๆ ที่อัลลอฮ์ (ช.บ.) ได้กล่าวไว้ในอัลกุรอานหรืออัลหะดีษของท่านนบี (ศ.ล.) นั่นก็ต้องผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้และการคิดวิเคราะห์ของนักปราชญ์ที่มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง อัลลอฮ์ (ช.บ.) ก็ได้กล่าวเกี่ยวกับการใคร่ครวญ (การคิด) ไว้หลายโองการในคัมภีร์อัลกุรอานดังโองการในซูเราะฮ์อัลมุดตัสซิริ์ อายะฮ์ที่ 18 ความว่า แท้จริงเขาได้ใคร่ครวญและคาดคะเน

ซึ่งเป็นบทเรียนที่อัลลอฮ์ (ช.บ.) ได้สอนและฝึกฝนวิธีการเผยแพร่สัจธรรมแก่มวลมนุษยชาติให้กับท่านนบี (ศ.ล.) เนื้อหาที่น่าสนใจในซูเราะฮ์จะเน้นประเด็นการเตือนสำทับให้ศรัทธาในวันอาคิเราะฮ์และเรื่องต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในวันนั้น และได้เล่าถึงผลตอบแทนอันชั่วร้ายของบรรดาผู้ที่ต่อต้านสัจธรรมและต่อต้านต่อท่านนบี (ศ.ล.) อีกทั้งได้ขยายผลของการสั่งสอนของท่านและยังสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 ในหมวดที่ 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 24 ได้กำหนดว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจความถนัดของผู้เรียนและความแตกต่างระหว่างบุคคล อีกทั้งยังให้ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การเผชิญสถานการณ์และการนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจริง ผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างสมดุล และปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดี คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ในทุกวิชา นอกจากนี้ ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนต้องจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง และชุมชน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

จากการกำหนดแนวทางการจัดการศึกษา ตามมาตรา 24 สามารถวิเคราะห์หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 อัลฟิกฮ์ : ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและบทบัญญัติของศาสนาอิสลาม เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติศาสนกิจและการดำเนินชีวิตในสังคม นอกจากนั้นยัง

กำหนดจุดมุ่งหมายเพิ่มเติม คือ ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีเหตุผลในการวินิจฉัย พิจารณา เหตุการณ์ต่าง ๆ โดยยึดหลักการอิสลาม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2553) การพัฒนาทักษะการคิดและความสามารถในการคิดของผู้เรียนโดยการบูรณาการเข้าไปในการจัดการเรียนรู้สาระต่าง ๆ นับเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับบริบทของการจัดการศึกษาในระบบ ที่ครูผู้สอนมีหน้าที่หลักในการจัดการเรียนรู้สาระต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนพัฒนาทักษะการคิดมากขึ้นและเกิดความเข้าใจในสาระที่เรียนเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอีกด้วย (ทิศนา แคมมณี, 2554)

จากความสำคัญข้างต้น เพื่อให้การศึกษابرลุตามเป้าหมายของหลักสูตรที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ ผู้สอนซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้ ตลอดจนการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้นวัตกรรมทางการศึกษาเข้ามา เพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหาของผู้เรียน จากการสังเกตการเรียนการสอนของนักเรียน ผู้เรียนยังขาดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์โดยส่วนใหญ่ นักเรียนจะใช้ทักษะในการจำมากกว่าการคิดวิเคราะห์ โดยปัญหามักจะเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนเจอกับปัญหาใหม่ๆ ที่ไม่เคยได้พบก็จะทำให้ยากในการหาคำตอบที่ถูกต้อง เพราะไม่เข้าใจหลักการที่แท้จริงและจากการสัมภาษณ์ ครูผู้สอนอิสลามศึกษาและเป็นครูประจำชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนบ้านพิเทน (วันครู 2502) ท่านได้กล่าวว่า โดยภาพรวมการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ จะพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้ทักษะในการท่องจำมากกว่าทักษะในการคิดวิเคราะห์ รายวิชาอัลฟิคุษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านพิเทน (วันครู 2502) ปีการศึกษา พุทธศักราช 2562 อยู่ในระดับพอใช้ (ฮาริส มะลี, สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2563) ดังนั้น เมื่อพิจารณาถึงสาเหตุของปัญหาดังกล่าวพบว่า มีหลายสาเหตุ แต่สาเหตุหนึ่งคือด้านการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนยังใช้วิธีสอนแบบบรรยายเน้นเนื้อหาเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ยาก ขาดโอกาสในการคิด หรือโต้ตอบ ขาดการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การแก้ปัญหาดังกล่าวจึงจำเป็นต้องใช้วิธีการจัดการเรียนการสอน ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีเทคนิคในการเชื่อมโยงความรู้ได้ด้วยตนเอง ง่ายแก่การจดจำ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีการปฏิสัมพันธ์กัน รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สามารถนำมาใช้พัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดมีหลากหลายวิธี เช่น การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม การจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT การจัดการเรียนรู้แบบวิทยาศาสตร์ การจัดการเรียนรู้แบบ KWL กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้น (5 STEP2) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้หมวก 6 ใบ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ควรให้ความสำคัญกับการบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ตามที่หลักสูตรกำหนดซึ่งอาจมีหลายวิธีและจากการศึกษาเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนการสอน เห็นว่าการสอนโดยใช้เกมสามารถส่งเสริมพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นสามารถจัดการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานและได้ผลนั้นมีหลายรูปแบบเช่น

1. การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม (questioning method)
2. วิธีสอนแบบโมเดลชิปปา
3. วิธีสอนแบบโครงการ (project method)
4. การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน
5. การจัดการเรียนรู้แบบค้นพบ (discovery method)
6. การพัฒนาทักษะ/กระบวนการแก้ปัญหา (เกม) ผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะศึกษา

วิธีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยการจัดการกระบวนการเรียนการสอนให้สนุกสนานคือการใช้เกม ซึ่งสอดคล้องกับ สุจิต เพียรชอบ (2531) ได้กล่าวถึงการเรียนการสอนด้วยเกมถือว่าเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานซึ่งมีการแข่งกันอย่างมีจุดหมายและกฎเกณฑ์ส่วนประกอบของเกม คือ ผู้เล่น จุดหมายและกฎเกณฑ์

การสอนด้วยการใช้เกม เป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งโดยที่ผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด จุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้นก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ได้ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ต้องการโดยใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุกเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้การจัดประสบการณ์โดยใช้เกม เป็นการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่นฝึกการสังเกต มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน ซึ่งผู้ใหญ่อาจมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระแต่จริง ๆ แล้ว การเล่นเกมของผู้เรียนเป็นการพัฒนาการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ถ้าผู้เรียนได้รับการกระตุ้นฝึกให้ใช้ความคิดในระหว่างการเล่นได้มีการสังเกตเปรียบเทียบจะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านสติปัญญาได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์สัมผัสต่าง ๆ จากนามธรรมไปสู่รูปธรรมซึ่งผู้เรียนสามารถเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอด

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าการใช้เกมนั้นเป็นส่วนหนึ่งที่จะพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยใช้หลักการและเหตุผลในวิชาฟิสิกส์ในการตอบปัญหาที่ได้รับผ่านกระบวนการวัดและประเมินผล แบบทดสอบตามเกณฑ์ที่กำหนด และยังเป็นเทคนิคการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหาอันทำให้ผู้เรียนตื่นตัวให้ความร่วมมือและกล้าแสดงความคิดเห็นและยังเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้องค์ความรู้ที่นักเรียนมี ที่ได้เรียนทฤษฎีมาสามารถนำมาใช้ในการตัดสินใจหาบทหลักพื้นฐานอัลฟิสิกส์ได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. การศึกษาผลของแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาอัลฟิสิกส์ เรื่อง การละเมิดโดยใช้เกมกล่องกฎหมาย ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80 / 80
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาอัลฟิสิกส์โดยใช้เกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาผลสมรรถนะทางการเรียนรายวิชาอัลฟิสิกส์เรื่อง การละเมิด โดยใช้เกมกล่องกฎหมายระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรายวิชาอัลฟิสิกส์โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนประชากรเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนที่เรียนวิชาอัลฟิกฮ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านพิเทน (วันครู 2502) อำเภอทุ่งยางแดง จังหวัดปัตตานี จำนวนนักเรียน 28 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยใช้เกมกล่องกฎหมาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชาอัลฟิกฮ์ ประกอบด้วยทั้งหมด 7 กล่อง แบ่งออกเป็น 2 ด้าน

ด้านที่ 1 ฮุกุมชะรอีย (الأحكام الشرعية) มีทั้งหมด 5 กล่อง

ด้านที่ 2 ฮุกุมอิบาดัต (الأحكام العبادات) มีทั้งหมด 2 กล่อง

2.2 ลักษณะของเกม

2.2.1 กล่องมีทั้งหมด 7 กล่องตามฮุกุม

2.2.2 บัตรมีทั้งหมด 4 ชุด ชุดละ 10 แผ่น

2.3 กติกาการเล่น

2.3.1 แบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีสมาชิก 7 คน

2.3.2 แจกบัตรที่กำหนดกลุ่มละ 10 แผ่น

2.3.3 เมื่อทุกคนได้บัตรแล้วให้อ่านข้อความในบัตรแล้วทำการคิดวิเคราะห์ปัญหาที่ได้

2.3.4 นำบัตรที่ได้เอาไปใส่ในกล่องที่เตรียมไว้ให้ถูกต้องตามชื่อ

2.4 แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องการละหมาด

2.5 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องการละหมาด

2.6 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ระหว่างเดือนธันวาคม พ.ศ. 2564 ถึงเดือนเมษายน พ.ศ. 2565 โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ดำเนินกิจกรรมโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การละหมาด ที่สอนโดยใช้เกมกล่องกฎหมายในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 8 ตามลำดับ

3.2 เมื่อดำเนินการทำกิจกรรมด้วยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การละหมาด ที่สอนโดยใช้เกมกล่องกฎหมายเสร็จแต่ละแผน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบแบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ในแต่ละแผน แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดและบันทึกคะแนนลงในใบบันทึกคะแนน

3.3 เมื่อดำเนินการทำกิจกรรมด้วยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การละหมาดเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้แผนการจัดการเรียนรู้แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดและบันทึกคะแนนลงในใบบันทึกคะแนน

3.4 ผู้เรียนทำการตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมกล่องกฎหมายประกอบการสอนวิชาอัลฟิกฮ์ เรื่องการละหมาด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการบรรยาย อธิบายเหตุผลของข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

4.1 ข้อมูลที่ได้จากการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ $E_1/E_2 = 80/80$

4.2 ข้อมูลที่ได้จากการทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมกล่องกฎหมายที่ได้จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย มาทำเป็นคำร้อยละ

4.3 ข้อมูลที่ได้จากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนซึ่งวัดได้จากคะแนนของนักเรียนทั้งหมดจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนโดยหาค่าทางสถิติ คือ ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.4 ข้อมูลที่ได้จากการหาคุณภาพแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายดังตารางต่อไปนี้
ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย

แผนที่	ค่าประสิทธิภาพ			การแปลผล
	E_1	E_2	E_1/E_2	
1	81.43	83.57	81.43/83.57	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
2	80.71	81.42	80.71/81.42	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
3	81.43	82.14	81.43/82.14	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
4	80.00	81.00	80.00/81.00	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
5	82.86	85.00	82.86/85.00	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
6	80.00	86.43	80.00/86.43	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
7	80.00	85.00	80.00/85.00	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
8	80.00	85.71	80.00/85.71	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	80.80/83.75	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน		

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ของการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมกล่องกฎหมายสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าร้อยละโดยรวม เท่ากับ 80.80/83.75 ซึ่งมีประสิทธิภาพที่สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ที่กำหนดไว้ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาอัลฟิฏยโดยใช้เกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งได้มีการทดสอบสมมติฐานด้านความรู้โดยการเทียบเกณฑ์แล้วต้องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 วิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test รายละเอียดดังตารางที่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

รายการ	N	μ	σ	เกณฑ์
ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	28	80.09	5.63	80

จากตาราง 2 พบว่า ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ร้อยละ 80.09 โดยการเทียบเกณฑ์แล้วสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 80) วิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-Test นั้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($\mu = 80.09$, $\sigma = 5.63$)

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ ค่าที่ t-test (t-dependent)

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการทดลอง	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	28	40	80.80	2.04	8.09
หลังเรียน	28	40	83.75	1.64	

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาอัลฟิกฮ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ($\bar{X} = 80.80$, $\bar{X} = 83.75$)

ตอนที่ 4 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกลุ่มกฎหมาย

ตารางที่ 4 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อที่	ความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1	เนื้อหาครอบคลุมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.29	1.28	มาก	6
2	เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน	4.29	0.45	มาก	6
3	เนื้อหาให้ความรู้ความเข้าใจชัดเจน	3.93	1.03	มาก	9
4	กิจกรรมประกอบการเรียนรู้ส่งเสริมให้ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา	4.18	1.00	มาก	8
5	การเรียนรู้เป็นกลุ่มทำให้ทราบข้อบกพร่องของตนเอง และผู้อื่น	4.46	0.73	มาก	4
6	ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตัวเองจากสื่อ	4.71	0.45	มากที่สุด	3

ข้อที่	ความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
7	สารสนเทศและเทคโนโลยี ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตัวเองจากเพื่อน และครูผู้สอนให้คำแนะนำ	4.50	0.50	มาก	5
8	มีกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ จริง	4.00	1.07	มาก	7
9	ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และ สามารถนำไปใช้ได้	4.79	0.41	มากที่สุด	2
10	ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน	4.89	0.31	มากที่สุด	1
ค่าความพึงพอใจ		4.40	0.72	มาก	

จากตารางที่ 4 แสดงว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย โดยภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ซึ่งมี ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.72) เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายข้อ มีรายละเอียดดังนี้ คือ นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันซึ่งมี ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.30) รองลงมา คือ ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และสามารถนำไปใช้ได้ซึ่งมี ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.41) ส่วนข้ออื่นก็มีคะแนนเฉลี่ยรองลงมาตามลำดับและประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจต่ำที่สุดคือ เนื้อหาให้ความรู้ความเข้าใจชัดเจน ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 1.00)

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเฉลี่ยโดยรวม E1/E2 เท่ากับ 80.80/83.75 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายที่สร้างขึ้นในการทดลองครั้งนี้มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 80/80 จะเห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ กล่าวคือ มีการวิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐาน/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ และกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรายวิชาอัลฟิกฮ์ นำมาจัดเป็นหน่วยการเรียนรู้โดยศึกษา ค้นคว้า นวัตกรรมการเรียนรู้ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งเป็นรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง เนื่องจากมีการจัดกระทำข้อมูลโดยใช้ทักษะการคิดอย่างเป็นระบบมีความเข้าใจง่าย กระชับ กะทัดรัด ชัดเจน ดังที่ พิมพันธ์ เกระคุปต์และเพยาว์ ยินดีสุข 2556) กล่าวว่าการใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนมีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมี

ประสิทธิภาพและยังสอดคล้องกับ (สุวิทย์ มูลคำและคณะ 2549 : 59) ที่กล่าวว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นมีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน คือ ชื่อวิชา/ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ระดับชั้น เวลา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดสาระสำคัญ สาระการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ ภาระงาน/ชิ้นงาน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล การเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้และบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่ออุปกรณ์หรือแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนวิธีการวัดและประเมินผลไว้อย่างชัดเจน จากการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งโดยภาพรวมมีค่า IOC โดยเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 0.96

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย โดยใช้เกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนน ($\bar{X} = 80.80$, $\bar{X} = 83.75$) ทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติร้อยละ 80.09 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นพบปัญหา แก้ไขด้วยตนเองโดยผ่านกระบวนการกลุ่ม ดังที่ มณฑาทิพย์ อุตตปัญญา (2542) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขันเพื่อการเรียนรู้ มีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะการนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจไม่รู้สึกลำบากหน่ายก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย และจำได้นาน นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้รับความรู้ทางวิชาการ และยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของอรุณี บุญญานุกุล (2562) ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม "ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.89/82.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80 2) ผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ในภาพรวมนักเรียนมีทักษะอยู่ในระดับดี และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา อยู่ในระดับมาก

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการวิจัย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ได้ใช้เกมกล่องกฎหมายเป็นเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระต่างๆ เน้นให้นักเรียนรู้จักคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงความรู้ เพื่อให้ได้ความคิดรวบยอดและสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากการยกตัวอย่างปัญหาสถานการณ์เพื่อให้นักเรียนได้แก้ปัญหาผ่านการฝึกทักษะ ในการคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล เช่น วิเคราะห์เหตุการณ์ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วมาสังเคราะห์จนได้คำตอบที่ถูกต้อง การฝึกให้นักเรียนใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายช่วยให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย

ของ อรุณี บุญญานุกูล (2562) ผลการวิจัยพบว่า การคิดวิเคราะห์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และมีความคงทนในการเรียนรู้มากกว่า นอกจากนี้ผลการวิจัยของ ภูมิภัทร พันธุ์ทองกลาง (2551) พบว่า นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ผลการวิจัยของ วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จากผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 98.17/98.47 2) นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลังจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาอัลฟิคุโดยใช้เกมกล่องกฎหมาย พบว่าระดับความพึงพอใจในของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาอัลฟิคุโดยใช้เกมกล่องกฎหมาย ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่า 4.89 ค่าเฉลี่ยมากที่สุดรองลงมาคือ 4.78 และ 3.92 มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมกล่องกฎหมายทำให้ผู้เรียนมีความสุข ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา มีความรับผิดชอบและผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกเมื่อมรอารมณ์ที่เป็นสุข สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณี บุญญานุกูล (2562) ได้ทำการวิจัย เรื่องผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม "ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้" ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม "ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.89/82.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80 2) ผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ในภาพรวมนักเรียนมีทักษะอยู่ในระดับดี พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา อยู่ในระดับมาก จากการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายเป็นการสร้างความหลากหลายในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เนื่องจากเกมกล่องกฎหมายมีรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย และผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์รูปแบบตามความสามารถและความคิดของตนเอง ทั้งยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรายวิชาอัลฟิคุ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

สรุป

จากการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายเป็นการสร้างความหลากหลายในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เนื่องจากเกมกล่องกฎหมายมีรูปแบบที่เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายหลาย และผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์รูปแบบตามความสามารถและความคิดของตนเองส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมาย ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน รายวิชาอัลฟิคุฮ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผลการศึกษาครั้งนี้แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาอัลฟิคุฮโดยใช้เกมกล่องกฎหมายได้สร้างตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ดังนั้นครูผู้สอนสามารถนำไปใช้กับนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในการใช้ชีวิตประจำวัน

1.2 ครูผู้สอนควรแนะนำรูปแบบของเกมกล่องกฎหมายและวิธีการใช้ของกล่องกฎหมาย โดยให้นักเรียนฝึกการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ครบทุกรูปแบบ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนรู้จักการแยกแยะจำแนกประเภทได้อย่างเหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุด

1.3 ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการฝึกให้นักเรียน ได้คิดวิเคราะห์ ถามตอบ และนำเสนอ พร้อมทั้งให้กำลังใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึง เพราะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดทักษะในด้านต่าง ๆ และเพิ่มความสามารถในการทำงานให้สำเร็จลุล่วงอย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 การเรียนการสอนในรูปแบบเกมเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เป็นแบบกันเอง เพื่อให้นักเรียนไม่เกิดความรู้สึกกดดัน โดยมีกิจกรรมนำเข้าสู่บทบทที่หลากหลายทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย

2. ข้อเสนอแนะ ในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมต่อทักษะด้านอื่นๆ เช่น ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และการเพิ่มความคงทนในการเรียนรู้ เป็นต้น

2.2 ควรสร้างโจทย์และจำลองสถานการณ์ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มทักษะในการคิดวิเคราะห์ รายวิชาอัลฟิคุฮโดยใช้เกมกล่องกฎหมายให้มีประสิทธิภาพ โดยเลือกเนื้อหาที่เป็นปัญหาในการเรียนรู้เรื่องอื่นในระดับชั้นอื่น ๆ หรือรายวิชาอื่น

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องกฎหมายกับนักเรียนที่มีความแตกต่างกันในด้านอื่นๆ เช่น ห้องเรียน เพศ ระดับชั้น และความถนัดทางภาษา เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด
- สมาคมนักเรียนเก่าอาหรับประเทศไทย. (2545). *หนังสือพระมหาคัมภีร์อัลกุรอาน พร้อมคำแปลภาษาไทย แปลไทยโดย. ชาอูดิอาราเบีย: อัลมุตดัษชิร*
- ทีศนา แชมมณี. (2554). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ พเยาว์ ยินดีสุข และราชน มีศรี. (2556). การสอนคิดด้วยโครงการการเรียนรู้แบบบูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย*
- ภูมิภัทร พันธุ์ทองกลาง. (2551). การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ระหว่างกลุ่มที่ใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ กับกลุ่มที่ใช้การสอนแบบปกติ. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง*
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร*.
- วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. (2551). การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา*.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *สำนักนโยบายแผนและมาตรฐานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม. แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2545-2559) : ฉบับสรุป*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: บริษัทพริกหวานกราฟฟิคจำกัด.
- สุจิต เพียรชอบ. (2531). การพัฒนาการสอนภาษาไทย. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2549). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด*. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- อรุณี บุญญาบุญกุล. (2562). ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม "ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารพุทธปัญญาปริทรรศน์* 4(2): 238-242

สัมภาษณ์

ฮาริส มะลี. ครูผู้สอนโรงเรียนบ้านพิเทน. สัมภาษณ์ 25 สิงหาคม 2563