

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา
โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก

Study of learning achievement in social studies subjects. about moral principles Buddhism by using
a game-based teaching technique of PhathomSuksa 3 students at Ban Thung Ta Phuk School

ปิยาภรณ์ ทองหล่อ¹ เตชัสต์ สงศ์ศรี² และบุญล้อม ดั่งวงวิเศษ³

Piyaporn Thonglor¹ Tachat Songsri² And Boonlom Duangwiset³

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
²ครูประจำวิชาสังคมศึกษา โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก
³อาจารย์โปรแกรมวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม 3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ E1/E2 และ การทดสอบค่าที t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.38/88.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก มีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนการสอน เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกม อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา/ เกม

ABSTRACT

The objectives of this research were 1. To study the learning achievements of social studies, religion and culture subjects on Buddhist principles. using a game-based teaching technique 2. To compare learning achievements before school and after school by using a teaching technique using game 3 students at Ban Thung Ta School. Cleat 3. To study the satisfaction of students toward learning management by using game-based teaching techniques together. of Prathom Suksa 3 students at Ban Thung Ta Phuk School The sample group was 20 students in Prathom Suksa 3, Ban Thung Ta Phuk School, academic year 2022. Tools used in the research 1. Learning management plan. 2. Academic Achievement Measurement Form 3. Pre- and post-study social studies test 4. Satisfaction questionnaire. The statistics used to analyze the data were mean \bar{x} standard deviation (S.D.), efficiency of the E1/E2 learning plan and t-test. The results showed that 1. The efficiency of the learning management plan on Buddhist principles by using games of Prathom Suksa 3 students had an efficiency value of 82.38/88.25, which was higher than the specified criterion. Learning achievement after learning management on Buddhist principles by using games of Prathom Suksa 3 students after studying higher than before. 3. Grade 3 students at Ban Thung Ta Phuk School were statistically significant at the .05 level. They were satisfied after teaching and learning on Buddhist principles by using games. at a high level

KEYWORD: Study of leaning achievement, moral principles BUDDHISM, Game

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักธรรมทางพระพุทธศาสนามีบทบาทสำคัญในประเทศที่มีแต่ความเจริญมั่งคั่งทางด้านวัตถุ แต่ขาดแคลนความมั่งคั่งทางด้านจิตใจ ผู้คนจึงแสวงหาแต่เงินและวัตถุไม่สนใจเรื่องหลักธรรมนำชีวิต จิตใจจึงขาดคุณธรรม จริยธรรม จึงเกิดปัญหาขึ้นมาจำเป็นต้องมีการพัฒนาและปลูกฝังหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมที่ดั่งงามให้แก่คนในประเทศ เพื่อให้มีจิตสำนึกที่ดีและเป็นคนที่มีคุณภาพอันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศให้มีศักยภาพต่อไป สิ่งที่สำคัญที่สุดในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมจะต้องเริ่มจากบ้านหรือครอบครัวซึ่งเป็นสังคมแรกของนักเรียน จากนั้นจึงเป็นโรงเรียนที่จะมีส่วนปลูกฝังให้เกิดกับเด็กเรื่อยๆไปทีละน้อยอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาสู่สังคมต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ. 2552 ก : 3)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งมีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ มีความรู้มีคุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและพลโลก มีความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียน การประกอบอาชีพ และนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต อีกทั้งยังได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนในข้อที่ 1 ไว้ว่า เมื่อจบการศึกษาผู้เรียนต้องมีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกันในสังคมปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม และการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดเข้าใจในการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงเกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นมีคุณธรรมจริยธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก แต่ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ยังประสบปัญหา โดยเฉพาะในรายวิชาพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม ด้วยเหตุนี้จึงควรหันมาเน้นการพัฒนาสังคมไทยให้คนมีคุณธรรม จริยธรรมมากขึ้น ให้ทันกับกระแสการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว หน้าที่ของโรงเรียนจึงมิใช่เพียงการสอนเพื่อให้ความรู้ในเนื้อหาแต่เพียงอย่างเดียวหากแต่ต้องส่งเสริมให้มีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติได้อย่างถูกต้องในการนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตโดยเริ่มพัฒนาที่เด็กและเยาวชน เนื่องจากเด็กและเยาวชนเป็นทรัพยากรบุคคลที่ทรงคุณค่าต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต โรงเรียนจึงต้องจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาสนองนโยบายดังกล่าว ครูจึงต้องมีหน้าที่จัดทำรายละเอียดของรายวิชาต่างๆ เพื่อนำมาใช้พัฒนานักเรียน และกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกลุ่มสาระที่ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาคนโดยนำเอาหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มาพัฒนาแก้ปัญหาทั้งของตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ

จากการที่เป็นครูผู้สอนสังคมศึกษพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุกมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเรื่องหลักธรรมทางพุทธศาสนาต่ำ อาจจะมาจกหลายสาเหตุ สาเหตุหนึ่งอาจจะเป็นเนื่องมาจากครูขาดเทคนิคการสอนที่ดีขาดวิธีการสอนที่หลากหลายสื่อมีความน่าสนใจน้อยเกินไปนักเรียนขาดความสนใจนักเรียนไม่เข้าใจในหลักธรรมทางพุทธศาสนาตามหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาไม่ได้แสดงว่าการเรียนการสอนดังกล่าวเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องปรับปรุงดังนั้นจึงต้องใช้วิธีการสอนที่จะช่วยให้นักเรียนหันมาสนใจกันเรียนเรื่อง

ดังนั้นการใช้เกมเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาการในการเรียนรู้ นอกจากเกมยังทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกแล้วยังทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพอีกด้วยผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ต่างๆในการทำกิจกรรมที่ผู้สอนได้เตรียมไว้และไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนอีกทั้งเกมยังเป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆได้อีกด้วยเพราะเป็นการปลูกและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและเ้าความสนใจของผู้เรียนจนเกิดเป็นทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก เพื่อให้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาดีขึ้น และนักเรียนมีความเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและสามารถนำหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก

สมมติฐานของงานวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ระหว่างใช้และภายหลังการใช้ (E1/E2) เกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

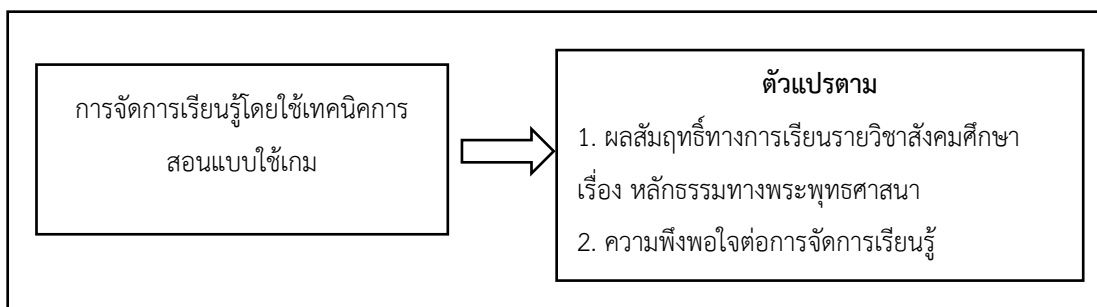
ขอบเขตของการวิจัย

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุกที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ทำการสอนแผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 8 ชั่วโมง

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม

เครื่องมือวิจัยมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษา

1.3 กำหนดรูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

1.3.1 สาระสำคัญ

1.3.2 มาตรฐาน

1.3.3 ตัวชี้วัด

1.3.4 สาระการเรียนรู้

1.3.5 กิจกรรมการเรียนรู้

1.3.6 สื่อและแหล่งเรียนรู้

1.3.7 การวัดและประเมินผล

1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 4 แผน และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พระไตรปิฎก

2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง พระรัตนตรัย

3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง โอวาท 3

4. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง พุทธศาสนสุภาษิต

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (IOC) และหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ ให้คะแนน +1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับ

วัตถุประสงค์ ให้คะแนน 0 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ให้คะแนน -1 ไม่แน่ว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดมีคะแนนเฉลี่ย 1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

1.6 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมวิจัยครั้งนี้

1.7 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้สอน กับ

นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก จำนวน 20 คน

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านทุ่งตาพุกพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 ศึกษาหลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา จากหนังสือ งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ (วาสนา เพ็ชรพันธ์, 2564)

2.3 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม

2.4 นำไปให้ครูพี่เลี้ยง อาจารย์ที่ปรึกษา และหัวหน้าฝ่ายวิชาการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสมของแบบทดสอบ

2.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยการตรวจสอบความตรงของเครื่องมือด้วยวิธีการหาค่า IOC นี้ จะใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 คนขึ้นไปและเป็นจำนวนคี่ ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนประเมินข้อความแต่ละข้อในเครื่องมือว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย หรือสอดคล้องกับเนื้อหาในองค์ประกอบนั้น ๆ หรือไม่หากสอดคล้องให้คะแนนเท่ากับ +1 ไม่แน่ว่าสอดคล้องหรือไม่ ให้คะแนนเท่ากับ 0 และคิดที่ไม่สอดคล้องให้คะแนนเท่ากับ -1 จากนั้น นำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดมาคำนวณค่า IOC เป็นรายข้อ โดยใช้คะแนนรวมทั้งหมดในข้อนั้นหารด้วยจำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.6.1 จัดทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา จำนวน 1 ชุด ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.6.2 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการทำแบบทดสอบดังนี้ แบบทดสอบ 1 ข้อ 1 คะแนน มีทั้งสิ้นจำนวน 20 ข้อ รวมทั้งหมด 20 คะแนน

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมากำหนด ค่า IOC แล้วคัดเลือกค่าที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.5-1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาจัดทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 1.00

2.8 จัดพิมพ์และสำเนาข้อสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือทดสอบนักเรียนในการศึกษาค้นคว้าต่อไป การสร้างแบบทดสอบ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของ

ผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม และได้สรุปประเด็นแบบวัดออกมาเป็น 5 ด้าน คือ 1) ความรู้สึกต่อรายวิชาสังคมศึกษา 2) ความรู้สึกต่อบรรยากาศในห้องเรียน 3) ความรู้สึกต่อผู้สอน 4) ความพอใจในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และ 5) ประโยชน์ที่ได้รับหลังจากการจัดการเรียนรู้

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ตามวิธีการวัดของกัทแมน ซึ่งเป็นข้อคำถามแบบประเมินค่า (Rating scale) 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง และน้อย จำนวน 20 ข้อ (วัดนา หิรัญญภาส, 2560)

3.3 นำแบบทดสอบความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00)

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว ไปสอบถามนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ภายหลังการเรียน เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม

3.5 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. เลือกกลุ่มเป้าหมายโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ปีการศึกษา 2565 นวน 20 คน

2. แนะนำขั้นตอนการจัดกิจกรรม และบทบาทของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม

3. ทำการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา

4. ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

ครั้งที่	แผนการจัดการเรียนรู้/เรื่อง	วัน/เดือน/ปี ที่ทำการสอน ภาคเรียนที่ 2	เวลาที่ทำการสอน	รวมจำนวนชั่วโมง
1	พระไตรปิฎก 1	26/12/2565	10.30 น. - 11.30 น.	1
2	พระไตรปิฎก 2	27/12/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
3	พระรัตนตรัย 1	3/01/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
4	พระรัตนตรัย 2	9/01/2565	10.30 น. - 11.30 น.	1
5	โอวาท 1	17/01/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
6	โอวาท 2	18/01/2565	10.30 น. - 11.30 น.	1
7	พุทธศาสนสุภาษิต 1	23/01/2565	10.30 น. - 11.30 น.	1
8	พุทธศาสนสุภาษิต 2	24/01/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
รวมจำนวนชั่วโมง				8

5. เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองทำการทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและแบบวัดความพึงพอใจ

6. นำผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.1 การคำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความแปรปรวนของคะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.2. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา แล้วแบบทดสอบความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าทดสอบค่า T (t-test One Group)

2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนเรื่อง เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ (E1/E2) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก แบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) จำนวน 20 คน ระหว่าง ใช้และภายหลังการใช้ (E1/E2)

แบบทดสอบ	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนนหลังเรียน			ประสิทธิภาพ (E1/E2)
	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ	
แบบทดสอบที่ 1	20	15.35	76.75	20	17.65	88.25	82.38/88.25
แบบทดสอบที่ 2	20	15.60	78.06				
แบบทดสอบที่ 3	20	14.05	85.25				
แบบทดสอบที่ 4	20	17.90	89.50				
รวม	80	65.90	82.38				

จากตาราง 2 พบว่าค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก สำหรับระหว่างใช้และภายหลังใช้ (E1/E2) มีประสิทธิภาพ 82.38/88.38 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม รายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก

ผลการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก จำนวน 20 คน โดยมีผลปรากฏดังตารางที่ 7

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก (n = 20)

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	10.30	1.34	7.70	0.86	39.83 *	0.0000
หลังเรียน	18.00	1.30				

* ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่าวิกฤตของ t ที่ระดับ .05, df 19 เท่ากับ 1.729)

จากตาราง 3 พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน มีผลเฉลี่ยเท่ากับ 10.30 และ 18.00 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก

ผลของการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ในรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ดังตารางที่ 4

หัวข้อประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. คำชี้แจงในการเล่นเกมนปฏิบัติตามได้	2.45	0.69	มาก
2. เทคนิคการสอนแบบใช้เกมทำให้เข้าใจในเนื้อหา	2.60	0.50	มาก
3. เทคนิคการสอนแบบใช้เกมต่อเนื่องในด้านเนื้อหา	2.60	0.60	มาก
4. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามากขึ้น	2.65	0.59	มาก
5. นักเรียนเห็นว่าเทคนิคการสอนแบบใช้เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามากขึ้น	2.45	0.60	มาก
6. นักเรียนทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ	2.50	0.60	มาก
7. นักเรียนทำกิจกรรมได้ครบตามคำชี้แจง	2.60	0.60	มาก
8. กิจกรรมน่าสนใจชวนติดตาม ไม่น่าเบื่อ	2.40	0.68	มาก
9. เทคนิคการสอนแบบใช้เกมช่วยให้นักเรียนสนุกสนานในเวลาเรียนวิชาสังคมศึกษาเพิ่มมากขึ้น	2.35	0.49	มาก
10. นักเรียนสามารถนำข้อมูลจากเทคนิคการสอนแบบใช้เกมมาทบทวนความรู้ได้	2.25	0.64	ปานกลาง
11. เกมมีความน่าสนใจ	2.70	0.47	มาก
12. เกมช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียน	2.55	0.60	มาก
13. ลักษณะของเกมมีความเล่นง่าย ไม่ซับซ้อน	2.05	0.22	ปานกลาง
14. อุปกรณ์ของการเล่นเกมเหมาะสมกับการเรียน	2.50	0.61	มาก
15. นักเรียนอยากเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมอีก	2.50	0.69	มาก
16. เนื้อหาที่ใช้สอนในเกมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.40	0.75	มาก
17. นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของผลงานที่ทำ	2.80	0.41	มาก
18. เทคนิคการสอนโดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น	2.65	0.49	มาก
19. เทคนิคการสอนโดยใช้เกมช่วยให้สนใจเนื้อหา	2.60	0.50	มาก
20. นักเรียนคิดว่าหลังการเรียนเทคนิคการสอนโดยใช้เกมจะมีผลการเรียนดีขึ้น	2.60	0.68	มาก
รวมเฉลี่ย	2.51	0.58	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกม ภาพรวม ($\bar{x} = 2.52$, S.D. = 0.58) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาแต่ละรายการอยู่ในระดับมาก จำนวน 18 รายการ และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 2 รายการ รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของผลงานที่ทำ ($\bar{x} = 2.80$, S.D. = 0.41) อยู่ในระดับมาก รายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ นักเรียนสามารถนำข้อมูลจากเทคนิคการสอนแบบใช้เกมมาทบทวนความรู้ได้ ($\bar{x} = 2.05$, S.D. = 0.22) อยู่ในระดับปานกลาง

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.38/88.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก มีความพึงพอใจหลังเรียนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการศึกษผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุกผู้วิจัยได้อภิปรายผล ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นชั้นขึ้นมา มีประสิทธิภาพ 82.38/88.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 82.38 ของคะแนนเต็ม (E1) และ ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนเท่ากับ 17.65 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพเพราะ ผู้วิจัยจัดทำขึ้นได้ผ่าน กระบวนการและขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบและใช้วิธีการที่เหมาะสม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตร แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 คู่มือและแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนานักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และการจัดทำแผนการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ยึดหลักการสร้างของนักการศึกษาหลายๆท่าน ที่ได้กล่าวไว้ว่าลักษณะของแบบฝึก ทักษะที่ดีเนื้อหาควร เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้นักเรียนมีประสบการณ์เดิม เหมาะสมกับวัยหรือ ความสามารถของนักเรียน ซึ่งผลการวิจัยนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ บรรจง ชำจันทร์ (2559 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วย รูปแบบการสอนแบบใช้เกมและรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ หลังการทดลอง มีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกันและสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรวัต เอียดแก้ว (2560 บทคัดย่อ) การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน วิชาสังคมศึกษา 5 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน วิชาสังคมศึกษา 5 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 83.59/84.53 ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้สอดคล้องกับงานวิจัยของ หทัยรัตน์ สมดี (2555 บทคัดย่อ) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้วิธีสอนแบบซินดิเคท เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้วิธีสอนแบบซินดิเคท เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.89/82.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมีความเหมาะสม กับระดับความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เนื้อหามีความต่อเนื่อง โดยการเรียงจากง่ายไป ยาก และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และได้ทราบคะแนนของผลงานที่ทำ นักเรียนจึงเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งผลการวิจัยนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อธิป อนันต์กิตติกุล (2564 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ด้วยการจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่องพัฒนาการร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{x} = 25.46$ S.D. = 5.16) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{x} = 9.54$ S.D. = 3.53) และความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ

สอดคล้องกับงานวิจัยของกิตติพงษ์ รมพฤกษ์ (2556 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา อริยสัจ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรหมานุสรณ์ จังหวัดเพชรบุรี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา อริยสัจ 4 มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนาภรณ์ มามีโย (2563 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดหนูบัวเบิกบานธรรมกับการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดหนูบัวเบิกบานธรรม สูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนการสอน เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมากทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น มีความเหมาะสมกับวัยและชั้นเรียน การใช้อุปกรณ์การเล่นเกมส์สีสันสวยงาม ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอน มีความกระตือรือร้นในการเรียน และได้ทราบคะแนนและผลการเรียนรู้ของตนเอง จึงทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการทำกิจกรรมซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ มณีนรัตน์ วงศ์ศร (2556 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนชุดกิจกรรม เรื่องหลักธรรม ทางพระพุทธศาสนาโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคSTAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรวัต เอียดแก้ว (2560 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา 5 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ หทัยรัตน์ สมดี (2555 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้วิธีสอนแบบซินดิเคท เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้วิธีสอนแบบซินดิเคท เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79

ข้อเสนอแนะ

จากการทำวิจัย การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

1. ในระหว่างการเล่นเกมควรเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆและควรนำเนื้อหาเข้าไปสอดแทรกเข้าไปในเกมให้มากที่สุดนักเรียนจะได้นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
2. ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมควรมีคำชี้แจงและกติกาที่ชัดเจนให้มากกว่าเดิมเพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นเกมได้ถูกต้องวิธีและถูกกติกาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งนี้

1. ควรมีการศึกษางานวิจัยโดยเทคนิคการใช้เกมการสอนในการจัดการเรียนการสอนกับชั้นอื่น และเนื้อหาอื่นๆ เพื่อจะได้ข้อสรุปผลการวิจัยที่เพิ่มมากขึ้น

2. ควรมีการศึกษาผลเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมที่มีตัวแปรอื่นๆ เช่น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ วิจัยญาณ ทักษะการปฏิบัติ นอกจากนี้ควรศึกษาการเรียนแบบใช้เกมในการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อนำไปหาประสิทธิภาพ
3. ควรส่งเสริมความรู้และแนวคิดในการเรียนแบบใช้เกมให้กับนักเรียนชั้นอื่นๆ

เอกสารอ้างอิง

- กิตติพงษ์ ร่มพฤกษ์. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา อริยสัจ 4 ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรหมานุสรณ์ จังหวัดเพชรบุรี. วารสารมนุษยศาสตร์ ปีที่ 16 ฉบับที่ 1
สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- นายบรรจง ชำจันทร์. (2559). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วย
การสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกมและรูปแบบการ
สอนแบบใช้บัตรคำศัพท์. สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- มณีรัตน์ วงศ์ศร. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยการเรียนรู้
แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรและการสอน ครุศาสตรมหา
บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- รัตนาภรณ์ มামীโย. (2563). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทาง
พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
ชุดหนูบัวเบิกบานธรรมกับการสอนแบบปกติ. วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย ศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เรวัต เอียดแก้ว (2560). การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา 5 เรื่อง หลักธรรมทาง
พระพุทธศาสนา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. โรงเรียนโพธิ์โพธิ์วิทยา อําเภอโพธิ์ จังหวัดศรีสะเกษ.
- หทัยรัตน์ สมดี. (2555). ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดอย่างมี
วิจารณญาณ โดยใช้วิธีสอนแบบซินติเคท เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร.
- หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่ม
สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ.
- อธิป อนันต์กิตติกุล. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการการเรียนรู้โดยใช้ เกม เรื่อง
พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน
สังคมศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร.

