

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

Development of academic achievement Social Studies , Religion and Culture Course on Buddha's History by Using Games OF STUDENTS IN GRADE 5

พรवीณ์ อุดมลาภ¹ และดร.ยุดธนา พันมี²
Pornpawee Audomlap¹, and Dr.Yutthana punmee²

¹นักศึกษาโปรแกรมวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
²อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ที่มีต่อ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม สมมติฐานของการวิจัย คือ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกมหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่า และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับดีมาก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านทรงธรรม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาเรื่องพุทธประวัติชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 แผน 2) เกม การ์ดประวัติพุทธเจ้า บริบทของเกม เวลาในการเล่น : 15 - 30 นาที จำนวนผู้เล่น : 2 - 4 คน อายุการเล่น : 10 ปี ขึ้นไป ขนาดกล่อง : 12.5x18.5x5.6 cm อุปกรณ์ภายในกล่อง 1 การ์ดภาพประวัติพุทธเจ้า 32 ใบ (ภาพเหตุการณ์พุทธประวัติ) 2 การ์ดเหตุการณ์ประวัติพุทธเจ้า 32 (ลำดับเหตุการณ์พุทธประวัติ) ใบ 3 การ์ดกรรมสิทธิ์พิเศษ 8 ใบ (สิทธิพิเศษของการสุ่มวัดดวงเพื่อความสนุก) 4 การ์ดพลังธรรม 4 ใบ (ค่าพลังพื้นฐานที่ผู้เล่นได้รับจากหลักธรรมพรหมวิหาร 4 5 การ์ดระดับคะแนน 4 ใบ (ใบแสดงระดับคะแนนของผู้เล่นแต่ละคน มี 16 คะแนน) 6 หมากเกม(พลาสติก) 8 ชิ้น (หมากเกมสำหรับการเดินเกม) 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้ทดสอบกับนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะเป็นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษาเรื่องพุทธประวัติโดยใช้เกม แบบมาตราส่วนประมาณค่าซึ่งกำหนดเกณฑ์ความสนใจเป็น 5 ระดับจำนวน 20 ข้อ

ผลการวิจัยพบว่า

1 ข้อมูลทั่วไป แสดงความถี่และร้อยละจำแนกตามเพศของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และเพศหญิงจำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 40

2 ผลการศึกษาตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สถิติ แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 9.50 สูงกว่า คะแนนก่อนเรียน ซึ่งมีค่า 7.80 อยู่ 1.70 คะแนน จากการทดสอบความแตกต่างของเฉลี่ยระหว่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนด้วยสถิติทดสอบ t ได้ค่า เท่ากับ 5.67 มีวินัยทางสถิติที่ระดับ 0.05

3 ผลการศึกษาตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ที่มีต่อ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม โดยใช้สถิติ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าเฉลี่ย แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า โดยรวมมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$, S.D. = 0.19)

คำสำคัญ : วิธีการสอนโดยใช้เกม, ศาสนา

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop higher post-learning achievement than before. 2) to study the satisfaction of Prathomsuksa 5 students of Ban Songtham School on the social studies, religion and culture course on Buddha's history by Using the research hypothesis game is 1) Learning achievements in Social Studies, Religion and Culture on Buddha's History by using post-learning games. and 2) the student's satisfaction with learning social studies, religion and culture on Buddha's history by using games of grade 5 students was at a very good level. The samples used in this research were Grade 5 students, academic year 2022, Ban Song Tham School Mueang Kamphaeng Phet District Kamphaeng Phet Province, 28 people, derived from purposive sampling. The research tools were 1) Learning management plan for the group of social studies subjects on Buddha's history, grade 5, amount 1 plan 2) Buddha history card game Context of the game Playing time: 15 - 30 minutes Number of players: 2 - 4 people playing age: 10 years or more, box size: 12.5x18.5x5.6 cm Contents of the box: 1 32 picture cards of the history of the Buddha (pictures of the history of the Buddha) 2 32 Buddha history event cards (Chronology of Buddha history) cards 3 Special proprietary cards 8 cards (Privileges of fortune-telling for fun) 4 Dharma power cards 4 cards (Basic power values that players receive from the Dharma Brahma Viharn 4 5 Score cards 4 cards (each player's score card has 16 points) 6 game pieces (plastic) 8 pieces (game pieces for running games) 3) A test to measure the learning achievement of Prathomsuksa 5 students used to test with students. before school and after school 4) a questionnaire on student satisfaction towards learning social studies on Buddha's history by using a game. The estimation scale model which defines the interest criterion as 5 levels of 20 clause.

Research result

1 General data showing frequency and percentage by gender of respondents showed that the majority of respondents were 18 males representing 60% and 14 females representing 40%.

2 The study results answered the research objective 1. To develop higher achievement after learning than before learning. Social Studies, Religion and Culture Subject: Buddha's History by using games of Prathomsuksa 5 students using statistics to show the difference of mean scores after school and before grade 5, it was found that the mean score after learning was 9.50, higher than the score before learning, which was 7.80, which was 1.70 points from the test of the difference between the mean scores between post- and before learning with a t-test, the value was 5.67. There was a statistical discipline that level 0.05

3 The study results answered the research objective 2. To study the satisfaction of Prathom Suksa 5 students at Ban Songtham School on the subject of Social Studies, Religion and Culture on Buddha's History using a game by using mata deviation statistics. Basis and Mean show average standard deviation and the

level of satisfaction of the students towards the subject of Social Studies, Religion and Culture on Buddha's History by using games for Prathomsuksa 5 students found that the overall satisfaction level was the highest. ($\bar{X} = 4.94$, S.D. = 0.19)

Keywords : Game-Based Teaching Methodology, Religion

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคของการสื่อสารไร้พรมแดน ใช้เทคโนโลยีก้าวไกล อย่างไม่หยุดยั้ง ส่งผลต่อการพัฒนาประเทศ พัฒนาคนให้รู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง สามารถปรับตัวให้เข้ากับเหตุการณ์ต่าง ๆ ดำรงชีพได้อย่างเป็นปกติสุขในสังคมด้วยจิตใจอันเข้มแข็งมีสติไตร่ตรองเรื่องราวต่าง ๆ อย่างสุขุมรอบคอบ รัฐบาลได้ตระหนักถึง การพัฒนาคนในประเทศด้วยการจัดการศึกษา การศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนาบุคคลให้มีความเจริญงอกงามทุกด้าน คือ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ถ้าประเทศใดพลเมืองมีการศึกษาสูงประเทศนั้นก็จะมีกำลังคนที่มีประสิทธิภาพ หากสังคมใดพลเมืองขาดการศึกษาเรียนรู้ สังคมนั้นย่อมประสบปัญหาต่างๆ อันเกิดจากความไม่รู้ การศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่มีคุณภาพมีความ สามารถเต็มตามศักยภาพ มีการพัฒนาที่สมดุลทั้งด้านปัญญา จิตใจ ร่างกาย และสังคม ซึ่งเป็นปัจจัยหลักของการพัฒนาทั้งปวง พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553 มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียนทุกคน มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียน มีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และแผนการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 2) พ.ศ. 2555-2559 ระบุว่า การสร้างสังคมไทยที่พึงประสงค์ให้สำเร็จได้ เครื่องมือที่สำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ คือ “คน” และ “การศึกษา” โดยมุ่งพัฒนาชีวิตให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจและสติปัญญา ความรู้คู่คุณธรรม การศึกษาเป็นการขัดเกลาบุคคลให้ มีความรู้ ความคิดและการกระทำในทางสร้างสรรค์ มีวัฒนธรรมที่ดี ดังนั้น การศึกษาจึงมีความสำคัญมากในการสร้างเสริมพฤติกรรมที่ดีของบุคคล (สำนักงานพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ. 2555 : 4)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่จัดการเรียนรู้เน้นในเรื่อง พฤติกรรมของคนและสิ่งแวดล้อม สาระที่จัดการเรียนรู้ในกลุ่มนี้ประกอบด้วย 5 สาระ คือ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ ทั้ง 5 สาระมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิต ในสังคมทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ถึงปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาในสภาพปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงสภาพความเป็นไปที่แท้จริงของสังคม บทบาทของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่สำคัญก็คือการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและหวังว่าผู้เรียนได้เข้าใจถึงสมาชิกและ กำลังที่ดีของสังคมนั้น นักการศึกษาทางสังคมศึกษา พยายามที่จะพัฒนากระบวนการเรียนรู้กลุ่มสังคมศึกษา ให้มีประสิทธิภาพและสนองต่อจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หลักสูตรในกลุ่ม สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีลักษณะเปิดกว้าง ในหลักสูตร ได้กำหนดมาตรฐานไว้ 12 มาตรฐาน จุดมุ่งหมายเพื่อให้รู้จักการ ดำเนินชีวิตบนพื้นฐานแห่งคุณธรรม ไม่เบียดเบียนผู้อื่น มีความซื่อสัตย์สุจริต ยุติธรรม มีระเบียบวินัย มีความ อดทน รู้จักประหยัด มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และประเทศชาติเคารพในสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น รู้จักหน้าที่ รู้จักใช้สิทธิเสรีภาพของตนเอง ในทางสร้างสรรค์ บนรากฐานแห่งศาสนาและกฎหมาย กลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม หมายถึง การให้การศึกษาระบบการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในโรงเรียนที่ประกอบด้วยเนื้อหาที่มี ลักษณะเป็นบูรณาการ (Integrate) คือ มีเนื้อหา ผสมผสานกันโดยคัดเลือกเนื้อหาจากสาขาวิชาต่าง ๆ เช่น สังคมศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ มนุษยศาสตร์ จริยศาสตร์ศาสนาและปรัชญา เป็นต้น แล้วจัดเข้ารวมเป็นหลักสูตรสังคมศึกษาในโรงเรียน หรืออาจกล่าวได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นรากฐานของสาระสังคม ศึกษาในโรงเรียน เพราะ สาระสังคมศึกษา (Social Studies) มีลักษณะเป็นสาระแบบ บูรณาการ โดยคัดเลือกสาระส่วนที่เหมาะสมจากสาระ ต่าง ๆ ใน สาขาสังคมศาสตร์และแขนงวิชา ที่เกี่ยวข้อง มีขอบข่ายครอบคลุมทุกแขนงวิชาในสาขาสังคมศาสตร์ตลอดไปจนถึงวิชาที่เกี่ยวข้อง

กับสังคม แต่ไม่ใช่ สังคมศาสตร์ เช่น ศาสนา ศิลปะดนตรีวรรณกรรมด้วยเพื่อน มาบูรณาการเข้า โดยมีโน้ตส์และหลักการที่สำคัญเป็นแกนกลาง สำหรับนักเรียนในโรงเรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้เกิดความเข้าใจใน ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทุกด้าน และฝึกฝนทักษะและพัฒนาเจตคติ อันเหมาะสมเพื่อเป็นพลเมืองที่ดีมีประสิทธิภาพ สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติและสร้างสรรค์ อาจกล่าวได้ว่าวัตถุประสงค์เน้นที่การนำเอาความรู้ทางสังคมศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนและสังคม

จากประสบการณ์ของผู้วิจัย ซึ่งเป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทรงธรรม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 1 มีประสบการณ์ในการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มาเป็นเวลา 1 ปี พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประสบปัญหาที่พบด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตและสอบถามนักเรียนส่วนมากในโรงเรียน ไม่ชอบเรียนวิชาสังคมศึกษา เนื่องจากคิดว่าเป็นวิชาที่น่าเบื่อ ต้องฟังครูบรรยายเป็นส่วนมาก และสิ่งที่ครูนำมาสอนเป็นเรื่องไกลตัวหรือเนื้อหาอยู่ในบริบทอื่น ๆ สังคมอื่น และอีกปัญหาหนึ่งที่สำคัญคือ ครูขาดสิ่งจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นที่พึงพอใจและต่ำกว่าเป้าหมายของโรงเรียน สอดคล้องกับรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียน ในปีการศึกษา 2564 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา มีค่าต่ำกว่าเกณฑ์เป้าหมายของสถานศึกษาที่ตั้งไว้ คือร้อยละ 60 ทั้งนี้เนื่องมาจากครูในยุคปฏิรูปยังไม่เข้าใจวิธีจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริงทำให้เลือกวิธีสอนที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลครูสั่งงานเกินกำลังความสามารถของนักเรียน นักเรียนเบื่อไม่ชอบทำงาน ขาดแรงจูงใจ และเนื้อหาวิชามากเกินไป

(John Dewey, 1968 อ้างถึงใน ทิศนา ขัมมณี, 2544) กล่าวว่า “บุคคลมีชีวิตอยู่ในโลกด้วยการอาศัยสิ่งมีชีวิตอยู่ท่ามกลางของสถานการณ์ โดยมีการปะทะสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งต่าง ๆ และบุคคลต่าง ๆ รอบตัวดำเนินอยู่ตลอดเวลา การอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องใด ๆ การเล่นเกมคณิตศาสตร์ การอ่านหนังสือ การใช้เครื่องมือทำการทดลอง ฯลฯ เหล่านี้ล้วนเป็นสถานการณ์ทั้งสิ้น” ในฐานะที่ครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผู้สอนต้องการทราบหลักจิตวิทยาการเรียน เช่น จัดบทเรียนให้มีความยากง่ายพอเหมาะกับวุฒิภาวะ จัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง อริยาบถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้แสดงออก ซึ่งความสามารถความถนัดความสนใจผู้เรียนมักชอบการแข่งขัน ดังนั้นจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความสนุกสนานเป็น กลุ่ม เช่น แข่งขันการสำรวจบัตรภาพ แข่งขันคำตอบทางคณิตศาสตร์ แข่งขันการเรียงลำดับตัวเลขแสนสนุก เป็นต้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีหลายรูปแบบ เกม ก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ เกมการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษาจะเป็นนวัตกรรมที่ช่วยปรับปรุงแก้ไข ปัญหาการเตรียมความพร้อมวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อให้การจัดประสบการณ์การสอนของครูบรรลุ วัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ และอีกทั้งยังเป็นการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อให้นักศึกษา สาขาวิชาการประถมศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้และนำไปใช้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนา เกมการศึกษาดังกล่าว เพื่อเป็นแนวทางสำหรับแก้ปัญหาพัฒนาการด้านสติปัญญาต่ำและเจตคติที่ไม่ ดีต่อวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งจะเป็นการเตรียมพื้นฐานให้เด็กมีความพร้อมที่เหมาะสม กับวัยและส่งผลให้มีพัฒนาการที่ดีต่อไป

จากสภาพปัญหาดังกล่าวมานั้น ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยต่าง ๆ เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว และพบว่า การใช้วิธีสอนรูปแบบต่างๆ และสื่อประกอบการสอนจัดเป็นสื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่ง ที่นักเรียนให้ความสนใจและมีประโยชน์ต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้ศึกษาเป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงได้จัดสร้างและพัฒนาวิธีการสอนโดยใช้เกม เรื่องพุทธประวัติระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา ในมาตรฐาน มาตราฐาน ส.1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตาม

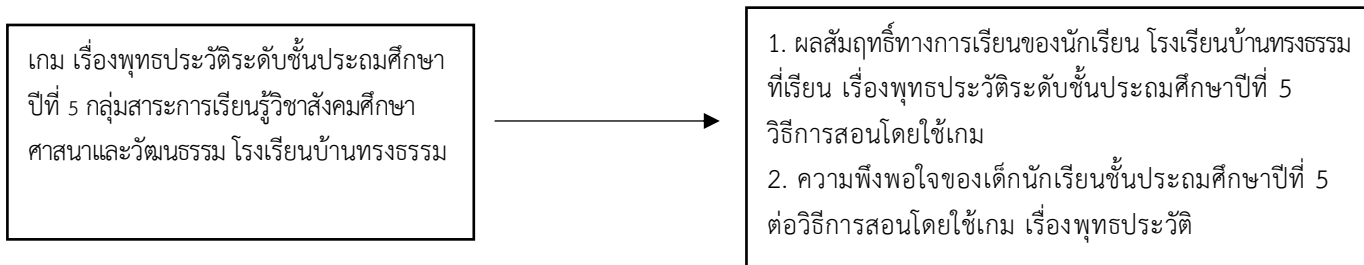
หลักสูตร เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขเพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้และส่งผลให้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ในระดับคุณภาพดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ที่มีต่อ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสามารถนำเสนอเป็นกรอบความคิดได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทรงธรรมสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษากำแพงเพชรเขต 1 จำนวน 28 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาเรื่องพุทธประวัติชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 แผน
2. เกม การ์ดประวัติพุทธเจ้า บริบทของเกม เวลาในการเล่น : 15 - 30 นาที จำนวนผู้เล่น : 2 - 4 คน อายุการเล่น : 10 ปี ขึ้นไป ขนาดกล่อง : 12.5x18.5x5.6 cm อุปกรณ์ภายในกล่อง 1) การ์ดภาพประวัติพุทธเจ้า 32 ใบ (ภาพเหตุการณ์พุทธประวัติ) 2) การ์ดเหตุการณ์ประวัติพุทธเจ้า 32 (ลำดับเหตุการณ์พุทธประวัติ) ใบ 3) การ์ดกรรมสิทธิ์พิเศษ 8 ใบ (สิทธิ์พิเศษของการสู่วัตถุเพื่อความสนุก) 4) การ์ดพลังธรรม 4 ใบ (ค่าพลังพื้นฐานที่ผู้เล่นได้รับจากหลักสูตรพรหมวิหาร 4) 5) การ์ดระดับคะแนน 4 ใบ (ใบแสดงระดับคะแนนของผู้เล่นแต่ละคน มี 16 คะแนน) 6) หมากเกม(พลาสติก) 8 ชิ้น (หมากเกมสำหรับการเดินเกม)
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้ทดสอบกับนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะเป็นชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษาเรื่องพุทธประวัติโดยใช้เกม

แบบมาตราส่วนประมาณค่าซึ่งกำหนดเกณฑ์ความสนใจเป็น 5 ระดับจำนวน 20 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการศึกษาผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ปฐมนิเทศชี้แจงข้อตกลงในการเรียนการสอน
2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ เพื่อทดสอบความรู้เดิมของนักเรียน
3. จัดการสอนตามแบบแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 แผนการเรียนรู้
4. แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ
5. หลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้วิชารายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นำผลแบบสอบถามมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X})และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ t-test แบบ One Sample โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS
2. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้วิชารายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 สถิติที่ใช้หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6.1.1 การหาความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC (สมนึก ภัททิยธานี. 2556, หน้า 221)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

6.1.2 การหาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ B (Discrimination Index) ตามวิธีของแบรนแนน (Brannan) คำนวณโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553, หน้า 90)

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก

- U แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
- L แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
- n₁ แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือผู้สอบผ่าน
- n₂ แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

6.1.3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ตามวิธีของโลเวท (Lovett) (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 96)

$$r_{xx} = \frac{k \sum x_i - \sum x_i^2}{(k-1) \sum (x_i - C)^2}$$

- เมื่อ r_{cc} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
- k แทน จำนวนข้อสอบ
- X_i แทน คะแนนของนักเรียนแต่ละคน
- C แทน คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

6.1.4 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี. 2555, หน้า 60-61)

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

- เมื่อ α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
- k แทน จำนวนข้อคำถาม
- ∑S_i² แทน ผลรวมของความแปรปรวนของข้อคำถามแต่ละข้อ
- S_t² แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

6.2 สถิติพื้นฐาน

6.2.1 ค่าร้อยละ (Percentage) (บุญชม ศรีสะอาด. 2555, หน้า 104)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

- เมื่อ P แทน ร้อยละ
- f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
- N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

6.2.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) (สมนึก ภัททิยธนี. 2553, หน้า 237)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

- เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
- ∑X แทน ผลรวมคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
- N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

6.2.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนของแต่ละตัว
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	Σ	แทน	ผลรวม

6.3 สถิติที่ใช้หาค่าดัชนีประสิทธิผล

ใช้สถิติค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้วิชารายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2555, หน้า 159) หาได้จากสูตร

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมคะแนนหลังเรียนของทุกคน} - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียนของทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียนของทุกคน}}$$

6.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

ที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้วิชารายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สูตร t-test (Dependent Sample) (บุญชม ศรีสะอาด. 2555, หน้า 112) โดยใช้สูตร

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{n \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าวิกฤติ
	D	แทน	ผลต่างระหว่างคู่คะแนน
	n	แทน	จำนวนผู้เรียน

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ในการครั้งนี้ ปรากฏผล ดังนี้

1 ข้อมูลทั่วไป แสดงความถี่และร้อยละจำแนกตามเพศของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และเพศหญิงจำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 40

2 ผลการศึกษาตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สถิติ แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 9.50 สูงกว่า คะแนนก่อนเรียน ซึ่งมีค่า 7.80 อยู่ 1.70 คะแนน จากการทดสอบความแตกต่างของเฉลี่ยระหว่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนด้วยสถิติทดสอบ t ได้ค่า เท่ากับ 5.67 มีวินัยทางสถิติที่ระดับ 0.05

3 ผลการศึกษาตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ที่มีต่อ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม โดยใช้สถิติ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าเฉลี่ย แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า โดยรวมมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยดูในรายละเอียดดังนี้ พบว่า ครูมีการเตรียมการสอน , ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน , ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา , ครูใช้วิธีการสอนและ ใช้สื่ออย่างหลากหลาย , ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน , ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน , ครูตั้งใจสอนให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก , ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม , นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน, นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ($\bar{x} = 5.00$, S.D.= 00) ครูมีการเตรียมการสอน , กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน , ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และ

รายบุคคล ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย , กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ , ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียน , ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา , นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า , ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม ($\bar{x} = 4.90$, S.D.= 0.32) เนื้อหาที่สอนทั้สมัยนำไปใช้ได้จริง ($\bar{x} = 4.80$, S.D.= 0.64)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สถิติ แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 9.50 สูงกว่า คะแนนก่อนเรียน ซึ่งมีค่า 7.80 อยู่ 1.70 คะแนน จากการทดสอบความแตกต่างของเฉลี่ยระหว่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนด้วยสถิติทดสอบ t ได้ค่า เท่ากับ 5.67 มีนัยทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผู้วิจัยศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทรงธรรม ที่มีรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม โดยใช้สถิติ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าเฉลี่ย แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า โดยรวมมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยดูในรายละเอียดดังนี้ พบว่า ครูมีการเตรียมการสอน , ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน , ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา , ครูใช้วิธีการสอนและ ใช้สื่ออย่างหลากหลาย , ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน , ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน , ครูตั้งใจสอนให้คำแนะนำช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก , ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม , นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน , นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ($\bar{x} = 5.00$, S.D.= 00) ครูมีการเตรียมการสอน , กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน , ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย , กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ , ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียน , ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา , นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า , ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม ($\bar{x} = 4.90$, S.D.= 0.32) เนื้อหาที่สอนทั้สมัยนำไปใช้ได้จริง ($\bar{x} = 4.80$, S.D.= 0.64)

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้สอนควรมีการเสริมแรงทางบวกให้กับนักเรียน เช่น การให้คำชม ให้ของรางวัล เป็นต้น
2. ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้สอนควรมีการบริหารเวลาใหม่ เนื่องจากผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งนี้

1. ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เกม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยนวัตกรรมอื่น ๆ
2. ศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมไปเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.(2546). แนวทางการบริหารโรงเรียนปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- _____. (2548). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : คุรุสภา
ลาดพร้าว
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 255 กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- _____. (2557). แนวปฏิบัติตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายปฏิรูปการเรียนการสอน
ภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: บริษัท จามจุรีโปรดักส์ จำกัด.
- _____. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560).
[ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://academic.obec.go.th/>
- จิตตินันท์ เดชะคุปต์ (2549). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจิตวิทยาบริการในมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ เอกสารการสอนชุดวิชาจิตวิทยาบริการ หน่วยที่ 1-7. (พิมพ์ครั้งที่ 4).
นนทบุรี : มหาวิทยาลัยฯ .
- นัยนา ตรีเนตรสัมพันธ์. (2551). ความพึงพอใจต่อการใช้บริการของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
กรุงเทพฯ : สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- นิศารัตน์ ศิลปเดช. (2542). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์เบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- น้ำลิน เทียมแก้ว (2558). ความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2555. มหาสารคาม : สำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ ๗. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาสน.
- _____. (2558). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาสน.
- ปรัชญา เวสารัชช. (2545). หลักการจัดการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานปฏิรูปการศึกษา
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2560). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- พนิต เข้มทอง. (2556). มโนทัศน์ของการติดตามและการประเมินผล. คณะศึกษาศาสตร์,
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2564). การวิจัยทางการบริหารการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา. วิทยาลัยการฝึกหัดครู:
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- โยธิน แสงวดี. (2551). การวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ:ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2557). หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.กรุงเทพฯ :ไทยวัฒนาพานิช.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2549). การวัดผลการศึกษา. กทม: สันติ : ประสานการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2560). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ.2542 และที่แก้ไข
เพิ่มเติม (ฉบับที่3) พ.ศ.2553. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สุนิสา สิริวิรัตน์. (2531). เกมประกอบการสอนสังคมศึกษา. ปัตตานี: โรงเรียนสาธิตคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- สุพิมพ์ ศรีพันธวัตรสกุล. (2552). คู่มือการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.

สุริยา วีรวงศ์. (ม.ป.ป.). **แนวคิดการวิจัยและพัฒนา** : วิธีการและเทคนิคการวิจัยเชิงปฏิบัติการ อย่างมีส่วนร่วม.
(เอกสารอัดสำเนา)

ศรารณี แดงไสว (2558). **ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการสินค้าออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร**. (สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม, บริหารธุรกิจ มหาบัณฑิต).

อรรถกิจ กรณ์ทอง. 2535. **ความพึงพอใจของประชาชนต่อการจัดระบบสายตรวจ** : ศึกษาเฉพาะ กรณีสถานีตำรวจภูธร ตำบลภูพิงราชนิเวศ. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อินทรา หิรัญสาย. (2553). **การบริหารการศึกษา** [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.intira.net> [2565, 8 ตุลาคม]

John Dewey.(1969). Philosophy, Education, and Reflective Thinking. In Thomas O.Buford Toward a Philosophy of Education. pp.180-183.

Maslow, A. (1970). Human needs theory: Maslow's hierarchy of human needs. In R.F. Craven & C. J. Hirnle (Eds.), Fundamental of Nursing: Human Health and Function. (3rd ed.) Philadelphia: Lippincott.