

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้  
เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก

Study of learning achievement in social studies subjects about THE moral  
principles OF Buddhism by using a game-based teaching technique with word  
cards of PrathomSuksa 2 students at Ban Thung Ta Phuk School

อารี รุ่งอรุณดอย<sup>1</sup> สิรินันท์ บุษชะบา<sup>2</sup> และบุญล้อม ด้วงวิเศษ<sup>3</sup>

Arree Rungarundoi<sup>1</sup> Sirinan Booschaba<sup>2</sup> And Boonlom Duangwiset<sup>3</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาโปรแกรมวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

<sup>2</sup>ครูประจำวิชาสังคมศึกษา โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก

<sup>3</sup>อาจารย์โปรแกรมวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก ปีการศึกษา 2565 จำนวน 13 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ E1/E2 และ การทดสอบค่าที่ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.71/84.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟุก มีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนการสอน เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำ อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ :** ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา/ เกมและบัตรคำ

## **ABSTRACT**

The purposes of this research were 1) to find the effectiveness of the lesson plans in social studies subjects about moral principles of Buddhism by using a game-based teaching technique with word cards of Prathomsuksa 2 students at Ban Thung Ta Phuk school, 2) to compare learning achievements before and after learning by using a game-based teaching technique with word cards of Prathomsuksa 2 students at Ban Thung Ta Phuk school and 3) to study the student's satisfaction towards learning management by using a game-based teaching technique with word cards of Prathomsuksa 2 students at Ban Thung Ta Phuk school. The samples in this research include 13 Prathomsuksa 2 students, in the academic year 2022 at Ban Thung Ta Phuk school.

The research instruments used in this research consisted of 1) lesson plans in social studies subjects about moral principles of Buddhism by using a game-based teaching technique with word cards of Prathomsuksa 2 students at Ban Thung Ta Phuk school, 2) an achievement test in social studies subjects about moral principles of Buddhism by using a game-based teaching technique with word cards of Prathomsuksa 2 students at Ban Thung Ta Phuk school and 3) a questionnaire on student satisfaction towards the teaching and lesson plans in social studies subjects about moral principles of Buddhism by using a game-based teaching technique with word cards of Prathomsuksa 2 students at Ban Thung Ta Phuk school. Statistical analysis were averages, standard deviations (S.D.), the efficiency of lesson plans E1/E2 and t-test dependent.

The results of the research were as follows 1) the efficiency of lesson plans about moral principles of Buddhism by using a game-based teaching technique with word cards of Prathomsuksa 2 students the efficiency value was 81.71/84.23, which was higher than the specified criteria, 2) achievement after learning management about moral principles of Buddhism by using a game-based teaching technique with word cards of Prathomsuksa 2 students studying higher than before, statistically significant at the .05 level and 3) Prathomsuksa 2 students at Ban Thung Ta Phuk school were satisfied after teaching and learning about the moral principles of Buddhism by using a game-based teaching technique with word cards, at a high level.

**KEYWORD:** Study of learning achievement, moral principles BUDDHISM, GAME AND word cards

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงพัฒนาการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก และช่วยให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลายสามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะและค่านิยมที่เหมาะสม นำหลักธรรมคำสอนทางศาสนาไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเองและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขรวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 1)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งมีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ มีความรู้มีคุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและพลโลก มีความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียน การประกอบอาชีพ และนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต อีกทั้งยังได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนในข้อที่ 1 ไว้ว่า เมื่อจบการศึกษา ผู้เรียนต้องมีคุณธรรมจริยธรรม 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

จากการที่เป็นครูผู้สอนสังคมศึกษาพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุกมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพุทธศาสนาต่ำ อาจจะมาจากหลายสาเหตุ สาเหตุหนึ่งอาจจะเนื่องมาจากครูขาดเทคนิคการสอนที่ดีขาดวิธีการสอนที่หลากหลายนักเรียนขาดความสนใจนักเรียนไม่เข้าใจในหลักธรรมทางพุทธศาสนาตามหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาไม่ได้แสดงว่าการเรียนการสอนดังกล่าวเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องปรับปรุงดังนั้นจึงต้องใช้วิธีการสอนที่จะช่วยให้นักเรียนหันมาสนใจกันเรียนเรื่อง

ดังนั้นการใช้เกมและบัตรคำเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้นอกจากเกมยังทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกแล้วยังทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพอีกด้วยผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ต่างๆ ในการทำกิจกรรมที่ผู้สอนได้เตรียมไว้และไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนอีกทั้งเกมและบัตรคำยังเป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ได้อีกด้วยเพราะเป็นการปลูกและกระตุ้นให้

ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและเร้าความสนใจของผู้เรียนจนเกิดเป็นทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาดีขึ้น และนักเรียนมีความเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและจำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก

### สมมติฐานการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ระหว่างใช้และภายหลังการใช้ (E1/E2) เกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก

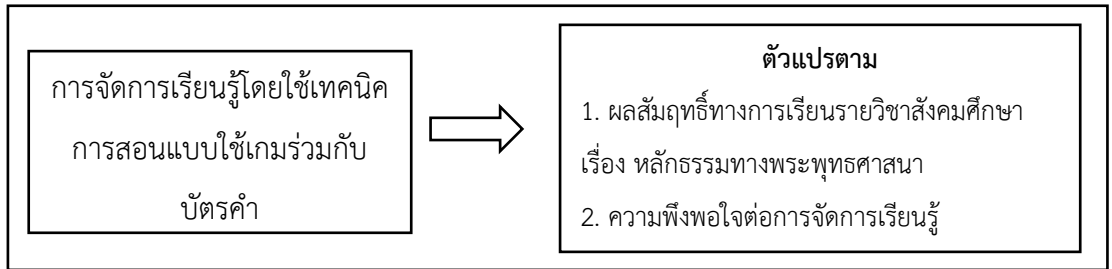
### ขอบเขตการวิจัย

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุกที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 13 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

#### เครื่องมือที่ใช้ทำวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ จำนวน 9 แผน ทำการสอนแผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 9 ชั่วโมง
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

#### เครื่องมือวิจัยมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้
  - 1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ 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 สารสำคัญ
- 1.3.2 มาตรฐาน
- 1.3.3 ตัวชี้วัด
- 1.3.4 สารการเรียนรู้
- 1.3.5 กิจกรรมการเรียนรู้
  - 1.3.5.1 ชั้นเลือกเกม
  - 2.3.5.1 ชั้นชี้แจงการเล่น และกติกา
  - 3.3.5.1 ชั้นเล่นเกม
- 1.3.6 สื่อและแหล่งเรียนรู้
- 1.3.7 การวัดและประเมินผล

1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 4 แผน และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ศรีธธาในพระรัตนตรัย
2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง โอวาท 3
3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เบญจศีล
4. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เบญจธรรม
5. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง หลักธรรมนำสุข
6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง หลักธรรมครองเรือน
7. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง มงคล 38
8. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ทำจิตใจให้บริสุทธิ์
9. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง พุทธศาสนสุภาษิต

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (IOC) และหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยค่าดัชนี ความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำมี คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

1.6 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมวิจัย ครั้งนี้

1.7 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้สอน กับ นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียน บ้านทุ่งตาฟูก จำนวน 13 คน

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษาเรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูกพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564) ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 ศึกษาหลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จากหนังสือ งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ (วาสนา เพ็ชรพันธ์, 2564)

2.3 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ

2.4 นำไปให้ครูพี่เลี้ยง อาจารย์ที่ปรึกษา และหัวหน้าฝ่ายวิชาการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสมของแบบทดสอบ

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

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยการตรวจสอบความตรงของเครื่องมือด้วยวิธีการหาค่า IOC นี้ จะใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 คนขึ้นไปและเป็นจำนวนคี่ ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนประเมินข้อความแต่ละข้อในเครื่องมือว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย หรือสอดคล้องกับเนื้อหาในองค์ประกอบนั้น ๆ หรือไม่ หากสอดคล้องให้คะแนนเท่ากับ +1 ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องหรือไม่ ให้คะแนนเท่ากับ 0 และคิดว่าไม่สอดคล้องให้คะแนนเท่ากับ -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 ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่า IOC แล้วคัดเลือกค่าที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.5-1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาจัดทำเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 1.00

2.8 จัดพิมพ์และสำเนาข้อสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือทดสอบนักเรียนในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

ของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ และได้สรุปประเด็นแบบวัดออกมาเป็น 5 ด้าน คือ 1) ความรู้สึกต่อรายวิชาสังคมศึกษา 2) ความรู้สึกต่อบรรยากาศในห้องเรียน 3) ความรู้สึกต่อผู้สอน 4) ความพอใจในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และ 5) ประโยชน์ที่ได้รับหลังจากการจัดการเรียนรู้

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ตามวิธีการวัดของกัทแมน ซึ่งเป็นข้อคำถามแบบประเมินค่า (Rating scale) 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง และน้อย จำนวน 20 ข้อ (วัฒนา หิรัญโยธาส, 2560)

3.3 นำแบบทดสอบความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบดูความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (ผลการหาคุณภาพ 1.00)

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว ไปสอบถามนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 13 คน ภายหลังการเรียน เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ

3.5 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อไป

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. เลือกกลุ่มเป้าหมายโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ปีการศึกษา 2565 จำนวน 13 คน
2. แนะนำขั้นตอนการจัดกิจกรรม และบทบาทของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ
3. ทำการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา
4. ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 9 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

ครั้งที่	แผนการจัดการเรียนรู้/เรื่อง	วัน/เดือน/ปี ที่ทำการสอน ภาคเรียนที่ 2	เวลาที่ทำการสอน	รวมจำนวนชั่วโมง
1	ศรัทธาในพระรัตนตรัย	26/12/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
2	โอวาท 3	27/12/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
3	เบญจศีล	3/01/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
4	เบญจธรรม	4/01/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
5	หลักธรรมนำสุข	9/01/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
6	หลักธรรมครองเรือน	30/01/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
7	มงคล 38	31/01/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
8	ทำจิตใจให้บริสุทธิ์	1/02/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
9	พุทธศาสนสุภาษิต	2/02/2565	12.30 น. - 13.30 น.	1
<b>รวมจำนวนชั่วโมง</b>				<b>9</b>



5. เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองทำการทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและแบบวัดความพึงพอใจ

6. นำผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบกัน

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.1 การคำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความแปรปรวนของคะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.2 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา แล้วแบบทดสอบความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าทดสอบค่า T (t-test One Group)

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (E1/E2)

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำ คะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียน ประสิทธิภาพ 80/80 (E1/E2)

แบบทดสอบ	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนนหลังเรียน			ประสิทธิภาพ (E1/E2)
	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	
แบบทดสอบที่ 1	10	8.00	80.00	20	16.85	84.23	81.71/84.23
แบบทดสอบที่ 2	10	8.00	80.00				
แบบทดสอบที่ 3	10	8.62	86.15				
แบบทดสอบที่ 4	10	8.23	82.31				
แบบทดสอบที่ 5	10	8.31	83.08				
แบบทดสอบที่ 6	10	7.85	78.46				
แบบทดสอบที่ 7	10	7.29	79.23				
แบบทดสอบที่ 8	10	8.15	81.54				
แบบทดสอบที่ 9	10	8.46	84.62				
รวม	120	73.54	81.71				

จากตารางที่ 2 พบว่าค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมร่วมกับบัตรคำรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก สำหรับระหว่างใช้และภายหลังการใช้ (E1/E2) มีประสิทธิภาพ 81.71/84.23 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก

ผลการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุกจำนวน 13 คน โดยมีผลปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก (n = 13)

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. <sub>D</sub>	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	7.69	1.93	10.31	1.60	23.21 *	0.0000
หลังเรียน	18.00	1.87				

\* ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่าวิกฤตของ t ที่ระดับ .05, df 27 เท่ากับ 1.703)

จากตารางที่ 3 พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน มีผลเฉลี่ย เท่ากับ 7.69 และ 18.00 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก

ผลของการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ในรายวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก ดังตารางที่ 4

ข้อที่	หัวข้อประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	คำชี้แจงในการเล่นร่วมกับบัตรคำปฏิบัติตามได้	2.31	0.75	ปานกลาง
2	เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำทำให้เข้าใจในเนื้อหา	2.54	0.52	มาก
3	เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำความต่อเนื่องในด้านเนื้อหา	2.54	0.52	มาก
4	นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามากขึ้น	2.69	0.63	มาก
5	นักเรียนเห็นว่าเทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำช่วยให้นักเรียนเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามากขึ้น	2.38	0.77	มาก
6	นักเรียนทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ	2.54	0.78	มาก
7	นักเรียนทำกิจกรรมได้ครบตามคำชี้แจง	2.77	0.44	มาก
8	กิจกรรมน่าสนใจชวนติดตาม ไม่น่าเบื่อ	2.31	0.75	ปานกลาง

9	เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำช่วยให้นักเรียนสนุกสนานในเวลาเรียนวิชาสังคมศึกษาเพิ่มมากขึ้น	2.54	0.52	มาก
10	นักเรียนสามารถนำข้อมูลจากเทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำมาทบทวนความรู้ได้	2.23	0.44	ปานกลาง
11	เกมและบัตรคำมีความน่าสนใจ	2.69	0.48	มาก
12	เกมและบัตรคำช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียน	2.69	0.48	มาก
13	ขนาดของตัวอักษรในบัตรคำมีขนาดพอเหมาะ อ่านง่าย	2.77	0.44	มาก
14	การใช้สีของรูปภาพและตัวอักษร เหมาะสม	2.54	0.52	มาก
15	นักเรียนอยากเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำอีก	2.46	0.78	มาก
16	เนื้อหาที่ใช้สอนในเกมร่วมกับบัตรคำสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.31	0.75	ปานกลาง
17	นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของผลงานที่ทำ	2.85	0.38	มาก
18	เทคนิคการสอนโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น	2.62	0.51	มาก
19	เทคนิคการสอนโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำช่วยให้สนใจเนื้อหา	2.54	0.52	มาก
20	นักเรียนคิดว่าหลังการเรียนเทคนิคการสอนโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำจะมีผลการเรียนดีขึ้น	2.54	0.78	มาก
<b>รวมเฉลี่ย</b>		<b>2.54</b>	<b>0.59</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก มีความพึงพอใจต่อการ

จัดการเรียนการสอน เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ภาพรวม ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D. = 0.59) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาแต่ละรายการอยู่ในระดับมาก จำนวน 16 รายการ และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 4 รายการ รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนทำกิจกรรมได้ครบตามคำชี้แจง ( $\bar{X} = 2.77$ , S.D. = 0.44) อยู่ในระดับมาก รายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ นักเรียนสามารถนำข้อมูลจากเทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำมาทบทวนความรู้ได้ ( $\bar{X} = 2.23$ , S.D. = 0.44) อยู่ในระดับปานกลาง

#### สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.71/84.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก มีความพึงพอใจหลังเรียนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำวิชาสังคมศึกษาเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาอยู่ในระดับมาก

#### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาฟูก ผู้วิจัยได้อภิปรายผล ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมี ประสิทธิภาพ 81.71/84.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรม ทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการ ทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คิด เป็นร้อยละ 81.71 ของคะแนนเต็ม (E1) และ ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลัง เรียนเท่ากับ 16.85 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมร่วมกับบัตร คำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพเพราะ ผู้วิจัยจัดทำขึ้นได้ผ่าน กระบวนการและขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบและใช้วิธีการที่เหมาะสม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตร แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 คู่มือและแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนานักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม และการจัดทำแผนการเรียนรู้เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมร่วมกับ บัตรคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ยึดหลักการสร้างของนักการศึกษาหลายๆท่าน ที่ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะของแบบฝึก ทักษะที่ดีเนื้อหาควรเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่นักเรียนมีประสบการณ์เดิม เหมาะสมกับวัย หรือ ความสามารถของนักเรียน ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ บรรจง ขำจันทร์ (2559 บทคัดย่อ) ได้ ศึกษาเกี่ยวกับ การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอน แบบใช้บัตรคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกมและรูปแบบการสอนแบบใช้ บัตรคำศัพท์ หลังการทดลอง มีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกันและสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรวัต เียดแก้ว (2560 บทคัดย่อ) การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา 5 เรื่อง หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบ ศูนย์การเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา 5 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 83.59/84.53 ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้สอดคล้องกับงานวิจัยของ หทัยรัตน์ สมดี (2555 บทคัดย่อ) การ พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้วิธีสอนแบบซินดิเคท เรื่อง หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้วิธีสอนแบบซินดิเคท เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.89/82.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมร่วมกับ บัตรคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมีความเหมาะสม กับระดับความสามารถของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เนื้อหามีความต่อเนื่อง โดยการเรียงจากง่ายไป ยาก และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยตนเอง และได้ทราบคะแนนของผลงานที่ทำ นักเรียนจึงเกิดความ กระตือรือร้นในการเรียนและช่วยให้นักเรียน เข้าใจบทเรียนมากขึ้น จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ราตรี ดี สถาพร (2564 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้ ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) นักเรียนมีคะแนนทดสอบสูงกว่าก่อนเรียนร้อยละ 97.7 จาก คะแนนเต็มโดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 35.0 จากคะแนนเต็ม และสอดคล้องกับงานวิจัยของนริศรา อ่อน ละมุล (2560 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่เรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้บทเรียนสื่อ

ประสมและวิธีการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่เรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้บทเรียนสื่อประสมและวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนาภรณ์ มামীโย (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 โดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมร่วมกับบัตรคำที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น มีความเหมาะสมกับวัยและชั้นเรียน การใช้รูปภาพและ ตัวอักษรที่มีความเหมาะสม สีสดใสสวยงาม ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอน มีความกระตือรือร้นในการเรียน และได้ทราบคะแนนและผลการเรียนรู้ของตนเอง จึงทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการทำกิจกรรมซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ มณีรัตน์ วงศ์ศร (2556 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนชุดกิจกรรม เรื่องหลักธรรม ทางพระพุทธศาสนาโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคSTAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรวัต เอียดแก้ว (2560 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน วิชาสังคมศึกษา 5 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน 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 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทุ่งตาพุก

#### **ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้**

1. ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำควรมีการชี้แจงนักเรียนให้ชัดเจนกว่าเดิมเพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นเกมร่วมกับบัตรภาพได้อย่างถูกต้องและเกิดการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น
2. ในระหว่างการทำกิจกรรมควรเน้นให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมและควรนำเนื้อหาที่จะสอนมาใช้ในการเล่นเกมร่วมกับบัตรคำให้มากที่สุดเพื่อที่นักเรียนจะได้นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

#### **ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรมีการศึกษางานวิจัยโดยใช้เทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำในการจัดการเรียนการสอนกับชั้นเรียนอื่น และเนื้อหาอื่นๆด้วย เพื่อจะได้ข้อสรุปผลการวิจัยที่เพิ่มมากขึ้น

2. ควรมีการศึกษาผลการเรียนแบบเทคนิคการสอนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำที่มีต่อตัวแปร อื่นๆ เช่น ความสามารถในการคิด วิचारณญาณ ทักษะในการปฏิบัติ นอกจากนี้ควรมีการศึกษาผลของการใช้การเรียนแบบใช้เกมร่วมกับบัตรคำในการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อนำไปหาประสิทธิภาพ
3. ควรมีการส่งเสริมความรู้และแนวคิดในการเรียนแบบเทคนิคการใช้เกมร่วมกับบัตรคำให้กับนักเรียนชั้นอื่นๆ

### เอกสารอ้างอิง

- นริศรา อ่อนละมุล. (2560). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่เรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้บทเรียนสื่อประสมและวิธีการสอนแบบปกติ. บัณฑิตศึกษา สาขาวิชานวัตกรรมการศึกษาศาสตร์และการจัดการเรียนรู้.
- บรรจง ขำจันทร์. (2559). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกมและรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์. สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- มณีรัตน์ วงศ์ศร. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรและการสอน ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- รัตนารักษ์ มามีโย. (2563). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดหนูบัวเบิกบานธรรมกับการสอนแบบปกติ. วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัยศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราตรี ดิสภาพร (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.
- เรวัต เอียดแก้ว (2560). การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน วิชาสังคมศึกษา 5 เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. โรงเรียนโพธิ์โพธิ์วิทยา อําเภอโพธิ์โพธิ์ จังหวัดศรีสะเกษ.
- วัฒนา หิรัญญาส. (2560). รายงานการพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์ โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาของโพลยา เรื่องโจทย์ปัญหาการบวก การลบ การคูณ การหาร และโจทย์ปัญหาการบวก ลบ คูณ หารระคนของจำนวนนับ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอ่างทอง สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- หทัยรัตน์ สมดี. (2555). ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

โดยใช้วิธีสอนแบบซินติเคท เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร.

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้

แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม. สำนักงานวิชาการและมาตรฐาน การศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ.