

การศึกษาผลการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง ความสำคัญของพุทธศาสนา
และพุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสันป่าสัก
ตำบลหนองควาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่

The study of the use of bingo games for the development of subject learning management The
importance of Buddhism and the history of Buddha of Prathom Suksa 4 students at Ban San Pa Sak
School, Nong Kwai Subdistrict, Hang Dong District, Chiang Mai Province.

พระธันวา เสริมมงคล

Phra Thanwa Sermmongkol

รุ่งทิพย์ กล้าหาญ

Rungthip Klahan

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

MahachulalongkornrajavidyalayaUniversity Chiang Mai Campus

ณัฐกาจณ์ ศรีลาชัย

Nattakarn Srilachai

โรงเรียนสันป่าสัก

sanpasakschool

Gmail: ss.cm@mcu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยในชั้นเรียนซึ่งเป็นการวิจัยและพัฒนาที่มุ่งพัฒนาเพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิ
ผลของการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง ความสำคัญของพุทธศาสนาและ พุทธประวัติ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสันป่าสัก ตำบลหนองควาย อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 3
ประการ คือ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการใช้ เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง ความสำคัญ
ของพุทธศาสนาและพุทธประวัติของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2. เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้าน สันป่าสัก หลังจากที่ได้เรียนรู้ เรื่อง ความสำคัญของพุทธศาสนาและพุทธประวัติ
โดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน
บ้าน สันป่าสัก ในการเรียน ความสำคัญของพุทธศาสนาและพุทธประวัติโดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการ
เรียนรู้ หลังจากดำเนินการวิจัย สามารถสรุปอภิปรายผลและมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบสื่อเกมการสอนเท่ากับ 78 (E1) และประสิทธิภาพของผลรวมของใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 89.23 (E2) ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 แสดงว่า การใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ประสิทธิผลการใช้วิธีการสอนแบบสื่อเกมการสอนเรื่อง ความสำคัญของพุทธศาสนาและ พุทธประวัติ มีค่าเท่ากับ 0.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิผลที่กำหนด (0.50) แสดงว่า การใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่องความสำคัญของพุทธศาสนาและพุทธประวัติ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสื่อเกมการสอนเรื่อง ความสำคัญของพุทธศาสนาและ พุทธประวัติ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเพิ่มขึ้นโดยรวม 5.03 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 20.15 ซึ่งต่ำกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้ แม้ว่าประสิทธิผลของการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ จะเท่ากับ 0.64

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความสำคัญของพุทธศาสนาและพุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การใช้เกมบิงโก, พัฒนาการจัดการเรียนรู้, ความสำคัญของพุทธศาสนาและพุทธประวัติ

Abstract

This research is a classroom research which is research and development aimed at investigating the effectiveness and efficiency of using bingo games to improve learning management of subjects. The importance of Buddhism and Buddha's history of Prathom Suksa 4 students at Sanpasak School, Nong Kwai Subdistrict, Hang Dong District, Chiang Mai Province. This time, there are 3 objectives: 1. To find the efficiency and effectiveness of using Bingo game to develop learning management The importance of Buddhism and the history of the students Prathom Suksa 4 2. For the academic achievement of Prathom Suksa 4 students at Ban Sanpasak School after learning about the importance of Buddhism and Buddha's history. 3. To study the satisfaction of Prathom Suksa 4 students at Ban Sanpasak School in learning, the importance of

Buddhism and Buddha's history by using bingo games to develop learning management. after conducting research The results can be summarized and discussed as follows:

Conclusion

From analyzing the data, the researcher can conclude the research results as follows:

1. The efficiency of using bingo games to develop learning management The effectiveness of the teaching method of teaching game media was 78 (E1) and the efficiency of the sum of using bingo games to develop learning management was 89.23 (E2), which was lower than the specified criterion, 80/80, indicating that the Use bingo games to develop cognitive skills. not in accordance with the assumptions set

2. Effectiveness of the use of media game teaching methods to teach the subject The importance of Buddhism and Buddha's history was equal to 0.64, which was higher than the specified effectiveness criterion (0.50), indicating that using bingo games to develop learning management. on the importance of Buddhism and the history of the Buddha according to the assumptions set

3. The student's learning achievement after learning by means of teaching the media game teaching subject. The importance of Buddhism and Buddha's history had an overall average increase of 5.03 points, or 20.15 percent, which was lower than the assumptions set. Although the effectiveness of using bingo games to improve learning management was 0.64.

4. The student's satisfaction towards the use of bingo games for the development of learning management on the importance of Buddhism and Buddha's history. of grade 4 students found that the students were satisfied at a high level.

Keyword : Using a Bingo Game, develop learning management, The importance of Buddhism and the history of Buddha

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 สาระสำคัญที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรมจริยธรรมและมีวัฒนธรรมที่ดีในการดำเนินชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ในการจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องจัดให้สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจและพัฒนาการของผู้เรียน เน้นฝึกทักษะกระบวนการคิด การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้การปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยม คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ของสังคมการจัดการศึกษาระดับมัธยมศึกษาเป็นการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพื่อมุ่งประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 และมีความสุข การเรียนการสอนที่ดีนั้นควรมีความเป็นพลวัตร คือมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้รูปแบบเทคนิค วิธีการ เป็นต้นจากสภาพการจัดการศึกษาของไทยส่วนใหญ่ยังไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควรทั้งในด้านวิชาการ หลักสูตร เนื้อหาสาระและกระบวนการเรียนการสอน การเรียนรู้เป็นแบบท่องจำความรู้ และเรียนวิชาชีบบางแบบแก่งแย่ง แข่งขันเพื่อตัวเอง การบริหารจัดการด้านการศึกษาของไทยยังล้าหลังกว่าประเทศอื่นๆคือยังเป็นศูนย์รวมที่อยู่ในระบบราชการที่ขาดความคล่องตัวและขาดประสิทธิภาพ อาจารย์ส่วนใหญ่อยู่ในคุณภาพปานกลางถึงต่ำ (วิทยากร เชียงกูล, 2541 อ้างอิงจาก จันทรชิลี มาพุทธ, 2545) ซึ่งการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญของสังคมในการพัฒนามนุษย์ในทุกๆ ด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา เพื่อช่วยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณภาพ สามารถใช้ความรู้และสติปัญญาของตน ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ ดังนั้น การศึกษาต้องสามารถตอบสนองการเปลี่ยนแปลง ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงต่อปัจเจกบุคคลและครอบครัว มีมาก จะเห็นได้จากความต้องการการศึกษาที่เพิ่มมากขึ้น จำเป็นต้องพัฒนาการศึกษาของคนในชาติให้ก้าวหน้าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก และมีการประเมินประสิทธิภาพของระบบการศึกษา เป็นระยะ เพื่อติดตามความก้าวหน้า (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.2550)

Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการ

วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พฤษพิบูล, 2558)

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553) 1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ 2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด 3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง 4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน การสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน 5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ 6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน ฟัง คิด อย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง 7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง 8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด 9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง 10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

ด้วยเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรมจึงเลือกกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย จึงได้นำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก มาใช้ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นที่สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เรื่อง ความสำคัญของพุทธศาสนาและพุทธประวัติเพื่อศึกษาว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมบิงโก มาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาพระพุทธรูป และมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมสื่อการจัดการเรียนรู้และปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้ดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น