

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียน เรื่อง พุทธสาวกพุทธสาวิกา และพุทธศาสนิกชนตัวอย่าง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสันป่าสัก โดยใช้สื่อเกมบิงโกเป็นฐาน
A Study of Learning Achievement on the Disciples of the Buddhas
and Buddhist examples of Mathayomsuksa 1 students at Ban Sanpasak School
using bingo game media as a base.

พระพงษ์นริศ บังเมฆ

Phra phongnaris Bangmek

รุ่งทิพย์ กล้าหาญ

Rungthip Klahan

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

Mahachulalongkornrajavidyalaya University Chiang Mai Campus

สุธารัตน์ ปวงจักรทา

Sutarat Puangjaktha

โรงเรียนบ้านสันป่าสัก

BanSanPaSak School.

Phongnaris22@gmail.com.

บทคัดย่อ

การศึกษาผลการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกา และพุทธศาสนิกชน
ตัวอย่าง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสันป่าสัก ตำบลหนองควาย อำเภอหางดง จังหวัด
เชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของวิธีการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการ
เรียนรู้เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกา และพุทธศาสนิกชนตัวอย่าง 2) เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
หลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกา และ
พุทธศาสนิกชนตัวอย่าง 3) เพื่อหาประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการ
เรียนรู้เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกา และพุทธศาสนิกชนตัวอย่าง

ผลการวิจัย

- 1) การใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกา และพุทธศาสนิกชน

ตัวอย่าง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าประสิทธิผล เท่ากับ 0.64 ซึ่งอยู่สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิผลที่กำหนด (0.50) แสดงว่า วิธีการสอนที่ใช้มีประสิทธิผลตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนรู้ด้วยวิธีการ สอนโดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกา และ พุทธศาสนิกชนตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยคะแนนเพิ่มขึ้นโดยรวม 5.03 คิดเป็นร้อยละ 20.15 ซึ่งต่ำกว่าสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ (50.00)

3) ผลการใช้เกมเศรษฐีเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกาและ พุทธศาสนิกชน ตัวอย่าง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 78/89.23 และ ประสิทธิภาพเท่ากับ 0.64 อย่างไรก็ตามนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการจัดการ เรียนรู้ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก แต่มีสองรายการที่อยู่ในระดับมากที่สุด ถึงแม้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนของนักเรียนจะเพิ่มขึ้นร้อยละ 20.15 แต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการ จัดการการเรียนรู้เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกา และ พุทธศาสนิกชนตัวอย่าง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมต่ำกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ในการเรียน, พุทธศาสนิกชนตัวอย่าง, สื่อเกมบิงโกเป็นฐาน

Abstract

The study of the use of bingo games for the development of learning management on buddhist disciples, buddhist women and model buddhists of mathayomsuksa 1 students at ban san pa sak school, nong kwai sub-district, hang dong district, Chiang Mai province. The objectives were as follows: 1) to find out the efficiency and effectiveness of the bingo game method for developing learning management on buddhist disciples, buddhist women, and model buddhists; 2) to find student learning achievement. After learning the teaching method by using bingo games to develop learning management on buddha disciples, buddhasawika and buddhist examples, 3) to assess the satisfaction of students towards the use of bingo games to develop learning management on buddhism. Disciples, buddhasawikas, and exemplary Buddhists.

Research results

1) the use of bingo games to develop learning management on buddhist disciples, buddhist women and buddhists

The sample of mathayomsuksa 1 students had an effectiveness value of 0.64, which was higher than the specified effectiveness criterion (0.50), indicating that the teaching method used was effective according to the hypothesis.

2) student achievement after learning with the method teaching by learning management By using bingo games to develop learning management on buddhist disciples, buddhist women and model buddhists. The overall average score increased by 5.03, representing 20.15 percent, which was lower than the assumption set (50.00).

3) the effect of using a millionaire game to develop learning management on buddhist disciples, buddhist women and buddhists.

The sample of mathayomsuksa 1 students had an efficiency of 78/89.23 and an effectiveness of 0.64. Learned most of them at a high level. But there are two items at the highest level. Although the academic achievements after the learning of the students will increase by 20.15 percent, but the academic achievement using the bingo game to develop organize learning about buddhist disciples, buddhist women and model buddhists of mathayomsuksa 1 students as a whole was lower than the assumptions set.

Keyword : Academic achievement, Example of buddhism, Media based bingo games.

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 สาระสำคัญที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรมจริยธรรมและมีวัฒนธรรมที่ดีในการดำเนินชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่า ผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็ม ศักยภาพ ในการจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องจัดให้สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจและพัฒนาการของ ผู้เรียน เน้นฝึกทักษะ กระบวนการคิด การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้การปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคมการจذبบรรยากาศแห่งการ เรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพื่อมุ่งประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง วารสารสันติ ศึกษาปริทรรศน์ มจร ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 และมีความสุข การเรียนการสอนที่ดีนั้นควรมีความเป็นพลวัต คือมี การเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งในด้านการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ สาระ การเรียนรู้รูปแบบเทคนิค วิธีการ เป็นต้นจากสภาพ การจัดการศึกษาของไทยส่วนใหญ่ยังไม่ได้รับการพัฒนา เท่าที่ควรทั้งในด้านวิชาการ หลักสูตร เนื้อหาสาระและ กระบวนการเรียนการสอน การเรียนรู้เป็นแบบ ท่องจำ ความรู้ และเรียนวิชาชีบบางแบบ แข่งขันเพื่อตัวเอง การบริหารจัดการด้านการศึกษาของไทยยังล้า หลังกว่าประเทศอื่น ๆ คือยังเป็นศูนย์รวมที่อยู่ในระบบราชการที่ขาด ความคล่องตัวและขาดประสิทธิภาพ อาจารย์ส่วนใหญ่อยู่ในคุณภาพปานกลางถึงต่ำ (วิทยากร เชียงกูล, 2541 อ้างอิงจาก จันทรชลี มาพุทธ, 2545) ซึ่งการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญของสังคมในการพัฒนามนุษย์ในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา เพื่อช่วยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณภาพ สามารถใช้ความรู้และสติปัญญาของตน ให้เป็น ประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ

ดังนั้น การศึกษาต้องสามารถตอบสนองการณ์ต่อการเปลี่ยนแปลง ได้อย่าง รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงต่อปัจเจกบุคคลและครอบครัว มีมาก จะเห็นได้ จากความต้องการการศึกษาที่เพิ่ม มากขึ้น จำเป็นต้องพัฒนาการศึกษาของคนในชาติให้ก้าวหน้าทันต่อการ เปลี่ยนแปลงของโลก และมีการประเมิน ประสิทธิภาพของระบบการศึกษาเป็นระยะ เพื่อติดตาม ความก้าวหน้า (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2550) Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่ เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้น ในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอน เป็นผู้แนะน า กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง 2 กล่าวคือ

ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงษ์พิบูล, 2558) ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553) 1. เป็น การเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการน าความรู้ ไปประยุกต์ใช้ 2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด 3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และ จัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง 4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งใน ด้านการสร้างองค์ความรู้ การ สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน 5. ผู้เรียนเรียนรู้ความ รับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการ ทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ 6. เป็นกระบวนการสร้าง สถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่าง ลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง 7. เป็น กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง 8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด 9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการ จัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง 10. ความรู้เกิดจาก ประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

ด้วยเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรมจึงเลือก กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย จิต พิสัย และทักษะพิสัย จึงได้นำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก มาใช้ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการ เรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นที่สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เรื่องพุทธสาวก พุทธสาวิกา และพุทธศาสนิกชนตัวอย่าง เพื่อศึกษว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก มาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชา พระพุทธศาสนา และมีความสามารถในการคิดอย่างมี วิจารณญาณ เพื่อน าผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการ พัฒนานวัตกรรมสื่อการจัดการเรียนรู้และปรับปรุง การจัดการเรียนรู้ให้ดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น