



รายงานวิจัยในชั้นเรียน CLASSROOM ACTION RESEARCH

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้
แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนนาดีพิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม



นายภุชญา เชื้อคมตา
ครูผู้ช่วย

1.ที่มาและความสำคัญ

โรงเรียนนาดีพิทยาคม นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนในรายวิชาพระพุทธศาสนา ขาดสื่อการสอนที่ทันสมัย เป็นเหตุให้นักเรียนขาดทักษะความคิดสร้างสรรค์ และขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น่าสนใจ

จากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนค้นพบความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การมีส่วนร่วมทางสังคม และเพื่อจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน นาดีพิทยาคม ในเนื้อหาพุทธประวัติ ทั้งนี้เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาเป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนในวิชาสังคมศึกษาให้มีคุณภาพสู่เป้าหมายของการศึกษาที่ต้องการเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิชาสังคมศึกษาให้สูงขึ้นต่อไป



2.วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม ตามเกณฑ์ที่มีค่าดัชนีสูงกว่าที่ตั้งไว้ที่ตั้งแต่ร้อยละ 60
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยการแผนการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม อยู่ในระดับมาก



3.ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 22 คน

1.2 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 22 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรต้น หรือ ตัวแปรอิสระ

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD



ตัวแปรตาม

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ความพึงพอใจต่อการเรียน

4.ผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม เท่ากับ 85.13/86.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80
2. ประสิทธิภาพของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม มีค่าดัชนีประสิทธิภาพเท่ากับ 67.63 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ตั้งแต่ร้อยละ 60
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม อยู่ในระดับมาก ทั้ง 4 ด้าน ($=3.56$, $S.D = 0.20$)

5.อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.13/86.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ตามข้อ 1 หมายความว่า นักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ย จากการทำกิจกรรมทำแผนของแต่ละแผนในระหว่างเรียน แสดงว่าการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาดีพิทยาคม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ การวิจัยในครั้งนี้สามารถอภิปรายผลในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ผ่านขั้นตอนการจัดทำอย่างมีระบบ และวิธีการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยศึกษาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้หลักสูตร การวิเคราะห์เนื้อหา เทคนิคการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผลอย่างละเอียด เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย รวมทั้งผ่านการตรวจสอบประเมินความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลองการใช้จากนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองจริง ผู้วิจัยได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ โดยยึดรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นที่น่าพอใจ

