

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก”

“Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

การพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาโดยใช้ชุดนวัตกรรมการ

การเรียนรู้เกมบันได Break Time นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต ๒

Development of learning about important days in Buddhism Using a set of innovative learning activities, the Break Time ladder game, for Grade 4 students.

Chiang Mai Primary Educational Service Area Office 2

จำปา ปกรณ์พงศ์กุล Champa Pakornpongkuson

ประเด่น แบนปิง Praden Banping

โรงเรียนบ้านห้วยเกียง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต ๒

Ban Huai Kiang School, Chiang Mai Primary Educational Service Area Office 2

Jampa2657@gmail.com



บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลพัฒนาการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาเรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ของโรงเรียนบ้านห้วยเกียง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 2 ห้อง จำนวนนักเรียนทั้งหมด 50 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 1 ของโรงเรียนบ้านห้วยเกียง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 25 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเชื่อมั่น หาประสิทธิภาพของ นวัตกรรม และการทดสอบด้วยค่าที (t-test)

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษล้านนา ครุบาบุคคัลสำคัญของโลก”

“Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คะแนนเฉลี่ย 48.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.76 คะแนนร้อยละ 80.27 และแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้หลังเรียนนักเรียนได้คะแนน เฉลี่ย 17.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.08 คะแนนร้อยละ 85.00 ดังนั้น $E1/E2=80.27/85.00$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 และผลการเปรียบเทียบผลพัฒนาการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างจำนวนนักเรียน 25 คน พบว่า นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ ได้คะแนนเฉลี่ย 24.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.20 คะแนนร้อยละ 82.53 ดังนั้นหลังการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : พัฒนาการจัดการเรียนรู้. วันสำคัญ. กิจกรรมเกมบันได Break Time. ความพึงพอใจ.

Abstract

The objective of this research is 1) To compare the results of learning development in social studies subject. Important Buddhist days of 4th grade students before class and after class using the learning management method of the ladder game Break Time 2) To study the satisfaction of 4th grade students learning by the Break Time ladder game learning method. The population used in this research were 4th grade students at Ban Huai Kiang School. Chiang Mai Province, 2 rooms, total number of students 50 people, sample group used in this research. Is a student in Grade 4, academic year 2023, Semester 1, at Ban Huai Kiang School. Chiang Mai Province Number of classrooms: 1 classroom with 25 students drawn from purposive random sampling. The research tools include Learning management plan Learning activity set and tests to measure academic development results Statistics used to analyze data include mean, standard deviation. confidence Find the efficiency of innovation and testing with t-values (t-test)

Learning activity set on important days in Buddhism By the learning management method of the Break Time ladder game created by the researcher, the

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษล้านนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก”
“Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

average score was 48.16, standard deviation 2.76, 80.27 percent. And the test to measure learning development after studying, students scored an average 17.00, standard deviation 1.08, 85.00 percent. So $E1/E2=80.27/85.00$ which is higher than the standard criteria set for 80/80, and the results of comparing the learning development results before and after learning of a sample of 25 students found that the students took the test to measure learning development results. Received an average score of 24.76, standard deviation 1.20, 82.53 percent score. Therefore, after studying the lesson with the learning activity set on important days in Buddhism. By using the Break Time learning management method, it was found that students had higher scores than before learning at a statistical significance of .05.

Keywords: Development of learning management. Important day. Ladder game activity. Break Time. Satisfaction.

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในด้านปัจเจกดังนั้น ครูควรจะมีการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนจากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการทำงานกลุ่ม มีนิสัยรักการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไปตลอดชีวิต ดังนั้น ครูควรต้องปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มากขึ้นโดยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือผู้เรียนด้วยกันให้มากที่สุด โดยครูเป็นเพียง ผู้ชี้แนะเท่านั้น ซึ่งในปัจจุบันได้มีการนำเอาวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมที่เรียกว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ภายใต้บรรยากาศการทำทหายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอ

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก” “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

ความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการเล่นเกม หรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียน รู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสมได้ฝึกทักษะการคิด วิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้ เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม(กนกวรรณ รอดคุ้ม ศิดา เยี่ยมขันติ ถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง, 2559) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความ คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 พบว่า การใช้เกมสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อน เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01และการใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมี ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ จากงานวิจัยเรื่องนี้ จะเห็นได้ว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นกว่าก่อน เรียนโดยการใช้เกม และยังทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น

ผลจากการสำรวจวิชาเรียนที่นักเรียนไม่อยากจะเรียนมากที่สุดพบว่า วิชาสังคมศึกษาเป็นวิชา แรกๆ ที่นักเรียนไม่อยากจะเรียน จากสภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนห้วยเกียง อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ จากการสังเกตในคาบเรียน พบว่านักเรียนมีความไม่เข้าใจและไม่ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ทาง ครูผู้สอนจึงคิดค้นหาวัดกรรมสำหรับนักเรียนที่มีความสนุกสนานและความเหมาะสม โดยต้องการ แก้ปัญหาในการจัดการเรียน งานวิจัยครั้งนี้เพื่อต้องการที่จะพัฒนาผลพัฒนาการเรียน ปรับคุณภาพใน กระบวนการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นกว่าเดิม และจากการสังเกตความสนใจใคร่ เรียนรู้ของนักเรียนพบว่า ลักษณะเนื้อหาที่เรียนในวิชาสังคมค่อนข้างจะเป็นนามธรรม ซึ่งยากต่อความ เข้าใจโดยเฉพาะวิชาที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาและวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาที่มีเนื้อหามาก หาก ตัวนักเรียนเองไม่มีความสนใจและตั้งใจจริงต่อบทเรียน จะมีผลกระทบด้านผลพัฒนาการทาง การศึกษาอย่างแน่นอน เพราะการเรียนการสอนตามเนื้อหาส่วนมากจะเป็นในรูปแบบการบรรยาย ซึ่ง ทำให้เกิดความซ้ำซาก น่าเบื่อในบทเรียน จึงทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้และขาดความรู้ที่จะนำไปเป็น ประยุกต์ใช้ และจากการเรียนการสอนที่ยากทั้งเนื้อหาและยากต่อการทำความเข้าใจ ทำให้นักเรียน

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก” “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรม ทำให้ผลคะแนนของการทำแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง มีผลค่อนข้างต่ำ ซึ่งส่วนหนึ่งผู้วิจัยคาดว่าน่าจะเป็นผลมาจากรูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กล่าวถึงเบื้องต้น

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยเลือกรูปแบบ การพัฒนาการเรียนรู้ โดยใช้ชุดนวัตกรรมการเรียนรู้เกมบันได Break Time มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อศึกษาพัฒนาการทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบดังกล่าวรวมทั้งเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้และค้นคว้าวิจัยในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้ชุดนวัตกรรมการเรียนรู้เกมบันได Break Time เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยเกียง ปีการศึกษา 2566
2. เพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดนวัตกรรมการเรียนรู้เกมบันได Break Time เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

วิธีดำเนินการวิจัย

-ประชากรได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ของโรงเรียนบ้านห้วยเกียง เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 2 จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 25 คน

-ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๕ สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

-ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในวัตกรรมนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่1 ศาสนา ศิลธรรมจริยธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ หลักสูตรแกนกลางการศึกษา (ปรับปรุงพุทธศักราช 2560) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในหัวข้อ

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก” “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567
เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เนื้อหาในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม รายวิชา ส 15101 สังคมศึกษา 1 ตัวชี้วัดได้แก่ ส 1.2 ป.4/3 ปฏิบัติตนในศาสนพิธีพิธีกรรมและวันสำคัญทางศาสนาตามที่กำหนดได้ถูกต้อง

เครื่องมือการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง เรื่องที่ 1 เรื่อง วันมาฆบูชา เรื่องที่ 2 เรื่อง วันวิสาขบูชา เรื่องที่ 3 เรื่อง วันอาสาฬหบูชา เรื่องที่ 4 เรื่อง วันธรรมสวนะ เรื่องที่ 5 เรื่อง วันเข้าพรรษา
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 16 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับข้อมูลทางสังคมศาสตร์ ตามขั้นตอนดังนี้

- ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์โดยใช้อยู่ละ (Percentage)
- ผลพัฒนาการเรียนรู้หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้อยู่ละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติทดสอบค่า t – test (Dependent Sample)

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time สำหรับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านห้วยเกียง จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก” “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567
ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านห้วยเกียง จังหวัดเชียงใหม่ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 การทำคะแนนกิจกรรมในบทเรียนเรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ระหว่างเรียนและแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ ทดลองรายบุคคล ๓ คน

คนที่	คะแนนกิจกรรมในบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้					คะแนนรวมชุดที่ 1-5 (60)	คะแนนแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ (20)
	ชุดที่ 1	ชุดที่ 2	ชุดที่ 3	ชุดที่ 4	ชุดที่ 5		
	(12)	(12)	(12)	(12)	(12)		
1	8	7	7	8	9	40	15
2	9	8	7	9	8	43	14
3	8	9	8	8	8	44	16
รวม	13	12	10	13	13	61	122
$\bar{x}$	8.33	8	7.33	8.33	8.33	42.33	15
S.D.	0.577	1	0.577	0.577	0.577	2.08	1
ร้อยละ	69.44	66.67	61.11	69.44	69.44	70.56	75

ตารางที่ 2 สรุปการทดสอบประสิทธิภาพเป็นรายบุคคล (1:1) ทดลองใช้กับนักเรียน 3 คน ได้แก่ นักเรียนที่เรียนอ่อน ปานกลาง และเก่ง (1 คน/ครั้ง) ปรากฏผลดังนี้

รายการ	คะแนนเต็ม	n	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ
--------	-----------	---	-----------	------	--------

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก”
 “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

คะแนนกิจกรรมระหว่างใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา	60	3	42.33	2.08	7	6
คะแนนทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญ ทางพระพุทธศาสนา	20	3	15	1	7	

จากตารางที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ขึ้นทดลองรายบุคคล 3 คน นักเรียนทำคะแนนกิจกรรมระหว่างการใช้บทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ได้คะแนนเฉลี่ย 42.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.08 คะแนน ร้อยละ 70.56 และแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้หลังเรียน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 15.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00 คะแนนร้อยละ 75 ดังนั้น $E1/E2 = 70.56/75.00$

ตารางที่ 3 การทำคะแนนกิจกรรมในบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ระหว่างเรียนและแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ ขึ้นทดลองกลุ่มเล็ก 9 คน

คนที่	คะแนนกิจกรรมในบทเรียนด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้					คะแนนรวม ชุดที่ 1-5 (60)	คะแนน แบบทดสอบ วัดผล พัฒนาการ เรียน (20)
	ชุดที่ 1	ชุดที่ 2	ชุดที่ 3	ชุดที่ 4	ชุดที่ 5		
	(12)	(12)	(12)	(12)	(12)		
1	8	7	7	8	9	39	16
2	9	8	7	9	8	41	15
3	8	9	8	8	8	41	15
4	6	7	8	8	8	37	14
5	8	8	10	9	8	43	16
6	10	8	7	9	9	43	15

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก”
 “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

7	10	8	9	8	7	42	16
8	9	9	8	9	8	43	14
9	10	8	7	9	9	43	16
รวม	78	72	71	77	74	372	744
$\bar{x}$	8.67	8.00	7.89	8.56	8.22	41.33	15.22
S.D.	1.32	0.71	1.05	0.53	0.67	2.12	0.83
ร้อยละ	72.22	66.67	65.74	71.30	68.52	68.89	76.11

ตารางที่ 4 สรุปรายการทดสอบประสิทธิภาพเป็นรายกลุ่มเล็ก (1:10) ทดลองใช้กับนักเรียน 9 คน
 ได้แก่ นักเรียน ที่เรียนอ่อน ปานกลาง และเก่ง อย่างละ 3 คน ปรากฏผลดังนี้

รายการ	คะแนนเต็ม	n	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ
คะแนนกิจกรรมระหว่างใช้ชุดกิจกรรม พัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทาง พระพุทธศาสนา	60	9	41.33	2.12	68.89
คะแนนทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง วัน สำคัญทางพระพุทธศาสนา	20	9	15.22	0.83	76.11

จากตารางที่ 4 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทาง
 พระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ขึ้นทดลองรายบุคคล 9 คน
 นักเรียนทาคะแนนกิจกรรมระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ได้คะแนนเฉลี่ย 41.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 2.12 คะแนนร้อยละ 68.89 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน นักเรียนได้คะแนน
 เฉลี่ย 15.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.83 คะแนนร้อยละ 76.11 ดังนั้น $E1/E2 = 68.89/76.11$

ตารางที่ 5 การทำคะแนนกิจกรรมในบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญ
 ทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ระหว่างเรียนและ
 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ขึ้นทดลองกลุ่มตัวอย่าง 25 คน

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก”
 “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

คนที่	คะแนนกิจกรรมใน บทเรียนด้วย ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้		คะแนน รวม ชุดที่ 1-5 (60)	คะแนน แบบทดสอบ วัดผล พัฒนาการ เรียน (20)			
	ชุดที่ 1	ชุดที่ 2	ชุดที่ 3	ชุดที่ 4	ชุดที่ 5		
	(12)	(12)	(12)	(12)	(12)		
1	11	12	10	8	10	51	17
2	10	10	10	10	11	51	16
3	11	10	9	8	8	46	16
4	10	11	8	8	8	45	15
5	10	9	12	11	8	50	18
6	10	9	9	11	11	50	17
7	10	10	11	10	11	52	19
8	10	10	11	10	10	51	17
9	8	8	9	8	9	42	16
10	11	10	10	10	10	51	18
11	10	8	8	10	11	47	17
12	12	10	11	10	8	51	18
13	8	9	10	11	10	48	17
14	9	10	9	10	9	47	16
15	9	8	8	9	8	42	17
16	10	10	11	10	10	51	18
17	8	9	11	11	9	48	17
18	9	10	10	10	11	50	16
19	9	10	10	11	8	48	15
20	10	8	8	10	10	46	17

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคัลสำคัญของโลก”
 “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

21	9	8	10	11	9	47	16
22	9	10	9	9	9	46	18
23	9	10	9	11	11	50	19
24	10	10	9	8	10	47	18
25	10	8	10	10	9	47	17
รวม	242	237	242	245	238	1204	425
$\bar{x}$	9.68	9.48	9.68	9.80	9.52	48.16	17.00
S.D.	0.99	1.05	1.11	1.08	1.12	2.76	1.08
ร้อยละ	80.67	79.00	80.67	81.67	79.33	80.27	85.00

ตารางที่ 6 คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time (E1) และร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ (E2) ในชั้นทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวนนักเรียน 25 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	n	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ
คะแนนกิจกรรมระหว่างใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา	60	25	48.16	2.76	80.27
คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา	20	25	17	1.08	85.00

จากตารางที่ 6 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง 25 คน นักเรียนทำคะแนนกิจกรรมระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ได้คะแนนเฉลี่ย 48.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.76 คะแนนร้อยละ 80.27 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 17.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.08 คะแนนร้อยละ 85.00 ดังนั้น $E1/E2 = 80.27/85.00$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 1

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษล้านนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก”
 “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลพัฒนาการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ก่อนและหลังเรียนบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time โดยใช้สูตร t-test (Dependent Sample)

ตารางที่ 7 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนการทาบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้ บทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 25 คน

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่างของคะแนน (D)	ผลต่างของคะแนน (D^2)
1	14	25	11	121
2	15	24	9	81
3	16	27	11	121
4	15	24	9	81
5	18	26	8	64
6	22	25	3	9
7	21	26	5	25
8	20	24	4	16
9	17	23	6	36
10	16	23	7	49
11	15	25	10	100
12	14	25	11	121
13	14	23	9	81
14	15	26	11	121
15	18	26	8	64
16	17	24	7	49
17	19	23	4	16
18	20	25	5	25

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคัลสำคัญของโลก”
 “Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

19	21	25	4	16
20	20	26	6	36
21	18	23	5	25
20	18	25	7	49
23	19	24	5	25
24	17	26	9	81
25	16	26	10	100
รวม	435	619	184	33856
$\bar{x}$	17.4	24.76	7.36	54.1696
S.D.	2.40	1.20	-1.20	1.44
ร้อยละ	58.00	82.53	24.53	601.88

ตารางที่ 8 ผลการเปรียบเทียบผลพัฒนาการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียนบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 25 คน

แบบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	n	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ	t
คะแนนสอบก่อนเรียน	30	25	17.4	2.40	58.00	*
คะแนนสอบหลังเรียน	30	25	24.76	1.2	82.53	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 8 พบว่าก่อนเรียนบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ได้คะแนนเฉลี่ย 17.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.40 คะแนนร้อยละ 58.00 หลังเรียนบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ ได้คะแนนเฉลี่ย 24.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.20 คะแนนร้อยละ 82.53 ดังนั้นหลังการเรียนบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษล้านนา ครุบาบุคคลสำคัญของโลก”
“Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567
พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ
สมมติฐานข้อที่ 2

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลพัฒนาการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญทาง
พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านห้วยเกียง จังหวัดเชียงใหม่ โดย
วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time มีข้อค้นพบที่ควรนำมาอภิปรายดังต่อไปนี้

1 จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านห้วยเกียง
จังหวัดเชียงใหม่ มีพัฒนาการการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง
วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.27/85.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 โดย
พบว่า ผลจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (E_1) โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมบันได Break
Time เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา จำนวน 5 กิจกรรม กิจกรรมละ 12 คะแนน รวมคะแนนเต็ม
60 คะแนน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 48.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.76
คิดเป็นร้อยละ 80.27 และผลจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) จำนวนคะแนนเต็ม 20 คะแนน
พบว่า มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 17.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.08 คิดเป็นร้อยละ
85.00 ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า เกิดจากกระบวนการจัดการเรียนการสอนเนื่องจากหากให้นักเรียน
เรียนรู้แบบรายตัว นักเรียนซึ่งมีความเก่งแตกต่างกันจะมีผลคะแนนแตกต่างกันแต่เมื่อปรับ
กระบวนการจัดการเรียนการสอนเป็นแบบเกมบันได Break Time โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ
และแบ่งให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มหาข้อมูลแต่ละเรื่องมาแลกเปลี่ยนกัน นักเรียนมีความ
กระตือรือร้นในการเรียนและเกิดความสนุกสนานไม่น่าเบื่อหน่าย นักเรียนให้ความร่วมมือตอบคำถาม
ได้ดี และทำคะแนนได้ดีขึ้นไม่แตกต่างกันมาก

ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการ
จัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง 25 คน นักเรียนทำ
คะแนนกิจกรรมระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการ
จัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time คะแนนเฉลี่ย 48.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.76 คะแนน
ร้อยละ 80.27 และแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้หลังเรียนนักเรียนได้คะแนน เฉลี่ย 17.00 ส่วน

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษล้านนา คุรบาบุคคลสำคัญของโลก”
“Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567
เปรียบเทียบมาตรฐาน 1.08 คะแนนร้อยละ 85.00 ดังนั้น $E1/E2 = 80.27/85.00$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์
มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

ผลการเปรียบเทียบผลพัฒนาการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time ของ
กลุ่มตัวอย่างจำนวนนักเรียน 25 คน พบว่า ก่อนเรียนบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวัน
สำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time นักเรียนทำ
แบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ได้คะแนนเฉลี่ย 17.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.40 คะแนนร้อยละ
58.00 หลังเรียนบทเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการ
จัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลพัฒนาการเรียนรู้ ได้คะแนน
เฉลี่ย 24.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.20 คะแนนร้อยละ 82.53 ดังนั้นหลังการเรียนรู้บทเรียนด้วยชุด
กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break
Time พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า
ดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.7791 หรือร้อยละ 77.91 ผลพัฒนาการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดาวประดับ เรืองศิริ (2563) ที่ได้
ศึกษาพัฒนาการสอนแบบ ใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์ สังคม
ศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม และ การออกแบบและเทคโนโลยีโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ
เกม (Game Best Learning) ชื่อ เกม “Vonder go” สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2
ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมี ข้อเสนอแนะจากการวิจัยคือ อาจจะมีการนำวิธีการสอนแบบเกม
(GAME) ไปใช้ในการจัดการเรียน การสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นในรายวิชาอื่น
ๆ

2. จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยวิธีการ
จัดการเรียนรู้แบบเกมบันได Break Time เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านห้วยเกียง จังหวัดเชียงใหม่ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการ
สอนด้วยเกมบันได Break Time อยู่ในระดับมาก โดยพบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 มีค่าเฉลี่ย 4.12
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.42 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจสูงสุดของด้านที่ 1 คือ
เนื้อหาไม่น่าเบื่อ มีค่าเฉลี่ย 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.80 ความพึงพอใจสูงสุดของด้านที่ 2 คือ

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษลันนา ครุบาบุคคัลสำคัญของโลก”

“Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567

ใบความรู้ที่น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 ความพึงพอใจสูงสุดของด้านที่ 3 คือ เรียนแล้วมีความสุขสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ย 4.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.76 ความพึงพอใจสูงสุดของด้านที่ 4 คือ ครูชมเชยในการตอบคำถาม มีค่าเฉลี่ย 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.79 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเกมบันได Break Time อยู่ในระดับมากที่สุด

Bandura (1969) ได้ให้แนวคิดที่ว่า แนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งมีความเชื่อว่าผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน หลักการสำคัญคือ ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) แบบดูราเสนอว่า พฤติกรรมเกิดขึ้นเนื่องจากมีกลไกเกิดขึ้นระหว่าง 3 ปัจจัย ที่มีอิทธิพลต่อกัน คือ ปัจจัยสภาพแวดล้อม ปัจจัยส่วนตนของผู้เรียนและชนิดของพฤติกรรม ปัจจัยทั้งสามอาจจะจะมีอิทธิพล ต่อพฤติกรรมไม่เท่ากัน ปัจจัยบางตัวอาจมีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมมากกว่าปัจจัยบางตัวในช่วงเวลาหนึ่ง แต่ปัจจัยทั้งสามจะไม่อิทธิพลเท่ากันพร้อมกันในเวลาเดียวกัน ทั้งนี้ผลเกี่ยวข้องกันจะเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับปัจเจกบุคคลพฤติกรรมที่จะแสดงออก และสภาพแวดล้อมในขณะที่เกิดมีพฤติกรรมนั้นขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผู้วิจัยต้องควบคุมการกระจายบทบาทของผู้เรียนในกลุ่มแต่ละกลุ่ม และต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนที่เฉื่อยชาให้กระตือรือร้นด้วยวิธีการต่างๆ เช่นการซักถามบ่อย ๆ เป็นต้น

2 ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

ผู้สอนจะต้องจัดเตรียมสื่อการสอนที่หลากหลาย (Multimedia) เช่น สื่อการสอนแบบภาพที่เป็นกระดาน สื่อแบบฉายสไลด์ และแบบการทดสอบหลังเรียน ให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียน ทั้งนี้รวมถึงผู้สอนควรพาผู้เรียนออกไปเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เช่น วัด ภาพเขียน เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนจดจำได้ดีขึ้น

1 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยขอเสนอแนะให้มีการเพิ่มเติมเนื้อหาที่ให้รายละเอียดมากขึ้น เพื่อทดสอบการเรียนรู้ของผู้เรียนที่อาจมีศักยภาพมากกว่าระดับชั้นที่เรียนอยู่

References

กรมวิชาการ. (2544). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544, นนทบุรี : บริษัทไทยร่มเกล้า.

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (Proceedings) ครั้งที่ 10 เรื่อง “เอกบุรุษล้านนา ครุบาบุคคัลสำคัญของโลก”
“Ekkaburut Lanna The Great Kruba; One of the World's” Great Personalities” วันที่ 2 มีนาคม 2567
กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศिता เยี่ยมขันติถาวร, และอารีรักษ์ มีแจ้ง. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้
และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.
นนทบุรี : วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
Bandura. (1969). การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติ.
กาฬสินธุ์ : ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกี่ยวข้อง.