

วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยการใช้บอร์ดเกม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5

โรงเรียนชุมชนบ้านสันกำแพง

นางสาวมณีสุดา กล้าแข็ง

ตำแหน่ง ครู



ความเป็นมาและความสำคัญ

การศึกษาเรื่องพุทธประวัติเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับนักเรียนในประเทศไทย เพราะเป็นเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และความเข้าใจในพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย การเรียนการสอนที่ผ่านมามักใช้วิธีการบรรยายแบบดั้งเดิม ซึ่งอาจทำให้นักเรียนบางกลุ่มขาดความสนใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำ การใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย เช่น บอร์ดเกม จึงถูกนำมาใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกมจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบดั้งเดิม
2. นักเรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกมจะมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบดั้งเดิม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพุทธประวัติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาด้วยการใช้บอร์ดเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยบอร์ดเกมกับนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบดั้งเดิม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติผ่านบอร์ดเกม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนการสอนเรื่องพุทธประวัติ
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนการสอน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพุทธประวัติที่สูงขึ้น
2. นักเรียนจะมีความสนใจและความพึงพอใจในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น
3. ครูสามารถนำบอร์ดเกมไปใช้เป็นสื่อการสอนที่สร้างสรรค์และเหมาะสมกับการเรียนการสอนเรื่องพุทธประวัติ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การทดสอบความรู้ก่อนและหลังการเรียนการสอน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ใช้บอร์ดเกมและกลุ่มที่ใช้การสอนแบบดั้งเดิม
2. การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อศึกษาความคิดเห็นและความรู้สึกของนักเรียนที่ได้เรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม



สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
นักเรียนที่เรียนรู้เรื่องพุทธประวัติผ่านการใช้บอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนในกลุ่มทดลองมีความเข้าใจเนื้อหาและสามารถจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น โดยคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม

2. ความพึงพอใจของนักเรียน
นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมแสดงถึงความพึงพอใจในระดับสูงต่อกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนรู้สึกว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยให้การเรียนมีความสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ มีส่วนร่วมกับบทเรียนมากขึ้น และรู้สึกมีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3. การกระตุ้นการเรียนรู้
การใช้บอร์ดเกมช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นและเกิดการเรียนรู้เชิงรุก นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ผ่านสถานการณ์จำลองในเกม ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหา นอกจากนี้ บรรยากาศการเรียนยังมีความเป็นมิตรและไม่กดดัน ทำให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาวิชามากขึ้น