

วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การแก้ไขปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตกต่ำ เรื่อง การปกครองในอาณาจักรสุโขทัย
โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้วิจัย

นางสาวปราณี บุระพา

โรงเรียนบ้านหนองเต่า

อำเภอพยุหะคีรี จังหวัดนครสวรรค์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาานครสวรรค์ เขต 1

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในช่วงศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (active Learning) นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุด เพราะเป็นแนวการจัดการเรียนการสอน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ซึ่งเกมเป็นสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกรูปแบบหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงผู้เรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ อีกทั้งการใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็น การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัล จากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผู้สอนจำเป็นต้องจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนอย่างหลากหลาย และมีรูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนเพื่อสู่การวัดประเมินผลตามสภาพจริง จากหลักการและเหตุผล ดังกล่าว ผู้ศึกษาซึ่งสอนวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองเต่าพบว่าในการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมานักเรียนมีผลสัมฤทธิ์และเจตคติที่ไม่ดีเกี่ยวกับรายวิชาประวัติศาสตร์ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานประเด็นท้าทาย โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การปกครองในอาณาจักรสุโขทัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และเจตคติที่ดีทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชาประวัติศาสตร์

2.วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น
- เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

3.ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองเต่า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยใช้การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานจำนวน 3 คาบ คาบละ 50 นาที

4. นวัตกรรมที่นำมาใช้แก้ปัญหา/พัฒนาผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงผู้เรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ อีกทั้งการใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็น การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนุกกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน

5. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

- กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) 1 ห้องเรียน จำนวน 15 คน
- ประเมินผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียนรู้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใช้ข้อสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ
- ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) จำนวน 3 คาบ คาบละ 50 นาที
- ได้จัดให้มีการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกันกับการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน แล้วนำผลการทดสอบทั้งสองครั้งมาตรวจให้คะแนน
- ผู้วิจัยนำผลการทดสอบทั้งสองครั้งมาตรวจให้คะแนน และนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
- นำคะแนน มารายงานผล อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะตามลำดับ

6. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นโรงเรียนบ้านหนองเต่า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 สามารถสรุปผลการค้นคว้าได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

7. ผลลัพธ์การพัฒนาคาดหวัง

เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1 ห้อง รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 15คน ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องการปกครองในอาณาจักรสุโขทัย วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้รูปแบบใช้เกมเป็นฐาน โดยมีคะแนนทดสอบท้ายหน่วยการเรียนรู้ (ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม) คิดเป็นร้อยละ 80 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนทั้งหมดมีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมากขึ้นไป

เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความรู้ความเข้าใจ เรื่องการปกครองในอาณาจักรสุโขทัย สามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และมีเกมประกอบการเรียน ไว้สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้