

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา

Improving Academic Achievement in the Subject of Social Studies, Religion,
and Culture On the topic of Important Buddhist holidays and festivals,
using active learning and Quizizz game Techniques for Mathayom 3 Students.
SabaYoiWitthaya School, Songkhla Province

วันที่รับบทความ: 15 ต.ค. 68

วันที่แก้ไขบทความ: 16 ม.ค. 69

วันที่ตอบรับ: 31 ม.ค. 69

อารีชาร์ มะโซ¹

Areesa Maso¹

ขวัญดาว ปิ่นทองพันธ์²

Kwandao Pinthongphan²

อานัส ฝะสกุล³

Arnat Faskul³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง รูปแบบการวิจัยเป็น การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) รูปแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้วิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz แบบทดสอบความรู้ เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญ

¹นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา (2569)

¹Bachelor of Education (Social Studies) Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University. (2026)

²อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา (อาจารย์ที่ปรึกษา)

²Bachelor of Education (Social Studies) Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University. (Advisor)

³ครูประจำกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา (อาจารย์ร่วมที่ปรึกษา)

³Teacher, Social Studies, Religion, and Culture Department Saba Yoi Witthaya School. (Co Advisor)

ทางพระพุทธศาสนา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์ (Dependent t-test)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz มีคะแนนการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 75.37% 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz สูงกว่าก่อนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 4.10 คะแนน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เกม Quizizz วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา

Abstract

The objectives of this research are: 1) to develop the academic achievement on the topic of "Important Days and Festivals in Buddhism" by using Active Learning management combined with Quizizz game techniques for Grade 3 students at Sabayoiwithaya School, Songkhla Province; and 2) to compare the academic achievement on the same topic before and after the intervention. The sample group consisted of 30 students from Grade 3/1 during the first semester of the 2025 academic year at Sabayoiwithaya School, selected through purposive sampling. The research followed an Action Research model using a One-Group Pretest-Posttest Design. The research instruments included: lesson plans for the Social Studies, Religion, and Culture course on "Important Days and Festivals in Buddhism" using Active Learning and Quizizz techniques, and a knowledge assessment test. Data were analyzed using percentage, mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and dependent t-test.

The results of the study were summarized as follows: 1) Mathayom 3/1 students at SabaYoi Withthaya School, Songkhla Province, demonstrated improved academic achievement in Social Studies, Religion, and Culture on important Buddhist days and festivals after using the Active Learning method combined with the Quizizz game technique. The improvement score increased by 75.37% 2) The academic achievement in Social Studies on important Buddhist days and festivals after using the Active Learning method combined with the Quizizz game technique was higher than before using the Active Learning method combined with the Quizizz game technique, with an average score increase of 4.10 points.

Keywords: Active Learning, Quizizz, Buddhist Important Days and Festivals

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 1 สาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม เป็นวิชาทางสังคมศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดีมีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน : 2560 ฉบับปรับปรุงแก้ไข 2566)

การจัดการเรียนรู้ในสาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม มีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันดีงามแก่นักเรียน โดยเฉพาะในหัวข้อเกี่ยวกับวันสำคัญและเทศกาลสำคัญของพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของคนไทยอย่างยาวนานและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างศรัทธาทางศาสนากับวัฒนธรรมประเพณีไทย การเรียนรู้เหล่านี้จึงช่วยให้นักเรียนเข้าใจความเป็นมาของสังคมไทย ตลอดจนฝึกการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางศาสนาอย่างเหมาะสม

วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายให้ลดน้อยลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นทำกิจกรรม รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ (เกวลิน สามเจริญ, 2566)

จากความสำคัญที่กล่าวมาในข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายที่ขาดการเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหลากหลายรูปแบบ มีความสำคัญควรได้รับการแก้ไขด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะศึกษาว่าวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญของพระพุทธศาสนา ได้หรือไม่ และจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญของพระพุทธศาสนา ให้สูงขึ้นได้ และสามารถเป็นแนวทางแก่ครูและผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ปรับปรุงเพื่อพัฒนาการสอนของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา เป็นสถานศึกษาขนาดใหญ่ที่มีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจำนวนมาก ซึ่งผู้เรียนบางส่วนยังขาดความสนใจในการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะเนื้อหาเรื่องวันสำคัญและเทศกาลทางพระพุทธศาสนา ที่มักถูกมองว่าเป็นเรื่องน่าเบื่อหรือเน้นการท่องจำมากกว่าการมีส่วนร่วม นักวิจัยในฐานะนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ได้มีโอกาสเข้าไปสังเกตการณ์และสอนในพื้นที่จริง พบว่านักเรียนต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนยุคดิจิทัล งานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเกมออนไลน์ Quizizz สามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในหลายรายวิชา แต่ยังมียานวิจัยที่ศึกษาในหัวข้อเรื่องวันสำคัญ

และเทศกาลทางพระพุทธศาสนาอย่างจำกัด จึงเป็นช่องว่างที่ควรศึกษาเพิ่มเติมในบริบทของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลังเรียนในหัวข้อวันสำคัญและเทศกาลทางพระพุทธศาสนา งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) รูปแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest–Posttest Design) ผ่านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ตามแผนการจัดการเรียนรู้ในเรื่อง วันสำคัญและเทศกาลทางพระพุทธศาสนา ที่ออกแบบและใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นเครื่องมือสำคัญ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและน่าเชื่อถือ

บทความวิจัยนี้นำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา โดยเนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่บทนำ, วัตถุประสงค์การวิจัย, ระเบียบวิธีวิจัย, การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล, ผลการวิจัย และอภิปรายผล

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม Quizizz ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อทั้ง วงวิชาการ ในการต่อยอดงานวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้และเทคนิคการสอน และสังคม โดยเฉพาะครูและนักเรียน สามารถนำผลการวิจัยไปปรับใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ก่อนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา

ขอบเขตการวิจัย

ด้านกลุ่มตัวอย่าง: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสะบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา

ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น: วิธีการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก Active ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz

ตัวแปรตาม: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ด้านเวลา: ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ระหว่างเดือน กรกฎาคม ถึงเดือน กันยายน พ.ศ. 2568

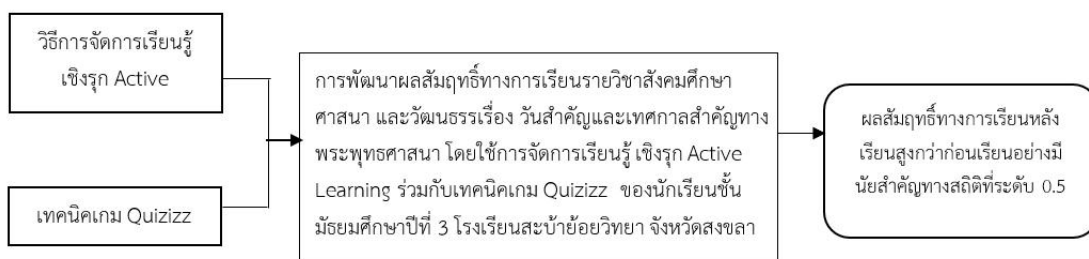
กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) รูปแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest–Posttest Design) โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบการดำเนินงานวิจัย

สมมติฐานการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) รูปแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest–Posttest Design)

พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนสละบาชัยยวทยา จังหวัดสงขลา

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 30 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของระดับชั้น จากผลการเรียนในหน่วยการเรียนรู้วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา เพื่อใช้เป็นกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเป็นพิเศษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 2 ชนิด ดังต่อไปนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนาโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสละบาชัยยวทยา จังหวัดสงขลา จำนวน 1 แผน เวลา 4 ชั่วโมง

1.1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบด้วย ขั้นการกระตุ้นความสนใจ การทำกิจกรรมกลุ่ม

การอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยใช้ Quizizz เป็นเครื่องมือทบทวนและประเมินผลระหว่างเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ได้รับการตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบทดสอบ ที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ซึ่งใช้สำหรับทดสอบนักเรียน ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ รวบรวมข้อมูลโดย ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ด้วยตนเอง ในห้องเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสบ้าย้อยวิทยา จังหวัดสงขลา โดยทำการเก็บข้อมูล ก่อนเรียน (Pre-test) และ หลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างเดือน กรกฎาคม ถึงเดือน กันยายน พ.ศ. 2568

ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ด้วย สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติอ้างอิง ได้แก่ การทดสอบร้อยละพัฒนาการสัมพัทธ์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร ได้แก่ ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเทคนิคเกม Quizizz รวมถึงสาระวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อใช้ประกอบการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และนำมาอธิบาย ตีความ และขยายผลการวิจัยเชิงปริมาณในรูปแบบบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1.การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz

ตารางที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	ร้อยละของคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์
1	7	16	69.23
2	10	16	60.00
3	12	17	62.50
4	10	19	90.00
5	9	17	72.72
6	18	20	100.00
7	15	18	60.00

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	ร้อยละของคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์
8	13	18	71.42
9	16	20	100.00
10	16	20	100.00
11	13	19	85.71
12	17	20	100.00
13	18	20	100.00
14	18	20	100.00
15	17	19	66.66
16	18	20	100.00
17	13	18	71.42
18	10	16	60.00
19	15	18	60.00
20	19	20	100.00
21	16	20	100.00
22	12	17	62.50
23	14	18	66.66
24	18	20	100.00
25	14	19	83.33
26	11	17	66.66
27	14	18	66.66
28	17	20	100.00
29	19	20	100.00
30	18	20	100.00
$\bar{x}$	14.56	18.66	82.52
S.D	3.19	1.33	-

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ภาพรวมนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนแตกต่างกับก่อนเรียน เท่ากับ 4.10 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 14.56 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ก่อนเรียน เท่ากับ 3.19 คะแนน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.66 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.33 คะแนนและมีค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนน

พัฒนาการสัมพัทธ์ 82.52 โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละของร้อยละคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์มากที่สุด คือ ร้อยละ 100.00% น้อยที่สุด คือ ร้อยละ 60.00% ซึ่งนักเรียนทุกคนมีร้อยละความก้าวหน้าสูงกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 60.00%

วัตถุประสงค์ที่ 2 การเปรียบเทียบพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	ผลต่างคะแนน (หลังเรียน-ก่อนเรียน)
1	7	16	+9
2	10	16	+6
3	12	17	+5
4	10	19	+9
5	9	17	+8
6	18	20	+2
7	15	18	+3
8	13	18	+5
9	16	20	+4
10	16	20	+4
11	13	19	+6
12	17	20	+3
13	18	20	+2
14	18	20	+2
15	18	20	+2
16	13	18	+5
17	10	16	+6
18	15	18	+3
19	19	20	+1
20	16	20	+4
21	12	17	+5
22	14	18	+4
23	18	20	+2

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	ผลต่างคะแนน (หลังเรียน-ก่อนเรียน)
24	14	19	+5
25	11	17	+6
26	14	18	+4
27	17	20	+3
28	19	20	+1
29	18	20	+2
30	19	20	+1
$\bar{x}$	14.56	18.66	4.03
S.D	3.19	1.33	-

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนเชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ภาพรวมนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนแตกต่างกับก่อนเรียน เท่ากับ 4.10 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 14.56 คะแนน มีคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียน เท่ากับ 3.19 คะแนน และหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนเชิงรุก Active Learning ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 3.19 คะแนน มีคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.33 คะแนน คิดเป็น ร้อยละ 75.37% โดยมีผลต่างของคะแนนรายบุคคลสูงสุด คือ 9 คะแนน ผลต่างคะแนนที่ต่ำที่สุด คือ 1 คะแนน และมีผลต่างเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 4.03 คะแนน

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถอธิบายได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ขณะที่การใช้ Quizizz ทำให้ผู้เรียนได้รู้ข้อมูลย้อนกลับทันทีและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3/1 โรงเรียนเสบัวชัยวิทยา จังหวัดสงขลา เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา มีระดับคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างเห็นได้ชัด แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นได้ฝึกคิดวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงการใช้เกม Quizizz ซึ่งมีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ แบบโต้ตอบได้ ช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจภายในให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนานและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่ง

แสดงให้เห็นว่าวิธีการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนในหัวข้อที่ศึกษา

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การวัดผลด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทำให้นักเรียนตระหนักถึงพัฒนาการของตนเอง ในขณะที่เดียวกันการใช้เทคนิคเกมออนไลน์อย่าง Quizizz มีลักษณะของการแข่งขันการให้คะแนน และการแสดงผลแบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ และทำให้การทบทวนเนื้อหาที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในเรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้

- ควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ
- จัดอบรมหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ เช่น เกม Quizizz ให้แก่ครูผู้สอน
- ควรสนับสนุนอุปกรณ์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยี

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียน โดยใช้วิธีการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม Quizizz สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าวิธีการเรียนรู้รูปแบบนี้มีประสิทธิภาพอย่างชัดเจน ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้

- โรงเรียนควรแนะแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกควบคู่กับเทคโนโลยีเป็นแนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ ในระดับชั้นต่าง ๆ
- ผู้บริหารสถานศึกษาควรสนับสนุนให้ครูได้ทดลองใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญพร้อมประเมินและสะท้อนผล

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบที่สำคัญ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Active Learning ร่วมกับเกม Quizizz สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและได้รับแรงเสริมผ่านเทคนิคการเรียนรู้แบบเกม Quizizz ดังนั้น ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต ได้แก่

- ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้ไป ประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง และภูมิศาสตร์
- ควรทดลองใช้ในระดับชั้นที่แตกต่างกัน เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น/ตอนปลาย เพื่อเปรียบเทียบผล

- ควรขยายขอบเขตการวิจัยโดยเพิ่ม กลุ่มทดลองมากกว่า 1 กลุ่ม และเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม เพื่อให้ได้ผลที่น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ (องค์ความรู้) เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิคเกม Quizizz ที่สำคัญ คือ สามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในเรื่องวันสำคัญ และเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่น ๆ เช่น หน้าที่พลเมือง ประวัติศาสตร์ ที่ต้องการกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยควรให้ความสำคัญกับ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และการวัดผลที่สะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ ผลของการใช้เกมการเรียนรู้ออนไลน์ (Gamification) ต่อเจตคติ ทักษะการคิดวิเคราะห์ หรือความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อขยายมุมมองผลลัพธ์จากการเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เพียงด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น

ข้อจำกัดการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว จึงอาจมีข้อจำกัดในการสรุปอ้างอิงผลไปยังบริบทอื่น

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข 2560)*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกวลิน สามเจริญ (2566). Active Learning ในส่วนกิจกรรมแบบเชิงรุก. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*. 22(2), 45-56. <https://so06.tci-thaijo.org>

