Research Article

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์)

Game-Based Instruction: Integrating Buddhist Principles among Students at Wat Kriengkrai (Pho Prasit) School

สามเณรปฐมพร บูรณเพชร[1] ภานุพงศ์ บัวเล็ก[2] และสามเณรศุภกร เหล่าเขตกิจ[3]
Phathomporn Buranaphat, Phanupong Bualek and Supphakorn Hlaoketkit

Received: September 03, 2025
Revised: October 12, 2025
Accepted: November 12, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) จัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) และ 2) ประเมินผลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย รายวิชา การจัดการระบบเครือข่าย ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งหมด 3 ชุดกิจกรรมรวม 3 ชั่วโมง ดังนี้ ชุดกิจกรรมที่ 1 พรหมวิหาร 4 ชุดกิจกรรมที่ 2 อิทธิบาท 4 ชุดกิจกรรมที่ 3 สังคหวัตถุ 4 ผลการวิจัย พบว่า 1) การทำกิจกรรม

[1-3] นักวิชาการอิสระ; Independent Scholar
Corresponding author, e-mail: pololis2227@gmail.com

ส่งเสริมหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา จัดการเรียนการสอน โดยการบูรณาการสอนการบรรยายร่วมกับการใช้เกมการตอบปัญหาผ่านโปรแกรม Kahoot, และการแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมสรุปความรู้ นักเรียนมีความสนใจและมีความเข้าใจ สามารถอธิบายและตอบปัญหาผ่านการใช้เกมได้ และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พบว่า ผลการประเมินผลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องการบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) รวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.89)

คำสำคัญ: การเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน, การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา, ความพึงพอใจ

Abstract

This study aimed to: (1) implement game-based instructional activities integrating Buddhist principles among students at Wat Kriengkrai (Pho Prasit) School, and (2) evaluate students' satisfaction with these activities. The population consisted of 32 students from Grades 6 to 9 during the first semester of the 2024 academic year. The research instruments comprised a set of game-based learning activities designed for students in the Network System Management course, totaling three activity sets conducted over three hours: Activity Set 1 – Four Brahmaviharas; Activity Set 2 – Four Iddhipadas; and Activity Set 3 – Four Sangahavattu. The findings revealed that: (1) the instructional activities, which combined lectures with game-based learning using the Kahoot program and group-based summary exercises, enhanced students' interest and understanding. Students were able to explain concepts and respond to questions effectively through the games; and (2) students' evaluation of

satisfaction with the game- based instructional activities on integrating Buddhist principles indicated a high overall level of satisfaction ($\overline{X}$ = 3.89).

Keywords: Game-Based Instruction, Integration of Buddhist Principles, Satisfaction

บทนำ

ปัจจุบันจะเห็นว่าการจัดรูปแบบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา เกิดปัญหาด้านจัดการสอนมาก อาทิ นักเรียนขาดแรงจูงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอนภายในชั้นเรียน นักเรียนไม่เล็งเห็นถึงความสำคัญของรายวิชาเรียน ซึ่งปัญหาเหล่านี้ส่งผลโดยตรงต่อนักเรียน ผู้สอน และสถานศึกษา เป็นต้น อีกทั้งพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยมีการนำเนื้อหาความบันเทิงเข้ามาสอดแทรกกับเนื้อหาความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีทัศน์ เกม กิจกรรมอื่น ๆ ที่ตรงกับวัยและตอบสนองความต้องการของนักเรียน ซึ่งเห็นว่ากิจกรรมการเน้นนักเรียนมีส่วนร่วมภายในคาบเรียนและร่วมกันแสดงความคิดเห็นมากขึ้น ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมรูปแบบของเกมครูที่สอนสามารถเป็นผู้สร้างกิจกรรมในรูปแบบเกมจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย รูปแบบการสอนประเภทเกมเพื่อการเรียนรู้จัดว่าเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่มีพัฒนาให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น ช่วยพัฒนาความรู้และทักษะกระบวนการเรียงลำดับความคิด โดยจุดประสงค์หลักของการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ทุกชนิด คือ การมุ่งหวังให้เกมเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นส่วนหนึ่งของเกม ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้เล่น ตลอดจนให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานและพึงพอใจในการเล่น (ลดาวัลย์ แย้มควญ และศุภกฤษฎิ์ นิวัฒนากูล, 2559)

ดังนั้น สิ่งสำคัญที่สุดเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้เกิดความเข้าใจในธรรมชาติความเปลี่ยนแปลง การพัฒนาจิตเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และยอมรับความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และสามารถรู้เท่าทันต่อทุกสถานการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อทั้งจิตใจ ร่างกาย ครอบครัวและสังคม การฝึกพัฒนาจิตใจนับว่าเป็นหนทางออกในการดำเนินชีวิตโดยการนำหลักธรรมคำสอนตาม

แนวทางของพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต หลักธรรมที่ผู้วิจัยนำมาจัดกิจกรรมให้ความรู้กับนักเรียนเพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์หรือปรับใช้ในการดำเนินชีวิต (สุพิน บุญชูวงศ์, 2547) ประกอบด้วย หลักอิทธิบาท 4 ตามหลักพระพุทธศาสนา ได้แก่ ฉันทะ คือ ความพอใจ วิริยะ คือ ความเพียรพยายาม จิตตะ คือ การมีใจจด จ่อ วิมังสา คือ การใช้ปัญญาไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล จะเห็นได้ว่า หลักอิทธิบาท 4 เป็นหลักธรรมเพื่อใช้ในการปฏิบัติกิจอย่างใด อย่างหนึ่ง มุ่งเน้นในการนำไปใช้ในการทำงานหรือประกอบกิจการ อันจะนำไปสู่ความสำเร็จ หลักสังคหวัตถุ 4 เป็นหลักธรรมเพื่อก่อให้เกิดความรัก ความสามัคคีสำหรับการอยู่ร่วมกันอันประกอบไปด้วย ทาน คือ การให้ปิยวาจา คือ การพูดจาด้วยถ่อยคำอ่อนหวาน มีความจริงใจ อัตถจริยา คือ การบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม และสมานัตตา คือ วางตนเสมอต้นเสมอปลายและวางตัวให้เหมาะสม นอกจากนั้น พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต) (2551) หลักพรหมวิหาร 4 เป็นหลักธรรมเพื่อใช้ในการผูกมิตรไมตรี การคบหากัลป์ญาณมิตรย่อมจะก่อให้เกิดเป็นมงคลของชีวิต การ นำหลักพรหมวิหารไปใช้ในการดำเนินชีวิต อันประกอบด้วย เมตตา คือ ความรักความปรารถนาดีต่อผู้อื่น ย่อมจะทำให้ได้รับความ รัก ความปรารถนาดีซึ่งกันและกัน กรุณา คือ การให้ความช่วยเหลือผู้อื่นพ้นทุกข์ ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับ ยังส่งผลให้ผู้ให้เกิดความปลื้มปีติ และก่อให้เกิดจิตใจที่มีความเอื้อเฟื่อเผื่อแผ่ด้วย มุทิตาคือ ความยินดีที่เห็นผู้อื่นได้ดี ยินดีต่อความสำเร็จ ของผู้อื่น อุเบกขา คือ วางใจเป็นกลาง มีการใช้เหตุผล ความถูกต้องก็จะก่อให้เกิดสติ ความตั้งมั่นและยึดถือในสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นหลักธรรมตามหลักพระพุทธศาสนามาที่สามารถนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเพื่อให้ผู้คนนั้น อยู่ในสังคมได้อย่างเป็นปกติสุข (กนกรัตน์ พิสมัย, 2557) เนื่องจากโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธ์ประสิทธิ์) ตั้งอยู่ในพื้นที่ของวัดเกรียงไกรกลาง ซึ่งเป็นศาสนสถานของชุมชน มีความใกล้ชิดกับพระพุทธศาสนา ด้วยความตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนให้มีความสมบูรณ์พร้อม ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา ความรู้ ความสามารถ คุณธรรมจริยธรรม ตลอดจนให้มีทักษะในการเรียน ที่ดียิ่งขึ้นหน่วยงานต้นสังกัดจึงวางแนวทางให้นักเรียนมีการปรับตัวที่ดี เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่สมบูรณ์ มีความสมดุลทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา ตลอดจนสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนามาจัดทำเป็นสื่อให้ความรู้แก่นักเรียนในโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจเนื้อหามีความสุขสนุกสนานกับการเรียน เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเกมการเรียนรู้เป็นสื่อรูปแบบวารสารหนึ่งที่ถูกออกแบบมาเพื่อให้ได้รับทั้งความรู้ และความสนุกสาน โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของเนื้อหาความรู้เอาไว้ในเกมและให้นักเรียนได้รับความรู้จากการเล่นเกม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์)

2. เพื่อประเมินผลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยดำเนินตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ประชากรในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดเกรียงไกร โพธิ์ประสิทธิ์) จำนวน 32 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย รายวิชา การจัดการระบบเครือข่าย ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งหมด 3 ชุดกิจกรรมรวม 3 ชั่วโมง ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมที่ 1 พรหมวิหาร 4 ชุดกิจกรรมที่ 2 อิทธิบาท 4 และชุดกิจกรรมที่ 3 สังคหวัตถุ 4

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

1. การทำกิจกรรมส่งเสริมหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา จัดการเรียนการสอนโดยการบูรณาการสอนการบรรยายร่วมกับการใช้เกมการตอบปัญหาผ่านโปรแกรม Kahoot, และการแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมสรุปความรู้ นักเรียนมีความสนใจและมีความเข้าใจ และแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม หัวข้อเรื่องสังคหวัตถุ 4 มีชื่อกลุ่มว่า กลุ่มทาน กลุ่มปิยะวาจา กลุ่มสมานัตตา กลุ่มอัตถจริยา สามารถอธิบายและตอบปัญหาผ่านการใช้เกมได้ จากการประเมินผลกิจกรรม พบว่า นักเรียนสามารถอธิบายหลักธรรมและตอบปัญหาได้ถูกต้องมากขึ้น มีความเข้าใจเนื้อหาเชิงลึกเกี่ยวกับสังคหวัตถุ 4 และสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้คำพูดที่สุภาพ การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และการอยู่ร่วมกันอย่างปรองดอง นอกจากนี้ นักเรียนยังได้ฝึกทักษะสำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การสื่อสาร และความรับผิดชอบ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมดังกล่าวช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้าน ความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skill) และคุณธรรม (Affective)

กล่าวโดยสรุป กิจกรรมครั้งนี้ประสบความสำเร็จในการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่หลากหลายและมีคุณค่า ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาอย่างแท้จริง พร้อมทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ส่งผลให้บรรลุเป้าหมายของการจัดกิจกรรมทั้งในด้านการเรียนรู้และการพัฒนาจิตใจของผู้เรียน

ภาพที่ 1 กิจกรรมการบรรยายและการตอบปัญหาหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกม

ภาพที่ 2 กิจกรรมแบ่งกลุ่มสรุปความคิดเกี่ยวกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา

2. ผลการประเมินผลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) พบว่า ด้านความพึงพอใจในเนื้อหากิจกรรม ($\bar{X}$ = 3.67, S.D. = 0.89) ด้านการจัดการและวิธีการสอน ($\bar{X}$ = 4.07, S.D. = 0.63) ด้านผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรม ($\bar{X}$ = 3.90, S.D. = 0.82) ด้านบรรยากาศและสิ่งแวดล้อม ($\bar{X}$ = 3.80, S.D. = 0.91) ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรมโดยรวม ($\bar{X}$ = 3.97, S.D. = 0.76) ด้านข้อเสนอแนะและความคิดเห็น ($\bar{X}$ = 3.90, S.D. = 0.88)

ตารางที่ 1 ผลการประเมินผลความพึงพอใจ

ผลการประเมินผลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์)	ระดับแรงจูงใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านความพึงพอใจในเนื้อหากิจกรรม	3.67	0.89	มาก
2. ด้านการจัดการและวิธีการสอน	4.07	0.63	มาก
3. ด้านผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรม	3.90	0.82	มาก
4. ด้านบรรยากาศและสิ่งแวดล้อม	3.80	0.91	มาก
5. ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรมโดยรวม	3.97	0.76	มาก
6. ด้านข้อเสนอแนะและความคิดเห็น	3.90	0.88	มาก
ภาพรวม	**3.89**	**0.71**	**มาก**

จากตารางสรุปได้ดังนี้ ผลการประเมินผลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) รวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.89) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าผลการประเมินผลความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) รวมทุกด้านอยู่ในระดับมากทุกข้อ

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนโรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) พบว่า นักเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 32 คน ที่กลุ่มผู้วิจัยได้ดำเนินการใช้เกมร่วมกับการทำกิจกรรมอธิบายความรู้หลังจากการ บรรยายหัวข้อ

หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งสรุปผลการทำกิจกรรมในระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง ประกอบด้วย สัปดาห์ที่ 1 บรรยายและบูรณาการกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานเรื่องหลักธรรมพรหมวิหาร 4 สัปดาห์ที่ 2 บรรยายและบูรณาการกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง หลักธรรมอิทธิบาท 4 สัปดาห์ที่ 3 บรรยายและบูรณาการกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานเรื่องหลักธรรมสังคหวัตถุ 4 โดยทั้ง 3 สัปดาห์มีการใช้เกมเป็นฐานในการบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนในการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อจัดการเรียนการสอนด้วยหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยมีหลักธรรม คือ พรหมวิหาร 4 อิทธิบาท 4 และสังคหวัตถุ 4 สอดคล้องกับงานวิจัยของลดาวัลย์ แย้มครวญ และศุภกฤษฎิ์ นิวัฒนากูล (2559) พบว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งครูส่วนใหญ่ยอมรับว่ากิจกรรมการเล่น หรือเกมสามารถใช้ในการ จูงใจนักเรียน ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน ขณะเดียวกันยังสอดคล้องกับวรัตต์ อินทสระ (2562) ได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า Game Based Learning คือ สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบ มาเพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้

องค์ความรู้ใหม่

การใช้เกมเป็นฐานในการเรียนการสอนสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและเพิ่มการมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเกมสร้างสภาพแวดล้อมที่สนุกสนานและท้าทาย พร้อมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง นักเรียนจะได้ฝึกฝนหลักธรรมสำคัญ เช่น อริยสัจ 4 และอริยมรรค 8 ผ่านสถานการณ์จำลองในเกมที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง ซึ่งไม่เพียงช่วยให้เกิดความเข้าใจเชิงลึก แต่ยังพัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์จากการวิเคราะห์และตัดสินใจในแต่ละสถานการณ์ นอกจากนี้ การบูรณาการทักษะชีวิตผ่านเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน เช่น การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร ขณะเดียวกันการเล่นเกมกลุ่มยังเป็นเวทีฝึกความอดทน การให้อภัย และการรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง โดยตระหนักถึงผลลัพธ์ที่

ตามมาของการตัดสินใจ เกมที่ออกแบบมาเพื่อเน้นความเมตตาและการช่วยเหลือกัน จะปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการสนับสนุนผู้อื่น ส่งเสริมการฟังและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ พร้อมทั้งสร้างบรรยากาศแห่งความร่วมมือและความเข้าใจ ซึ่งทั้งหมดนี้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ความคิด และคุณธรรม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. กระทรวงศึกษาธิการ ควรพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาให้มีการประยุกต์ใช้สื่อการสอนเชิงสร้างสรรค์ เช่น เกมเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกและเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

2. สถาบันพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ควรจัดอบรมครูในการใช้สื่อการสอนเชิงเกมหรือสื่อบันเทิงอื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอน และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนที่น่าสนใจและตอบโจทย์ความต้องการของนักเรียน

3. กระทรวงวัฒนธรรม ควรส่งเสริมให้มีการนำหลักธรรมในพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาจิตใจนักเรียน โดยร่วมมือกับโรงเรียนในชุมชนเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจและสร้างสำนึกในธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลง และการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

4. โรงเรียนวัดเกรียงไกร (โพธิ์ประสิทธิ์) ควรนำหลักธรรมจากพระพุทธศาสนามาสอดแทรกในการเรียนการสอนและกิจกรรมเสริม เพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียน พร้อมสร้างความพร้อมในการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ทั้งร่างกายและจิตใจ

5. ครูผู้สอน สามารถนำเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้กับบทเรียน เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. ผู้บริหารสถานศึกษา ควรนำผลการวิจัยไปปรับแนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน โดยเพิ่มการจัดกิจกรรมที่มีการนำสื่อการสอนแบบบูรณาการมาใช้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในสังคม

เอกสารอ้างอิง

กนกรัตน์ พิสมัย. (2557). *การศึกษาการนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาไปใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเตรียมทหาร.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต). (2551). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม.* (พิมพ์ครั้งที่ 16). สำนักพิมพ์จันทร์เพ็ญ.

ลดาวัลย์ แย้มควญ และศุภกฤษฎิ์ นิวัฒนากูล. (2559) *การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยสุรนารี.

วรัตต์ อินทสระ. (2562). *เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็น ห้องเล่น”.* มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

สุพิน บุญชูวงศ์. (2547). *หลักการสอน.* (พิมพ์ครั้งที่ 3). อมรินทร์การพิมพ์.