

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กฎหมายเป็นข้อบังคับของรัฐที่ใช้บังคับแก่บุคคลทุกคนที่อยู่ในพื้นที่ของประเทศหรือรัฐนั้น โดยใช้กฎหมายเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องมีในสังคม เพราะกฎหมายเป็นเครื่องมือที่รัฐใช้ในการควบคุมสังคม ให้สมาชิกในสังคมสามารถปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง รู้จักรักษาสีทธิของตนเอง แต่ในขณะเดียวกันต้องไม่ไปละเมิดหรือเอาเปรียบสิทธิของผู้อื่น ทุกคนในสังคมมีหน้าที่ปฏิบัติตามกฎหมาย และเป็นหลักประกันว่าความยุติธรรมจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในสังคม เพื่อให้ทุกคนในสังคมที่มีมาตรฐานการตัดสินใจที่แตกต่างกันออกไปให้การยอมรับและเคารพในกฎหมายที่เป็นกติกาของสังคมร่วมกัน การเรียนรู้กฎหมายจึงเป็นไปเพื่อปกป้องสิทธิของตนเองและไม่ไปละเมิดสิทธิผู้อื่น (กวี วรรกวิณ และคณะ, 2551: 104) ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 6 การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553: 3) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข ตัวชี้วัดที่ 1 ปฏิบัติตามกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิของบุคคล และตัวชี้วัดที่ 4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิ เสรีภาพของตนเองและผู้อื่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 52 - 59)

ทั้งนี้ผู้วิจัยในฐานะนักศึกษาประสบการณ์วิชาชีพครู ได้ทำการศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองในโรงเรียนชินอรสวิทยาลย์ ซึ่งเป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เป็นโรงเรียนแบบสหศึกษา จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาหน้าที่พลเมือง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 พบว่ามีการจัดการเรียนรู้แบบปกติในห้องเรียน พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีปัญหาด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ ไม่ผ่านเกณฑ์ เนื่องจากนักเรียนคิดว่ารายวิชาหน้าที่พลเมืองเป็นวิชาที่ค่อนข้างซับซ้อน และทำความเข้าใจได้ยาก อีกทั้งสื่อประกอบการสอนของครูขาดความทันสมัยและไม่ตอบรับความสนใจต่อการ

จัดการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่เน้นการบรรยายเป็นหลัก ครูเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนไม่ได้เรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เหมาะสม ที่จะกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้ รวมทั้งครูไม่สามารถจัดการเรียนรู้ได้ทันเนื้อหาตามกรอบเวลา เนื่องจากเนื้อหาในสาระการเรียนรู้มีจำนวนมาก ทำให้นักเรียนไม่สามารถเรียนรู้เนื้อหาได้ครบถ้วนตามมาตรฐาน ตัวชี้วัดและหลักสูตรที่กำหนดไว้ได้ ซึ่งส่งผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมือง ผู้วิจัยจึงคิดว่าปัญหานี้ควรได้รับการแก้ไขมากที่สุด และต้องจัดหาสื่อที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนให้ผ่านเกณฑ์ของโรงเรียน และจัดการเรียนการสอนให้มีกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการกลุ่ม ซึ่งถ้าไม่ได้รับการแก้ไขปัญหาก็จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และการนำไปประยุกต์ใช้ของนักเรียนต่อไปในอนาคต (กรรณภา กองเป้ง : สัมภาษณ์ ณ วันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2566)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกล่าวว่า บอร์ดเกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ได้แก่ ทักษะความอดทน ทักษะความมีวินัย ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งทักษะดังกล่าวเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะด้านสติปัญญา ช่วยทำให้เข้าใจแนวทางในการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การสร้างความสำเร็จ รักชน พุทธรังสี (2560: 18) อ้างใน วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563: 16) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทเล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยอาจเล่นโดยใช้กระดานหรือไม่ใช้กระดานก็ได้ ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบตามรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ (ปิยะพงษ์ จันทาโสม 2563: 42) กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่ง โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่ก็ได้ มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดคุยกัน โดยจะมีอุปกรณ์การเล่นที่เป็นรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่องเกม ซึ่งจะมีอุปกรณ์ในการเล่นพร้อมกับคู่มือการเล่น โดยบอกกฎกติกาและข้อตกลงก่อนการเล่นเกม แต่บอร์ดเกมในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งบอร์ดเกมบางประเภทสามารถเล่นได้โดยมีผู้เล่นเพียงคนเดียวเท่านั้นและรูปแบบของบอร์ดเกมก็สามารถเล่นผ่านสื่อออนไลน์ได้อีกด้วย (ธีรวุฒิ ศรีมังคละ และคณะ, 2564: 1) อีกทั้งเนื่องจากบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่คนเล่นต้องมาพบปะกันจริง ๆ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น ส่งผลทำให้ช่วยในการฝึกสมอง มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ตัดสินใจแก้ปัญหาได้ดีขึ้น ดังนั้นบอร์ดเกมจึงมีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทายสำหรับยุคปัจจุบัน เพราะหากใช้บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้จะช่วยให้เด็กนักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เรียนรู้อย่างสนุก เพราะเป็นการเรียนที่นักเรียนสามารถเล่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรินทร์ ผิวน้ำ (2565: 51) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้และทักษะการทำงานกลุ่ม เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสนพิธี โดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การเปรียบเทียบจากผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสน

พิธี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น โดยมีคะแนนทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 20 คะแนน ($\bar{X} = 8.51$, S.D. = 1.14) และการทดสอบหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 20 คะแนน ($\bar{X} = 13.62$, S.D. = 1.30) อีกทั้งยังสอดคล้องยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราภรณ์ หนูยศ (37: 2566) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ เรื่อง อุปสงค์และอุปทาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกมเศรษฐี พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรียนด้วยบอร์ดเกมเศรษฐี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชินโรสวิทยาลัย ว่าบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับใด และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมีทักษะการคิดวิเคราะห์ให้ผ่านเกณฑ์หรือไม่อย่างไร เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดและเพื่อให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้นและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาคุณภาพบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

สมมติฐานการวิจัย

1. บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากขึ้นไป
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชินอรสวิทยาลัย ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียนจำนวน 305 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชินอรสวิทยาลัย ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 34 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เนื่องจากนักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ไม่ผ่านเกณฑ์

ด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา คือ สารที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว ประกอบด้วย

1. กฎหมายคุ้มครองเด็ก
2. กฎหมายการศึกษา
3. กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค
4. กฎหมายลิขสิทธิ์
5. กฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD และบอร์ดเกม เรื่องกฎหมายใกล้ตัว

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน

ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระหว่างเดือนมกราคม – กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 จำนวน 4 คาบเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ทักษะการคิดวิเคราะห์** หมายถึง ความสามารถที่ระบุความสำคัญ ความสัมพันธ์ และวิเคราะห์หลักการของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ สิ่งของ เหตุการณ์ หรือเรื่องราวเนื้อหาต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไร มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในเรื่องใด พิจารณา ไตร่ตรองแก้ปัญหาที่แม่นยำ มีความละเอียดในการการจำแนกแยะแยะ เพื่อนำมาใช้ในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในเรื่อง กฎหมายใกล้ตัว โดยวัดได้จากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

2. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ซึ่งมีการกำหนดให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน (สูง กลาง ต่ำ) มาอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เกิดการร่วมมือกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ทุกคนจะต้องพัฒนาความรู้ของตนเองในเรื่องที่ผู้สอนกำหนดและมีส่วนร่วมในการพัฒนาเสริมสร้างความรู้ให้แก่สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม จากนั้นผู้สอนอาจจะทำการทดสอบรายบุคคลในแต่ละบทหรือทดสอบในครั้งสุดท้ายเป็นรายบุคคลเพื่อเก็บคะแนนและนำคะแนนนั้นไปพัฒนาการจากการศึกษา และรวมคะแนนพัฒนาการกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนพัฒนาการมากที่สุดจะได้รับคำชมเชยหรือรางวัล

3. บอร์ดเกม หมายถึง เป็นสื่อนวัตกรรมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นสำหรับการเรียนการสอน เรื่องกฎหมายใกล้ตัว โดยมีลักษณะเป็นการ์ดเกม ประกอบด้วย การ์ดคำถาม การ์ดคำตอบ การ์ดคะแนน และการ์ดบล็อกคะแนน โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโดยการนำเนื้อหา เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว ซึ่งประกอบด้วย กฎหมายคุ้มครองเด็ก กฎหมายการศึกษา กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายลิขสิทธิ์ และกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มาออกแบบเป็นบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

4. กฎหมายใกล้ตัว หมายถึง กฎหมายที่เป็นข้อบังคับของรัฐ ใช้บังคับแก่บุคคลทุกคนที่อยู่ในพื้นที่ของประเทศหรือรัฐ โดยกฎหมายเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องมีในสังคม การเรียนรู้หรือปฏิบัติตามบทบัญญัติของกฎหมายใกล้ตัว เช่น กฎหมายคุ้มครองเด็ก กฎหมายการศึกษา กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายลิขสิทธิ์ และกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จะช่วยให้ปฏิบัติได้ถูกต้อง เกิดประโยชน์ทั้งกับตนเองและผู้อื่น นำมาซึ่งความสงบสุขของสังคม

5. นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชินนรสวิทยาลัยที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ห้อง ม.1/6 จำนวน 34 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. ครูผู้สอนมีแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมให้กับนักเรียน