

**การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหลียม
องค์การบริหารส่วน จังหวัดสมุทรสาคร**

**A Study on Game-based Learning Management in Thai History for Grade 7
Students at Ban Plong Liam School under the Samut Sakhon
Provincial Administrative Organization**

ณัฐพล ทองวิเวก¹, พระสุวรรณ สุเมตปัญโญ (ขำโพธิ์ทัย)²

Nattaphol Thongwiwek¹, Phra Suwan Sumetpanyo (Khamphothai)²

สาขาวิชาสังคมศึกษา วิทยาลัยสงฆ์พุทธปัญญาศรีทวารวดี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย^{1,2}

Program in Social Studies, Buddhapanya Sri Thawarawadee Buddhist College,

Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand^{1,2}

Corresponding author, e-mail: swansingburi@hotmail.com²

Received: March 27, 2025; **Revised:** April 20, 2025; **Accepted:** April 25, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหลียม องค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร 2) เพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมรายวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหลียม องค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหลียม องค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร ปีการศึกษา 2567 โดยวิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการ เรื่องอาณาจักรสุโขทัย จำนวน 3 ชั่วโมง 2) แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนแบบกลุ่ม 3) แบบประเมินผลการสะท้อนการเรียนรู้ (แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) โดยการใช้การ์ดเกมกระดาษ (บิงโกเกมส์) เรื่องอาณาจักรสุโขทัยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ในการมีส่วนร่วมได้ โดยมีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตก่อนเรียนเท่ากับ 4.33 น้อยกว่า ค่าเฉลี่ยเลขคณิตหลังเรียนที่มีค่าเท่ากับ 10.58 มีค่าเบี่ยงเบน มาตรฐานก่อนเรียนเท่ากับ 1.07 น้อยกว่า ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียน ที่มีค่า 1.38 มีค่าร้อยละ ของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 21.65 น้อยกว่า ค่าร้อยละของคะแนนสอบหลังเรียน ที่มีค่า 52.90 ปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สูงกว่านักเรียนที่ใช้การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .076

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม, นักเรียน, วิชาประวัติศาสตร์ไทย

Abstract

This study aimed to: 1) investigate the effectiveness of game-based instructional management for Grade 7 students at Ban Plongliam School, Samut Sakhon Provincial Administrative Organization, and 2) compare the learning outcomes of game-based activities in the history subject for Grade 7 students at the same school. The research sample comprised 30 Grade 7 students from Ban Plongliam School, Samut Sakhon Provincial Administrative Organization, during the 2024 academic year, selected through purposive sampling of one classroom. Research instruments included: 1) a three-hour instructional plan on the Sukhothai Kingdom, 2) a group-based student behavior observation form, and 3) reflective learning assessments (pre-test and post-test) using a paper-based bingo card game focused on the Sukhothai Kingdom during learning activities.

Research findings indicated a statistically significant difference at the .05 level between pre-test and post-test mean scores following game-based instruction on the Sukhothai Kingdom. The pre-test mean was 4.33, significantly lower than the post-test mean of 10.58. The standard deviation of pre-test scores (1.07) was also lower compared to post-test scores (1.38). Pre-test scores averaged at 21.65%, whereas post-test scores improved significantly to 52.90%. Furthermore, students participating in game-based learning showed significantly higher achievement than students taught using conventional instructional methods, with statistical significance at the level of .076.

Keywords: Game-based learning, students, Thai history.

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นักเรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นส่งผลให้การศึกษาของประเทศไทยเกิดการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ก้าวทันต่อความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความหลากหลายที่ต้องใช้ทักษะแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตของนักเรียน จึงได้เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาที่สอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์และการศึกษาแบบไร้พรมแดน รวมทั้งการขยายโอกาสให้กับผู้เรียนเลือกเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long learning) ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก และเป็นพลเมืองที่สร้างความยั่งยืนให้กับประเทศ (วิทยา วาโย และคณะ, 2563)

ประวัติศาสตร์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม การศึกษาประวัติศาสตร์เปรียบเสมือนเครื่องมือสำคัญที่นำไปสู่ความเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นมาแล้วในสังคมทั้งสังคมไทยและสังคมโลก และสิ่งที่กำลังดำเนินอยู่และสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทำให้รู้ถึงธรรมชาติและขอบเขตความสามารถที่มีจำกัดของมนุษย์รู้จักความสามารถของตนเอง ประวัติศาสตร์ช่วยให้เข้าใจเหตุการณ์ในอดีตและเหตุการณ์ในปัจจุบันว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรมีเงื่อนไขใดที่ผลักดันให้เกิดขึ้นเข้าใจภูมิหลังความเป็นมาของปัญหาต่างๆ ทำให้หาแนวทางในการแก้ไขปัญหาและ

ป้องกันสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ที่อาจเกิดขึ้น และนำมาปรับใช้ในชีวิตได้อย่างเหมาะสม แต่คนในปัจจุบันให้ความสนใจต่อประวัติศาสตร์น้อยมาก เพราะประชาชนโดยทั่วไปเห็นว่าประวัติศาสตร์ห่างไกลจากชีวิตจริงและประวัติศาสตร์ยังปราศจากประโยชน์ที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันกระบวนการการศึกษาประวัติศาสตร์ยังใช้การท่องจำไม่เป็นการพัฒนาสติปัญญา และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แก่ผู้ศึกษาแต่อย่างใด (นาตยา ภัทรแสงไทย, 2525, อังโน จิตนา กิจบำรุง, 2545)

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 การจัดการการศึกษาในปัจจุบันต้องยึดหลักว่า “ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ” ซึ่งตรงกับวิธีที่เรียกว่า เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้สอนมีความสำคัญในฐานะที่เป็นผู้ชี้แนะแนววิธีเรียนรู้แบบต่างๆ และอธิบายความรู้พื้นฐาน ให้ผู้เรียนเข้าใจสำหรับเป็นพื้นฐานที่จะศึกษาค้นคว้าต่อไปได้ด้วยตนเอง ตามวิธีเรียนรู้ที่ได้รับการชี้แนะ และพัฒนาเป็นวิธีเรียนรู้ของตนเองสื่อการเรียนการสอน และแหล่งการเรียนรู้นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งนอกจากที่จะสร้างความสนใจใฝ่รู้ในการเรียนแล้ว ยังทำให้ผู้เรียนได้มีความรู้ ความเข้าใจมากยิ่งขึ้นอีกด้วยดังที่ได้กล่าวไว้ ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกัน จากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียน พบว่า นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทัศนคติต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ค่อนข้างต่ำ เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าวิชาประวัติศาสตร์เป็นวิชาที่มีเนื้อหาค่อนข้างมาก ต้องใช้ความจำเป็นหลักในการศึกษาเรื่องราวต่างๆ ประกอบกับผู้สอนโดยส่วนใหญ่ จะใช้การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายซึ่งการเรียนการสอนแบบบรรยายเป็นวิธีการที่ผู้สอนต้องบรรยาย หรืออธิบายเนื้อหาทั้งหมดและผู้เรียนต้องฟัง ต้องจดจำและเก็บรายละเอียดทั้งหมดจากการอธิบาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย เกิดความไม่สนุกและจดจ่อกับเนื้อหาได้เพียงแค่วรรณสั้นๆ เท่านั้น รวมทั้งมีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจหรือดึงดูดนักเรียนได้มากกว่า เช่น สื่อสังคมต่างๆ และเกมในโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจเป็นปัจจัยหลักหรือปัญหาสำคัญที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างน้อย และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำนอกจากนี้จากการสังเกตพฤติกรรมนักศึกษาในห้องเรียนพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดแทรกความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ เช่น สื่อวีดิทัศน์และเกมต่างๆ ที่มีความนิยมในปัจจุบัน ซึ่งเมื่อนำมาใช้จะเห็นได้ว่านักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมในชั้นเรียนและร่วมแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้สอนจึงได้มีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games based Learning) มาใช้เป็นตัวกลางหรือสื่อที่น่าสนใจของนักเรียนในกิจกรรมและเนื้อหาวิชา และสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนในการดึงดูดความสนใจของนักเรียนซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ทัศนคติที่มีต่อรายวิชาประวัติศาสตร์ และเพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ดีขึ้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games based Learning) คือ สื่อในการเรียนรู้ อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดการเรียนนั้นๆ เอาไว้ในเกมให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม เกิดจากความพยายาม คิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนใหม่ๆ สื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาปิดช่องโหว่ของข้อจำกัดของการเรียนรู้ การรับรู้ของผู้เรียน แรงจูงใจของผู้เรียน ความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน (วรรัตน์ อินทสระ, 2562) โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและ ผลการเล่นของผู้เรียน มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทิตินา แคมมณี, 2555) ซึ่งการจัดการ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองบนพื้นฐาน แนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ จะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงขึ้น และการใช้เกมเป็นฐานให้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำการเรียนการสอน ในปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นักเรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้การศึกษาของประเทศไทยเกิดการ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง การในการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความหลากหลายที่ต้องใช้ทักษะแก้ปัญหา ในการดำรงชีวิตของนักเรียน จึงได้เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาที่สอดคล้อง กับการศึกษาในรายวิชาประวัติศาสตร์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ต้องยึด หลักการศึกษา ตลอดชีวิตสำหรับประชาชน ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นักเรียน ทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 เน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ที่เกิดขึ้นกับตัวนักเรียนเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความ เปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน (สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, 2564)

จากเหตุข้างต้นการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากการเน้นหนักที่ วิชาการ เป็นเน้นให้ความสำคัญ ไปที่นักเรียน การสอนสมัยใหม่ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความ สนุกสนานจากการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียน ทำให้เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้นเนื่องจากนักเรียน มีการลงมือทำกิจกรรมด้วยตัวเอง (Learning by Doing: LbD) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้กับการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้ นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน จึงเป็นที่มาของการรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL) (วรรัตน์ อินทสระ, 2562)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร
2. เพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมรายวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์กรบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์กรบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์กรบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร ผู้วิจัยได้นำสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ที่ ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ ม.1/1

2. ขอบเขตด้านประชากร

การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์กรบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร มีขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาดังต่อไปนี้

1) ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์กรบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน จำนวน 2 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่างใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์กรบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1

2) ตัวแปรในการวิจัย

ในการวิจัย เรื่องการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม องค์กรบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร ได้กำหนดตัวแปรดังนี้ 2.1) ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน 2.2) ตัวแปรตาม คือ ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยคั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำเครื่องมือเพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การสร้างเครื่องมือการหาค่า IOC
2. เครื่องมือที่ใช้ในการสอนประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จำนวน 3 ชั่วโมง
3. เครื่องมือรวบรวมข้อมูลประกอบวิจัย ได้แก่ 1) แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนแบบกลุ่ม 2) แบบประเมินผลการสะท้อนการเรียนรู้ และ 3) แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน
4. การ์ดเกมกระดาษ (เกมส์บิงโก)

การจัดการเรียนรู้ที่นำกิจกรรมวิธีการ เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL) หรือการใช้บอร์ดเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ขึ้นตอนและเทคนิคการพัฒนาการ์ดเกมกระดาษ นำมาซึ่งการตั้งโจทย์ปัญหาหรือข้อจำกัดทางสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนก่อนจะหยิบจับเอาสิ่งที่มีรอบตัวมาพลิกแพลง ประกอบเป็นบอร์ดเกมที่นำเสนอและสอดแทรกไว้ด้วยเนื้อหาที่ครอบคลุมสาระวิชาสำคัญต่างๆ ทั้งยังแฝงด้วยการพัฒนาทักษะความรู้จำเป็นที่ผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นควรได้รับ เกมทำให้เกิดพลังการมีส่วนร่วมของนักเรียน บรรยากาศในห้องเรียนก็เปลี่ยนแล้ว ยิ่งทำต่อเนื่องก็ยิ่งเห็นผลลัพธ์ว่าเด็กมีสมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ รู้จักวางแผนที่สำคัญ คือ เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งต้น คือ เด็กๆ จำพยัญชนะและคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น โดยไม่ใช่จากการท่องจำ แต่เป็นการลงมือปฏิบัติจนเกิดการบันทึกความจำที่ติดตัวไปเองโดยอัตโนมัติ

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง “ การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม อองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร ” มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม อองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร 2. เพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมรายวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม อองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร ก่อนเรียนและหลังเรียน มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 30 คน เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์และเสนอผลการวิเคราะห์ โดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย ดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาสาเหตุการไม่มีส่วนร่วมของนักเรียน

2. การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม อองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าสถิติทดสอบทีในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนที่ใช้การจัดการเรียนการสอนก่อนใช้เกมเป็นฐานและหลังใช้เกมเป็นฐานว่าระดับความสามารถ การจัดการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกมเป็นฐานได้หรือไม่ โดยวัดจากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนว่ามีส่วนร่วมมากขึ้นในระดับใด

คะแนน	N	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	ระดับความสามารถ	t
ก่อนเรียน	2	4.33	.07	21.65	พอใช้	14.58*
หลังเรียน	2	10.58	.38	52.90	ดี	

จากตารางที่ 1 พบว่า การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ มีผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน ของกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องอาณาจักรสุโขทัย ในการมีส่วนร่วมได้ โดยมีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าเฉลี่ยเลข คณิตก่อนเรียนเท่ากับ 4.33 น้อยกว่า ค่าเฉลี่ยเลขคณิตหลังเรียนที่มีค่าเท่ากับ 10.58 มีค่าเบี่ยงเบน มาตรฐานก่อนเรียน เท่ากับ 1.07 น้อยกว่า ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียน

ที่มีค่า 1.38 มีค่าร้อยละ ของคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 21.65 น้อยกว่า ค่าร้อยละของคะแนนสอบ หลังเรียนที่มีค่า 52.90 ปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกม เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สูงกว่านักเรียนที่ใช้การสอนแบบ ปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.76

จากผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกมเป็น ฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมทำให้ ทราบได้ว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกม จะมีความสามารถ การมีส่วนร่วมโดยการใช้เกมเป็นฐานมากขึ้นกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย โดยใช้เกมเป็นฐานของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านปล่องเหล็กม อองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ผลการศึกษาสาเหตุการไม่มีส่วนร่วมของนักเรียน ก่อนเริ่มใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนไม่มี ส่วนร่วมในการเรียนรู้ เกิดจากการไม่มีสิ่งดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ มีผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนน ก่อนเรียนของกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ในการมีส่วน ร่วมได้ โดยมีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าเฉลี่ยเลข คณิตก่อนเรียนเท่ากับ 4.33 น้อยกว่าค่าเฉลี่ยเลขคณิตหลังเรียนที่มีค่าเท่ากับ 10.58 มีค่าเบี่ยงเบน มาตรฐานก่อนเรียน เท่ากับ 1.07 น้อยกว่า ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียน ที่มีค่า 1.38 มีค่าร้อยละ ของคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 21.65 น้อยกว่าค่าร้อยละของคะแนนสอบหลังเรียน ที่มีค่า 52.90 ปรากฏ ว่านักเรียนกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1/1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สูงกว่านักเรียนที่ใช้การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .076

จากผลการวิจัยดังกล่าว การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทำให้ทราบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกม จะมีความสามารถมีส่วนร่วมโดยการใช้เกมเป็นฐานมากขึ้นกว่า การเรียนการสอนแบบปกติ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยนำไปใช้

ในการจัดทำเกม เพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกมเป็นฐาน ควรมีกฎกติกาของเกมที่ยืดหยุ่นตามความแตกต่างของผู้เรียน เพศ และนอกจากสนุกแล้วต้องสามารถ ทบทวนบทเรียนในเรื่องที่สอนให้ได้มากที่สุด

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในรูปแบบการใช้เกมเป็นฐานในกระบวนการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย อยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย 4.85 เวลาในการดำเนินกิจกรรมการเล่น เนื่องจากเกมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเป็นเกมที่มีกติกาการชนะที่ไม่เป็นปรนัย หากให้เวลา 1 ชั่วโมง ในกติกา การเล่นเกมควรตัดหรือมี การ์ดที่ต้องใช้โชคหรือดวงในการเล่น เกมออกช่วยจัดการเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ในการจัดการเรียนการสอนควรมีการจัดทำสื่อการสอนประเภทเกมที่สามารถเล่นได้คนเดียว หรือแบบกลุ่ม ในเรื่องอาณาจักรสุโขทัยและเพื่อมีส่วนร่วมกันระหว่างครูผู้สอนนักเรียนด้วยกัน และทำให้การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเกิดบรรยากาศที่สนุกสนานในรายวิชาดังกล่าว
2. แบบทดลองการจัดการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ควรมีสถานการณ์ที่นักเรียนสามารถพบเจอได้ในปัจจุบัน หรือกำลังเป็นที่นิยมในสื่อสังคมออนไลน์ จะทำให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำแบบทดลอง เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย เป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถพบเห็นและทำความเข้าใจในการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 116 ตอนที่ 34 ก 15 สิงหาคม 2542.
- จิตนา กิจบำรุง. (2545). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัยและศึกษาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนด้วยวิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้และวิธีสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิศนา ขัมมณี. (2555). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 15 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วีรัตน์ อินทสระ. (2562). *Game Based Learning The Latest Trend Education 2019 เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” [Game Based Learning]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- _____. (2562). *เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วิทยา วาโย และคณะ. (2563). การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19: แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. *วารสารศูนย์อนามัยที่ 9*. 14(34): 285-298.
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU. *ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://arit.npru.ac.th/>. [20 มกราคม 2564].