

ผลการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระสังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

THE EFFECT OF CIPPA MODEL LEARNING MANAGEMENT SUPPLEMENTED WITH
GAME SON SOCIAL STUDIES, RELIGION AND CULTURE LEARNING SUBSTANCE
ACHIEVEMENT OF GRADE 3 STUDENTS

¹ประดับเกียรติ จันทน์ไทย และ ²อมรรัตน์ พันธุ์ประโคน

¹Pradapkiat Chanthai and ²Amonrat Phanprakhon

^{1,2}สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยพณิชยบัณฑิต

E-Mail: Amongstphanprakhon@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างหลังได้รับการจัดการแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) ศึกษาความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาสีนวน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 19 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.68 - 0.74 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.36 - 0.48 และค่าความเชื่อมั่น 0.98 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ค่าทีแบบไม่อิสระ

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด
 คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, นักเรียน

Abstract

The objectives of this research were to: 1) compare the Social Studies, Religion, and Culture Subject achievement of Grade 3 students before and after CIPPA learning management Supplemented with games, 2) compare the Social Studies, Religion, and Culture Subject achievement of Grade 3 students after CIPPA learning management Supplemented with games with the 80% criterion, and 3) study the satisfaction towards CIPPA learning management Supplemented with games in the Social Studies, Religion, and Culture Subject of Grade 3 students. The Sample consisted of 19 grade 3 students in the first semester of the 2024 at Bannaseenuan School, by cluster random sampling. The research instruments were 1) lesson plans 2) the Social Studies, Religion, and Culture Subject achievement test had difficulty values between 0.68 - 0.74, discrimination values between 0.36 - 0.48 and reliability values was 0.98 3) the satisfaction questionnaire. The statistics for data analysis comprised; mean, standard deviation, percentage, t-test for dependent samples and one sample t - test
 The research findings were as follows:

1) The Social Studies, Religion, and Culture Subject achievement of Grade 3 students after CIPPA learning management Supplemented with games was significantly higher than before at the .05 level.

2) The Social Studies, Religion, and Culture Subject achievement of Grade 3 students after CIPPA learning management Supplemented with games significantly higher than the 80% criterion at the .05 level.

3) The satisfaction towards CIPPA learning management Supplemented with games in the Social Studies, Religion, and Culture Subject of Grade 3 students. was at the highest level.

Keywords: Learning Management, Achievement, Students

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา คุณธรรม และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยเน้นให้ผู้เรียนใฝ่รู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบ มีความสามารถทางสังคม และมีเจตคติที่ดีต่อการดำรงชีวิตในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

อย่างไรก็ตาม จากผลการประเมินคุณภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาสีนวน ปีการศึกษา 2565-2566 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา อยู่ที่ร้อยละ 66.52, 65.32 และ 64.56 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้คือร้อยละ 75 (โรงเรียนบ้านนาสีนวน, 2566) สภาพปัญหาสำคัญเกิดจากการจัดการเรียนสอนที่เน้นการบรรยายเนื้อหามากกว่า กระบวนการ ขาดสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายและไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมได้ (ชัตติยา ผารธรรม, 2556)

จากสภาพปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจนำรูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA Model) ซึ่งพัฒนามาบนพื้นฐานทฤษฎีการสร้างสรรคความรู้ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้น 7 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การสร้างความรู้เดิม การแสวงหาความรู้ใหม่ การสร้างความเข้าใจ การแลกเปลี่ยนความรู้กับกลุ่ม การประยุกต์ใช้ความรู้ การสรุปความรู้ และการสะท้อนผล (ทิตินา แหมมณี, 2551)

นอกจากนี้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมทางกายและปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้บูรณาการเทคนิคการสอนโดยใช้เกม (Game-Based Learning) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทั้งสติปัญญาและอารมณ์ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานและจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (ทิตินา แหมมณี, 2542; บัณลือ พฤกษ์วัน, 2551) การใช้รูปแบบ CIPPA ร่วมกับเกมจึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิชนันท์ จูด้วง (2565) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ร่วมกับเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงกว่าเกณฑ์และสร้างความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมาก

คำถามวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม สูงกว่าร้อยละ 80 หรือไม่

3. ความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกลุ่มเครือข่ายโนนหันนาหนองทุ่ม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 โรงเรียน จำนวน 12 ห้อง รวม 198 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาสีนวน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 19 คน ได้จากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ได้แก่

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน รวม 16 ชั่วโมง

1.2 เกม หน่วยที่ 1 เรื่อง ศาสนาน่ารู้ จำนวน 8 เกม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม 1 ฉบับ จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการวิจัยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ตามขั้นตอน ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม

1.3 กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 8 หน่วยย่อย จำนวน 16 ชั่วโมง

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอน แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้เวลาในการเรียน 16 ชั่วโมง

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.6 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม ที่พัฒนาขึ้นทั้งหมดต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพการประเมินความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า แบ่งเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert, 1932) ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.33-4.67

1.7 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ฉบับสมบูรณ์แล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระอีกครั้ง ก่อนนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างและหาคุณภาพเกม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเกม เพื่อใช้ในการเสริมการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ และทำความเข้าใจหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ. ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

2.2 ศึกษาหลักการ วิธีการ ทฤษฎี และเทคนิควิธีการสร้างเกมจากเอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3 ดำเนินการสร้างเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ จำนวน 8 เกม แต่ละเกมมีองค์ประกอบ คือ ชื่อเกม กิจกรรมเกม กฎ กติกา และวิธีเล่น และเกณฑ์การให้คะแนน

2.4 นำเกม หน่วยที่ 1 เรื่อง ศาสนาน่ารู้ จำนวน 8 เกม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของเกม พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

2.5 นำเกมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความตรงตามเนื้อหา ความถูกต้อง เหมาะสม โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert, 1932) ผลการประเมินเกมมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.33 - 4.67

2.6 นำเกมไปทดลองเบื้องต้นกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อผิดพลาด โดยกำหนดกติกาในการเล่นให้ชัดเจน เข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัยของนักเรียน และปรับปรุงเกมให้เหมาะสมกับนักเรียน

2.7 ปรับปรุงแก้ไขเกม และนำไปใช้เสริมการจัดการเรียนรู้ ในขั้นที่ 4 ของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA

3. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบและวิธีการตรวจสอบหาคุณภาพของแบบทดสอบ

3.2 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู หนังสือรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และคู่มือการวัดประเมินผลตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ. ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สารที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

3.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนานำรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของเนื้อหา แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและมาตรฐาน/ ผลการเรียนรู้จำนวน 40 ข้อ เพื่อนำมาใช้จริงจำนวน 30 ข้อ

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นทั้งหมด 40 ข้อ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่ยังบกพร่อง

3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาเพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามรายข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยกำหนดเกณฑ์ให้คะแนน

3.7 วิเคราะห์ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญโดยหาค่า IOC เลือกข้อสอบที่มีค่า ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 เลือกไว้ทุกข้อ 40 ข้อ

3.8 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้ทุกข้อไปทดลองใช้ (try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 23 คน

3.9 นำกระดาษคำตอบของนักเรียนมาตรวจให้คะแนน และวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยวิเคราะห์หาค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีความยาก (P) ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 ถึง 1.00 และให้ครอบคลุมจุดประสงค์และพฤติกรรมที่กำหนด คัดเลือกไว้จำนวน 30 ข้อ ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีค่าความยาก (P) ระหว่าง 0.68 - 0.74 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.36 - 0.48

3.10 นำแบบทดสอบที่เลือกไว้จำนวน 30 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้วิธีของ Kuder-Richardson (1937) จากสูตร KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98

3.11 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นฉบับสมบูรณ์ และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระอีกครั้งก่อนนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

4. การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert, 1932) เพื่อนำมากำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบสอบถาม

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ โดยสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้อง ความสอดคล้องครอบคลุมของเนื้อหากับประเด็นคำถาม และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67 – 1.00

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาสินวน อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่คือนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้จัดการเรียนการสอนด้วยตนเอง โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงข้อตกลงเบื้องต้นในการเรียนการสอน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 – 8

4. เมื่อจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 8 แผน ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิม ที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
5. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ แบบ CIPPA เสริมด้วยเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นรายบุคคล
6. รวบรวมข้อมูล เพื่อนำผลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม โดยการวิเคราะห์ค่าทีแบบไม่อิสระ (t-test for Dependent Samples)
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยการวิเคราะห์ค่า t กลุ่มเดียวเทียบกับเกณฑ์ (One sample t-test)
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เสริมด้วยเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยสามารถอภิปรายผลได้ตามประเด็นต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม ส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนดังต่อไปนี้ (ทศนา แหมมณี ,2560)

1.1 นักเรียนมีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเองซึ่งจะทำให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง

1.2 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

1.3 นักเรียนมีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกายโดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ อย่างเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน

1.4 นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม และกระบวนการพัฒนาตนเอง

1.5 นักเรียนได้นำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงหรือการปฏิบัติจริงและได้รับประโยชน์จากการเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมขึ้นเรื่อย ๆ และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบซิปปา เสริมด้วยเกม มีประสิทธิภาพในการพัฒนาและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้จริง โดยผลที่เกิดขึ้นนี้มีรากฐานมาจาก ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) (Piaget, 1950)

นอกจากนี้รูปแบบ CIPPA Model เป็นกลยุทธ์ที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการที่เป็นระบบ 7 ขั้นตอน ตั้งแต่ ขั้นที่ 1 (C: ทบทวนความรู้เดิม) เพื่อสร้างความพร้อมในการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 (I: แสวงหาความรู้ใหม่) ขั้นที่ 3 (P: ศึกษาทำความเข้าใจและเชื่อมโยงความรู้) ไปจนถึง ขั้นที่ 4 (P/Sharing: แลกเปลี่ยนความรู้กับกลุ่ม) ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ช่วยให้ความรู้ถูกตรวจสอบ จัดระเบียบ และมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ก่อนที่จะนำไปสู่ ขั้นที่ 5 (A/Consolidation: สรุปและจัดระเบียบความรู้) และขั้นที่ 6 และ 7 (A/Application/Performance: การปฏิบัติและการประยุกต์ใช้) ที่ช่วยตอกย้ำความเข้าใจและการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ บทบาทของเกม ที่นำมาร่วมใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะในขั้นของการปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ ยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยลดความเบื่อหน่าย สร้างบรรยากาศแห่งความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (ทศนา แหมมณี, 2560)

ผลการวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยหลายฉบับที่ยืนยันถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น งานวิจัยของ แก้วตา อินทรจักร และพรสิริ เอี่ยมแก้ว (2565) ที่ศึกษาในกลุ่มสาระสังคมศึกษาฯ และพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัมพร รักจรรยาบรรณ, พอเจตน์ ธรรมศิริขวัญ, และทัศนีย์ รอดมันคง (2566) ที่ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษาโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุวรา วังพรม (2567) ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยผังมโนทัศน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วย ผังมโนทัศน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CIPPA เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกม ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น และมีแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้น Malone & Lepper (1987) โดยนักเรียนได้นำความรู้ที่สร้างขึ้นมาใช้ในการแก้ปัญหาหรือทำภารกิจในเกมทันที ซึ่งเป็นการตอกย้ำความเข้าใจและฝึกทักษะการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จำลอง ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข เข้าใจรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้ง่ายขึ้น และได้รับประโยชน์จากการเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมขึ้นเรื่อย ๆ และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้น การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยเกมสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในด้านความสนุก ความเข้าใจง่าย และการมีส่วนร่วม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐมน แสงทอง (2562) ที่พบว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีและสนุกกับการเรียนรู้เมื่อใช้เกมและกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) องค์ประกอบของเกมและกิจกรรมกลุ่มตามรูปแบบ CIPPA ช่วยให้นักเรียนได้ มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้รับมาเป็นผู้สร้างความรู้ การได้เคลื่อนไหว การแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับเพื่อน ทำให้ชั้นเรียนไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประสพลาภ นุ่มนวล และทรงภพ ขุนมธูรส (2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกษาสายเลือดโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่าผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.45, S.D. = 0.67) และสอดคล้องกับงานวิจัย

ของ สุชนันท์ จงสุขกลาง และจันทร์ ดิยะวงศ์ (2568) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลวิจัยพบว่าผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดเรียนการรู้รูปแบบชิปปา (CIPPA Model) พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.80) และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการศึกษาค้นคว้าอิสระ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ ดังนี้

1. ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบนี้ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ควรนำเกมมาเสริมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีการทำงานร่วมกัน มีการเสริมแรงในการเรียน จัดจำเนื้อหาได้ดี ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทดลองใช้รูปแบบ CIPPA เสริมด้วยเกม ในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับชั้นหรือบริบทที่แตกต่างกัน เช่น ชั้น ป.4 หรือโรงเรียนต่างภูมิภาค เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบริบทที่หลากหลาย

2. ควรมีการศึกษาผลในระยะยาวว่าการเรียนรู้ด้วยเกมจะส่งผลต่อการจดจำหรือการนำไปใช้จริงของนักเรียนหรือไม่

3. ควรพิจารณาศึกษาทักษะอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความร่วมมือ หรือทักษะทางสังคม ที่อาจได้รับการพัฒนาไปพร้อมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 และ (ฉบับที่ 3) พุทธศักราช 2553. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- แก้วตา อินทรจักร และพรสิริ เอี่ยมแก้ว. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์).
- ขัตติยา ภารธรรม. (2556). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องชีวิตสัตว์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต).
- ณิชนันท์ จุติวงศ์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทศนา เขมมณี. (2542). เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2551). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บันลือ พุกกะวัน. (2551). จุดประกายสมองของเด็กปฐมวัย (คู่มือครูและผู้ปกครอง). (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประสพลาภ นุ่มนวล และทรงภพ ขุนมธุรส. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกษาสายเลือดโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- โรงเรียนบ้านนาสีนวน. (2566). รายงานผลการประเมินคุณภาพของนักเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปีการศึกษา 2564-2566. ขอนแก่น: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5.
- สุชานันท์ จงสุขกลาง, & จันทร ดิยะวงศ์. (2568). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องสินค้าและบริการ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบ CIPPA MODEL ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3”. วารสารสหวิทยาการศึกษาและพัฒนาสังคม, 1(4), 140–150.

สุวรา วังพรม. (2567). ผลการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA เสริมด้วยผังมโนทัศน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 . วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยพณิชยบัณฑิต.

อัมพร รักจรรยาบรรณ, พอเจตน์ ธรรมศิริขวัญ, และทัศนีย์ รอดมันคง. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษาโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา
ร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. **วารสารการบริหาร
การศึกษา**, 3(3), 75–88.

Kuder-Richardson. (1937). The theory of the estimation of test reliability. *Psychometrika*, 2(3), 151–160.

Likert. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1–55.

Malone & Lepper. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction* (Vol. 3, pp. 223–253). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Piaget. (1950). *The Psychology of Intelligence*. New York: Routledge