

## การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา

The Development of Social Studies Learning Activities Based on the Gamification  
Concept to Foster Learning Engagement Among Elementary School Students

Received: May 22, 2026

Revised: June 9, 2026

Accepted: June 15, 2026



ศุภกร ทิรมงคลจิต\*

Supakorn Tiramongkoljit

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในการเรียนวิชาสังคมศึกษาโดยใช้การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ 2) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยอิงจากผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ 3) วิเคราะห์และเปรียบเทียบความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันก่อนเรียนและหลังเรียน และ 4) วิเคราะห์เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน ตัวอย่างวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 31 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ แบบวัดความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน และแบบวัดเจตคติ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์สถิติอ้างอิงด้วยการทดสอบค่าที และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนต้องการเรียนวิชาสังคมศึกษาที่มีความสนุกสนาน มีส่วนร่วมเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และกิจกรรมมีกลไกคล้ายเกม เช่น คะแนน รางวัล ภารกิจ และการแข่งขันอย่างเหมาะสม 2) กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับองค์ประกอบของแนวคิดเกมิฟิเคชัน มีขั้นตอนพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ 8 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดเป้าหมาย การจัดบทบาท การออกแบบภารกิจย่อย

\*Corresponding Author, e-mail: Supakorn.t@chula.ac.th

อาจารย์สาธิตชำนาญการ ประจำโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

Teacher of Demonstration School of Chulalongkorn University (Specialist Level). E-mail: Supakorn.t@chula.ac.th

การสร้างระบบคะแนน การใช้รางวัล การใช้สื่อรูปธรรม การให้ข้อมูลป้อนกลับ และการสะท้อนคิด 3) นักเรียนมีความเชื่อมั่นผูกพันกับการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ( $M = 4.49$ ,  $SD = 0.64$ ) มีความรู้สึกสนุกสนาน ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งแสดงพฤติกรรมเชิงบวก เช่น ความกระตือรือร้น การกล้าแสดงความคิดเห็น และการร่วมมือกับเพื่อนมากขึ้น

**คำสำคัญ** เกมฟิเคชัน ความเชื่อมั่นผูกพันกับการเรียน การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้

### Abstract

The purposes of this research were to 1) analyze the experiences and needs of Grade 2 students in learning Social Studies through user experience analysis; 2) develop gamification-based Social Studies learning activities appropriate for Grade 2 students based on the results of user experience analysis; 3) analyze and compare Grade 2 students' learning engagement before and after learning through gamification-based Social Studies learning activities; and 4) analyze students' attitudes toward Social Studies after participating in gamification-based learning activities. The research sample consisted of 31 Grade 2 students from Chulalongkorn University Demonstration Elementary School. The research instruments included lesson plans, a user experience interview form, a learning engagement scale, and an attitude scale. Data were analyzed using descriptive statistics, namely mean and standard deviation, while inferential statistics were analyzed using a t-test, and qualitative data were analyzed through content analysis.

The results revealed that: 1) students wanted to learn Social Studies in ways that were fun, engaging, connected to daily life, and included game-like mechanisms, such as points, rewards, missions, and appropriate competition; 2) the developed learning activities were aligned with the key elements of gamification and consisted of eight developmental steps: setting goals, assigning roles, designing sub-missions, establishing a point system, using rewards, employing concrete instructional media, providing feedback, and promoting reflection; 3) students' learning engagement after instruction was significantly higher than before instruction at the .05 level; and 4) students' overall attitude toward Social Studies was at a good level ( $M = 4.49$ ,  $SD = 0.64$ ). Students expressed enjoyment, a sustained willingness to participate in learning activities, and positive learning behaviors, including greater enthusiasm, increased willingness to express opinions, and enhanced collaboration with peers.

**Keywords:** gamification, learning engagement, user experience research

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ทำให้ไม่อาจจัดการเรียนรู้ในรูปแบบที่มุ่งถ่ายทอดเนื้อหาเพียงด้านเดียวได้เช่นที่ผ่านมา และการเปลี่ยนแปลงลักษณะการเข้าถึงข้อมูลและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนอันเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการสื่อสาร ครูจึงจำเป็นต้องปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการคิด การลงมือปฏิบัติการสืบค้น และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของนักเรียน แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อเสนอของนักวิชาการด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งชี้ว่าเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันไม่ใช่เพียงการจดจำข้อเท็จจริง แต่คือการพัฒนานักเรียนให้มีสมรรถนะในการคิดวิเคราะห์ สร้างความหมาย และเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

ความท้าทายดังกล่าวนี้ยังปรากฏชัดในบริบทของวิชาสังคมศึกษา เนื่องจากเป็นวิชาที่มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนานักเรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคม อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ครูจำนวนไม่น้อยยังอาศัยวิธีการสอนแบบบรรยาย เน้นการท่องจำ ส่งผลให้นักเรียนไม่เห็นความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน มองว่าวิชานี้เป็นเรื่องไกลตัวและเข้าใจยาก

ข้อมูลเชิงประจักษ์จำนวนไม่น้อยสะท้อนให้เห็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ไม่ว่าจะเป็นผลการสำรวจของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษาที่สะท้อนว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ ขณะที่ค่าสถิติพื้นฐาน 3 ปีล่าสุด (ปีการศึกษา 2557-2559) ที่มีการจัดการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีแนวโน้มลดลงจาก 50.67 เหลือเพียง 49.18 และ 46.68 ตามลำดับ นอกจากนี้ ผลการประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (PISA) ในปี 2022 แสดงให้เห็นว่านักเรียนไทยมีสัดส่วนผู้ที่บรรลุสมรรถนะขั้นต่ำระดับ 2 ขึ้นไปในด้านคณิตศาสตร์ การอ่าน และวิทยาศาสตร์ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศสมาชิก (OECD, 2023) ซึ่งสะท้อนความจำเป็นในการออกแบบการเรียนรู้ที่ไม่มุ่งเพียงการจดจำเนื้อหา แต่ต้องส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ แม้ผลการประเมินดังกล่าวมิได้วัดวิชาสังคมศึกษาโดยตรง แต่เป็นหลักฐานเชิงระบบที่ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสมรรถนะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

เมื่อพิจารณาในเชิงนโยบาย การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 นโยบาย Thailand 4.0 และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ข้อที่ 4 (SDG 4) ซึ่งต่างมุ่งเน้นการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ การส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อนักเรียนทุกกลุ่มอย่างเสมอภาค (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561; สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560; สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า, 2560) ดังนั้น การปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาให้สอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนจึงมีความสำคัญทั้งในห้องเรียนและต่อระบบการศึกษา

นอกจากปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว ความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนเป็นอีกประเด็นสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนาในนักเรียนระดับประถมศึกษา เนื่องจากความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน

สะท้อนถึงความตั้งใจ ความพยายาม ความรู้สึกเชิงบวก และการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านพฤติกรรม อารมณ์ และความคิด หากนักเรียนขาดความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนย่อมส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจ และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนน้อยลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนในระยะยาว (Ruiz et al., 2024)

ประเด็นดังกล่าวมีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทของวิชาสังคมศึกษา เนื่องจากเนื้อหาหลายเรื่องเกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่ สิทธิ เสรีภาพ และการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งอาจเป็นนามธรรมสำหรับนักเรียน หากการจัดการเรียนรู้ยังเน้นการบรรยายหรือการท่องจำ นักเรียนอาจไม่เห็นความเชื่อมโยงของบทเรียนกับชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนลดลง ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนรู้สึกสนุก มีเป้าหมายชัดเจน ได้ลงมือปฏิบัติ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และเห็นความก้าวหน้าของตนเอง จึงเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน แนวคิดเกมิฟิเคชันจึงมีความเหมาะสมต่อการนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เพราะสามารถใช้กลไกของเกม เช่น ภารกิจ คะแนน รางวัล ระดับความก้าวหน้า และผลป้อนกลับ เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม (Azevedo et al., 2023) มีการนำมาใช้ในบริบทการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน งานวิจัยของ Sailer & Homner (2020) ชี้ว่า เกมิฟิเคชันมีผลเชิงบวกต่อผลลัพธ์ด้านความรู้ แรงจูงใจ และพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ประสิทธิภาพของเกมิฟิเคชันไม่ได้เกิดจากการใช้คะแนนหรือการแข่งขันเพียงอย่างเดียว หากขึ้นอยู่กับกรอบการออกแบบที่ผสานความท้าทาย ความร่วมมือ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการให้ผลป้อนกลับอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับ Ruiz et al. (2024) ที่เสนอว่าการใช้เกมิฟิเคชันในระดับประถมศึกษาควรพิจารณาความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนในมิติที่หลากหลาย ทั้งด้านอารมณ์ พฤติกรรม การมีส่วนร่วม และการกำกับตนเอง ดังนั้น การบูรณาการแนวคิดเกมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้จึงอาจเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ดี การนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาใช้โดยปราศจากความเข้าใจธรรมชาติของนักเรียน อาจทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จ กลายเป็นเพียงการแข่งขันที่ไม่สอดคล้องกับบริบทจริง หรือแม้กระทั่งก่อให้เกิดแรงกดดันทางอารมณ์แก่นักเรียนบางกลุ่มได้ งานวิจัยนี้จึงเน้นการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้เป็นสำคัญก่อนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการรับฟังความรู้สึก การรับรู้ เจตคติ บทบาท และพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อวิชาสังคมศึกษา เพื่อนำข้อมูลเชิงลึกดังกล่าวมาเป็นจุดตั้งต้นในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวัย ความสนใจ และปัญหาที่นักเรียนพบในการเรียน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นช่วงวัยที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกาย การมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน และประสบการณ์ใกล้ตัว ตลอดจนสื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมในการสร้างความเข้าใจต่อสังคม การออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของวัยย่อมมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง หากกิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้นักเรียนรู้สึกว่าบทเรียนสนุก เข้าใจง่าย มีเป้าหมายชัดเจน และเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน ก็มีแนวโน้มสูงที่จะส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ความตั้งใจเรียน และเจตคติเชิงบวกในระยะยาว

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยนี้จึงมุ่งพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยอาศัยข้อมูลจากการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ของนักเรียนเป็นฐาน และตรวจสอบผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันที่มีต่อความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและเจตคติ

ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์และอภิปรายผลได้อย่างถ่องแท้และตรงประเด็น ตลอดจนนำข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ครูสามารถนำไปปรับใช้ได้เป็นอย่างดีเป็นรูปธรรมในชั้นเรียนระดับประถมศึกษา

### วัตถุประสงค์

1. วิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในการเรียนวิชาสังคมศึกษาโดยใช้การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้
2. พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยอิงจากผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้
3. วิเคราะห์และเปรียบเทียบความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันก่อนเรียนและหลังเรียน
4. วิเคราะห์เจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันของนักเรียนหลังเรียน

### คำถามวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสบการณ์ในการเรียนวิชาสังคมศึกษาอย่างไร
2. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันเป็นอย่างไร
3. ความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
4. เจตคติต่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันเป็นอย่างไร

### วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

- ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ประสบการณ์ของนักเรียนในการเรียนวิชาสังคมศึกษา
- ระยะที่ 2 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันที่ส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา
- ระยะที่ 3 วิเคราะห์และเปรียบเทียบความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ปีการศึกษา 2568 จำนวน 31 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (cluster

random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม (sampling unit) เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันเป็นการจัดกิจกรรมในบริบทชั้นเรียนจริง จึงเหมาะสมที่จะใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการทดลอง ทั้งนี้ โรงเรียนมีการจัดชั้นเรียนให้มีลักษณะพื้นฐานของนักเรียนแต่ละห้องใกล้เคียงกันในด้านสัดส่วนเพศ ประเภทการเข้าศึกษา และผลการเรียนเฉลี่ย ผู้วิจัยจึงสุ่มเลือกห้องเรียนด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) และได้ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

## 2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

2.1 ตัวแปรจัดกระทำ คือ กิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน

2.2 ตัวแปรตาม คือ ความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน

## 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ จำนวน 23 ข้อ ใช้สำหรับเก็บข้อมูลเกี่ยวกับบทบาทอารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรมของนักเรียนในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67–1.00

3.2 แบบวัดความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน จำนวน 24 ข้อ เป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ความเข้าใจ ด้านอารมณ์ และด้านพฤติกรรม ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนแล้วนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟา (Cronbach's alpha coefficient) พบว่า แบบวัดความยึดมั่นผูกพันมีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.85

3.3 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน จำนวน 21 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที โดยบูรณาการองค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน ได้แก่ เป้าหมาย ลำดับขั้น คะแนนรางวัล ภารกิจ และกระดานผู้นำ แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา จุดประสงค์ กิจกรรม สื่อ และการวัดประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

3.4 แบบวัดเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษา จำนวน 10 ข้อ เป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ใช้สำหรับวัดเจตคติของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนแล้วนำผลที่ได้มาคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟา (Cronbach's alpha coefficient) พบว่า แบบวัดเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษามีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.73

## 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับของวัตถุประสงค์ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

### 4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์ของนักเรียน

ระยะที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของนักเรียนในการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ ผู้วิจัยกำหนดผู้ให้ข้อมูลเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน ซึ่งคัดเลือกด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจงโดยพิจารณาจากนักเรียนที่กำลังเรียนวิชาสังคมศึกษาในภาคเรียนที่ดำเนินการวิจัย สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ได้ และได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองเป็นลายลักษณ์อักษร

การเก็บรวบรวมข้อมูลในระยะนี้ดำเนินการโดยใช้แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ ซึ่งออกแบบให้ครอบคลุม 5 มิติ ได้แก่ บทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรมของนักเรียน

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ถูกนำไปวิเคราะห์เพื่อสังเคราะห์ประเด็นสำคัญสำหรับใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมพีเคชั่น

#### 4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมพีเคชั่น

ระยะที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมพีเคชั่น ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง ได้แก่ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากระยะที่ 1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมพีเคชั่น ความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา หนังสือเรียนวิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้

ภายหลังจากพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมงแล้ว ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมพีเคชั่นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรมตามแนวคิดเกมพีเคชั่น การใช้สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล จากนั้นผู้วิจัยปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปทดลองใช้

การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ปีการศึกษา 2568 จำนวน 31 คน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่พัฒนาขึ้นเป็นระยะเวลา 7 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 21 คาบเรียน นักเรียนที่เข้าร่วมการวิจัยต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือก ได้แก่ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาการวิจัย ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง และมีเวลาการเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของจำนวนคาบเรียนที่ดำเนินการวิจัย

#### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้

ระยะที่ 3 เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งวิเคราะห์เจตคติต่อวิชาสังคมศึกษา หลังการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมพีเคชั่น กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/6 จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เนื่องจากโรงเรียนมีแนวทางการจัดชั้นเรียนโดยคำนึงถึงความสมดุลของสัดส่วนเพศ ประเภทการเข้าศึกษา และผลการเรียนเฉลี่ยของนักเรียนในแต่ละห้องเรียนให้มีความใกล้เคียงกัน จึงทำให้นักเรียนแต่ละห้องมีลักษณะพื้นฐานโดยรวมคล้ายคลึงกัน

ขั้นตอนการเก็บข้อมูลในระยะนี้เริ่มจากการประสานงานกับโรงเรียนเพื่อขออนุญาตดำเนินการวิจัย จากนั้นจึงดำเนินการเก็บข้อมูลก่อนเรียนด้วยแบบวัดความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน ต่อมาผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมพีเคชั่นตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และเมื่อสิ้นสุดการทดลองจึงเก็บข้อมูลหลังเรียนด้วยแบบวัดความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนอีกครั้ง รวมทั้งเก็บข้อมูลเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนด้วยแบบวัดเจตคติ และสัมภาษณ์นักเรียนจำนวน 5 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกประกอบการอธิบายผลเชิงปริมาณ

ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการพิทักษ์สิทธิ์และการรักษาความลับของผู้เข้าร่วมวิจัย โดยชี้แจงให้ทราบว่านักเรียนสามารถถอนตัวจากโครงการวิจัยได้โดยไม่ส่งผลกระทบต่อ การเรียน ข้อมูลที่ได้รับจะถูกเก็บเป็นความลับ ไม่เปิดเผยข้อมูลรายบุคคล และเสนอผลการวิจัย ในภาพรวมเท่านั้น

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตามลำดับของกระบวนการวิจัยและพัฒนา แบ่งออกเป็น 3 ระยะ โดยใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ลักษณะของ ข้อมูล และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

### 5.1 การวิเคราะห์ประสบการณ์ของนักเรียนในการเรียนวิชาสังคมศึกษา

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ใช้ของนักเรียน โดยดำเนินการลดทอนข้อมูล ตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูล และจัดระเบียบข้อมูลตามประเด็นสำคัญ จากนั้นใช้การวิเคราะห์เนื้อหา โดยการลงรหัสข้อมูล จัดกลุ่มรหัสที่มีความสัมพันธ์กัน และสังเคราะห์ เป็นประเด็นหลักตามมิติของประสบการณ์ผู้ใช้ ได้แก่ บทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ผลการวิเคราะห์ในระยะนี้นำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันให้สอดคล้องกับประสบการณ์และความต้องการของนักเรียน

### 5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจาก ระยะที่ 1 และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อจำแนกประเด็นสำคัญเกี่ยวกับ หลักการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน องค์ประกอบของกิจกรรม กลไกเกมที่เหมาะสมกับนักเรียน ระดับประถมศึกษา และแนวทางการวัดและประเมินผล จากนั้นจึงสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการ กำหนดองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

นอกจากนี้ ข้อมูลจากการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการ เรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญถูกนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เพื่อสรุปข้อเสนอแนะและปรับปรุงรูปแบบการสอนให้มีความถูกต้อง เหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลก่อนนำไปทดลองใช้จริง

### 5.3 การวิเคราะห์ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบวัดความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนก่อนและ หลังเรียน โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายระดับความ ยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ด้านความคิด ด้านอารมณ์ และ ด้านพฤติกรรม จากนั้นเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติทดสอบค่าทีแบบกลุ่ม ตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน เพื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงของความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนหลังการ จัดการเรียนรู้

สำหรับข้อมูลเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาหลังเรียน ผู้วิจัยวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายระดับเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาสังคม ศึกษาด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ภายหลัง เรียนใช้การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสังเคราะห์ความคิดเห็น ความรู้สึก และพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้น ระหว่างการเรียนรู้ และนำมาใช้ประกอบการอธิบายผลเชิงปริมาณให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

## ผลการวิจัย

## ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้เพื่อพัฒนาความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ มิติด้านบทบาท อารมณ์ การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม พบว่า นักเรียนมีความต้องการการเรียนรู้ที่เน้นความสนุก การมีส่วนร่วม ความเป็นรูปธรรม การทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน และการใช้กลไกที่มีลักษณะคล้ายเกม เช่น คะแนน รางวัล ภารกิจ และเป้าหมายในการเรียนรู้ ข้อค้นพบดังกล่าวจึงถูกนำมาใช้เป็นฐานสำคัญในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมพีเคชั้นให้เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ข้อมูลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้รายมิติของนักเรียนสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้รายมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

| มิติ                      | ประเด็นที่พบ                                                                                                                                                                  | ตัวอย่างคำตอบ                                                                                         | ข้อค้นพบ                                                                                                                                                         |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| บทบาท<br>(Role)           | นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้แตกต่างกันตามระดับ                                                                                                                                | “หนูชอบช่วยเพื่อนคิดคำตอบ”                                                                            | การจัดกิจกรรมควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีหลาย                                                                                                                       |
|                           | ความมั่นใจและความถนัด                                                                                                                                                         | “ชอบเป็นหัวหน้า                                                                                       | บทบาท สามารถสลับ                                                                                                                                                 |
|                           | โดยบางคนชอบเป็นผู้นำกลุ่ม                                                                                                                                                     | กลุ่ม”                                                                                                | บทบาทตามความเหมาะสม                                                                                                                                              |
|                           | ผู้พูดหรือผู้ช่วยคิด ขณะที่บางคนชอบเป็นผู้ฟัง หรือผู้สังเกต                                                                                                                   | “ผมชอบเป็นคนฟังทำตามที่คุณบอก”                                                                        | เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมตามศักยภาพของตน                                                                                                                           |
| อารมณ์<br>(Emotion)       | นักเรียนรู้สึกสนุก ตื่นเต้น และต้องการมีส่วนร่วมเมื่อกิจกรรมมีความหลากหลาย มีภาพ                                                                                              | “ถ้ามีคะแนน รางวัล จะรู้สึกตื่นเต้น”<br>“ถ้าเรียนแบบนั่งฟังนาน ๆ จะเบื่อ”                             | การออกแบบกิจกรรมควรสร้างความสนุกสนานและท้าทายอย่างเหมาะสม                                                                                                        |
|                           | วิดีโอ เกม หรือการทำงานร่วมกับเพื่อน แต่จะรู้สึกเบื่อหรือกดดันเมื่อกิจกรรมเน้นการฟังนานเกินไปหรือมีการแข่งขันมากเกินไปจนเกินไป                                                | “บางครั้งก็กดดันนิดหน่อย”                                                                             | ควบคู่กับการคำนึงถึงความปลอดภัยทางอารมณ์ของนักเรียน ไม่เร่งรัดหรือกดดันจนเกินไป                                                                                  |
| การรับรู้<br>(Perception) | นักเรียนส่วนใหญ่มองว่าการเรียนที่ช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายที่สุดคือการใช้ภาพ วิดีโอ เกม การทำกิจกรรมกลุ่ม และการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งรับรู้ว่าการช่วยให้จดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น | “การเรียนแบบเล่นเกมและทำกิจกรรมกลุ่มช่วยให้เข้าใจง่ายที่สุด”<br>“บางทีคำศัพท์ยากและเนื้อหาเยอะเกินไป” | ความยากของวิชาสังคมศึกษาไม่ได้เกิดจากเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากวิธีการนำเสนอด้วย ดังนั้นควรออกแบบการเรียนรู้ให้มีความเป็นรูปธรรม ใกล้ตัว และเหมาะสมกับวัย |
|                           |                                                                                                                                                                               |                                                                                                       |                                                                                                                                                                  |
|                           |                                                                                                                                                                               |                                                                                                       |                                                                                                                                                                  |
|                           |                                                                                                                                                                               |                                                                                                       |                                                                                                                                                                  |
| เจตคติ<br>(Attitude)      | นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาหลากหลาย ตั้งแต่ชอบมากไปจนถึงไม่ค่อยชอบ                                                                                                      | “หนูชอบวิชาสังคมศึกษา เพราะได้เรียนเรื่องราวรอบตัว”                                                   | เจตคติของนักเรียนสามารถพัฒนาได้ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม                                                                                               |
|                           |                                                                                                                                                                               |                                                                                                       |                                                                                                                                                                  |

| มิติ                   | ประเด็นที่พบ                                                                                                                                                                                                                                                                   | ตัวอย่างคำตอบ                                                                                                                           | ข้อค้นพบ                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                        | โดยเจตคติเชิงบวกมักเกิดเมื่อ<br>บทเรียนเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน<br>มีความสนุกสนาน และมีแรง<br>เสริม เช่น เกม คำชม รางวัล<br>หรือการทำกิจกรรมกลุ่ม                                                                                                                                | “ถ้ามีเกมจะชอบขึ้น”<br>“สิ่งที่ทำให้อยาก<br>เรียนคือเกม<br>การแข่งขัน และ<br>คำชมจากครู”                                                | ดังนั้น การออกแบบ<br>กิจกรรมควรเน้นการสร้าง<br>ความหมาย ความสนุกสนาน<br>และแรงจูงใจเชิงบวก                                                                                                                             |
| พฤติกรรม<br>(Behavior) | เมื่อนักเรียนพบเนื้อหาที่ยาก<br>มักขอความช่วยเหลือจากครู<br>หรือเพื่อน ใช้วิธีการอ่านซ้ำ<br>หรือสังเกตเพื่อนก่อนลงมือทำ<br>ส่วนในการทำกิจกรรมเกม<br>นักเรียนส่วนใหญ่มีแนวโน้ม<br>เข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น<br>เมื่อกิจกรรมมีความชัดเจน<br>สนุกสนาน และมีเป้าหมาย<br>ที่จับต้องได้ | “ถ้าไม่เข้าใจ หนูจะ<br>ถามครูหรือเพื่อน”<br>“ถ้ามีกิจกรรมหรือ<br>เกม หนูจะช่วยกลุ่ม<br>ตอบคำถาม”<br>“ผมจะดูเพื่อนก่อน<br>แล้วค่อยทำตาม” | นักเรียนวัยประถมศึกษา<br>ยังต้องการการสนับสนุน<br>จากครูและเพื่อนเป็นอย่างมาก<br>จึงควรออกแบบ<br>กิจกรรมให้มีคำชี้แจงชัดเจน<br>มีการช่วยเหลือระหว่าง<br>การเรียนรู้ และเปิดโอกาส<br>ให้มีส่วนร่วมได้หลากหลาย<br>รูปแบบ |

## ตอนที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยใช้ ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้

ผู้วิจัยจึงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยมีลักษณะสำคัญ คือ การจัดการเรียนรู้ผ่านภารกิจที่มีเป้าหมายชัดเจน การใช้คะแนนหรือรางวัลเป็นแรงเสริม การเปิดโอกาสให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การกำหนดบทบาทที่หลากหลายภายในกิจกรรม การใช้สื่อและสถานการณ์ที่เป็นรูปธรรมใกล้ตัว และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำทาย แต่ไม่กดดัน จนเกินไป องค์ประกอบเหล่านี้สะท้อนการนำผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้เข้ามาเป็นแนวทางในการ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนอย่างเป็นระบบ รายละเอียดสรุปได้ ดังตารางที่ 2

## ตารางที่ 2 ขั้นตอนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยอิงจากผล การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้

| ขั้นตอน<br>การพัฒนา                                   | แนวคิด<br>เกมิฟิเคชัน                               | ผลการวิเคราะห์<br>ประสบการณ์ผู้ใช้                                                                                                  | การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้<br>วิชาสังคมศึกษา<br>ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน                                                                                             |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. การกำหนด<br>เป้าหมายและ<br>บริบทของ<br>การเรียนรู้ | การกำหนด<br>เป้าหมาย และ<br>การสร้างบริบท<br>ภารกิจ | นักเรียนต้องการให้การเรียน<br>วิชาสังคมศึกษามีความ<br>ชัดเจน เข้าใจง่าย และ<br>เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน<br>เนื่องจากเนื้อหาบางส่วน | กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้<br>ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และแปลง<br>เนื้อหาสังคมศึกษาให้เป็น “ภารกิจ<br>การเรียนรู้” ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง<br>เช่น ภารกิจพลเมืองดี |

| ขั้นตอน<br>การพัฒนา                               | แนวคิด<br>เกมิฟิเคชัน                          | ผลการวิเคราะห์<br>ประสบการณ์ผู้ใช้                                                                                                                                  | การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้<br>วิชาสังคมศึกษา<br>ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                   |                                                | มีคำศัพท์ยากและ<br>มีรายละเอียดมาก                                                                                                                                  | ภารกิจนักจัดการทรัพยากร<br>ภารกิจนักวางแผนการใช้จ่าย<br>หรือภารกิจชุมชนของเรา                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 2. การจัด<br>บทบาทและ<br>กลุ่มการเรียนรู้         | บทบาทผู้เล่น<br>และการเรียนรู้<br>แบบร่วมมือ   | นักเรียนมีบทบาทในการ<br>เรียนรู้แตกต่างกัน บางคน<br>ชอบเป็นผู้นำกลุ่ม ผู้ช่วยคิด<br>ผู้พูดนำเสนอ ขณะที่บางคน<br>ชอบฟังหรือสังเกตก่อนเข้า<br>ร่วมกิจกรรม             | แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย และ<br>กำหนดบทบาทที่หลากหลาย เช่น<br>หัวหน้ากลุ่ม ผู้บันทึกข้อมูล ผู้นำ<br>เสนอ และผู้ช่วยเพื่อน โดยเปิด<br>โอกาสให้นักเรียนเลือกหรือสลับ<br>บทบาทตามความถนัด เพื่อให้<br>นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม<br>ตามศักยภาพ                                                                                                |
| 3. การออกแบบ<br>ภารกิจย่อยใน<br>แต่ละบทเรียน      | ภารกิจ ด้าน<br>กิจกรรม และ<br>ความท้าทาย       | นักเรียนชอบกิจกรรมที่สนุก<br>มีเกม มีการทำงานกลุ่ม<br>ได้ลงมือปฏิบัติ และไม่ต้อง<br>นั่งฟังครูอธิบายเป็น<br>เวลานาน                                                 | ออกแบบกิจกรรมแต่ละคาบให้เป็น<br>ภารกิจย่อย เช่น ภารกิจนักสืบ<br>พฤติกรรมในห้องเรียน ภารกิจสร้าง<br>ข้อตกลงห้องเรียน ภารกิจภาพ<br>ปริศนา ภารกิจตลาดจำลอง หรือ<br>ภารกิจวางแผนรายรับรายจ่าย<br>โดยจัดกิจกรรมตามขั้นนำ ขั้นสอน<br>และขั้นสรุป เพื่อให้กิจกรรมมีลำดับ<br>ชัดเจน                                                              |
| 4. การสร้าง<br>ระบบคะแนน<br>และความ<br>ก้าวหน้า   | คะแนน<br>กระดานผู้นำ<br>และระดับ<br>ความสำเร็จ | นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นและ<br>อยากพยายามมากขึ้น<br>เมื่อมีกิจกรรมที่มีเป้าหมาย<br>คะแนน รางวัล และ<br>การแข่งขัน แต่ควร<br>ระมัดระวังไม่ให้เกิด<br>แรงกดดันมากเกินไป | กำหนดระบบคะแนนสะสม<br>รายกลุ่ม เช่น ตอบคำถามถูกต้อง<br>หรือทำภารกิจสำเร็จได้รับคะแนน<br>ครั้งละ 10 คะแนน และแสดง<br>ความก้าวหน้าผ่านตารางอันดับ<br>โดยแบ่งระดับความสำเร็จออกเป็น<br>Diamond, Platinum, Gold,<br>Silver และ Bronze พร้อมเน้น<br>การแข่งขันเชิงบวก ไม่ตำหนิเพื่อน<br>ในกลุ่มเมื่อตอบคำถามหรือแสดง<br>ความคิดเห็นไม่ถูกต้อง |
| 5. การใช้รางวัล<br>และการ์ดพิเศษ<br>เพื่อเสริมแรง | รางวัล เหรียญ<br>ตรา/สัญลักษณ์                 | นักเรียนมีเจตคติเชิงบวก                                                                                                                                             | ใช้ตราประทับดาวหรือสติ๊กเกอร์<br>ดาวสำหรับผลงานที่ถูกต้องและ<br>เรียบร้อย และกำหนดให้กลุ่มที่                                                                                                                                                                                                                                            |

| ขั้นตอน<br>การพัฒนา                                            | แนวคิด<br>เกมฟิเคชัน                                           | ผลการวิเคราะห์<br>ประสบการณ์ผู้ใช้                                                                                                             | การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้<br>วิชาสังคมศึกษา<br>ตามแนวคิดเกมฟิเคชัน                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                | ความสำเร็จ<br>และการ์ดพิเศษ                                    | ต่อการได้รับรางวัล คำชม<br>ดาว คะแนน และสิ่งกระตุ้น<br>ที่ทำให้รู้สึกว่าการเรียน<br>มีเป้าหมายและน่าสนใจ<br>มากขึ้น                            | สะสมคะแนนครบทุก 200 คะแนน<br>มีสิทธิ์เปิดการ์ดพิเศษ เช่น<br>การ์ดเพิ่มคะแนน การ์ดขอความ<br>ช่วยเหลือ การ์ดโอนคะแนน<br>การ์ดป้องกัน หรือการ์ดสลับ<br>คะแนน โดยมีการกำหนดเงื่อนไข<br>การใช้การ์ดพิเศษให้ชัดเจนเพื่อ<br>ฝึกการวางแผนและความ<br>รับผิดชอบของกลุ่ม                                                                |
| 6. การใช้สื่อ<br>รูปธรรมและ<br>สถานการณ์<br>จำลอง              | สื่อเสมือนเกม<br>สถานการณ์<br>จำลอง และ<br>การเล่าเรื่อง       | นักเรียนรับรู้ว่าการใช้ภาพ<br>วิดีโอ เกม บทบาทสมมติ<br>และกิจกรรมกลุ่มช่วยให้<br>เข้าใจบทเรียนได้ง่ายกว่า<br>การฟังคำอธิบายเพียง<br>อย่างเดียว | ใช้สื่อที่จับต้องได้และใกล้ตัว<br>นักเรียน เช่น ภาพสถานการณ์<br>บัตรคำ บัตรภารกิจ เงินจำลอง<br>ป้ายราคา กระดานเกม ชุดภาพ<br>ปริศนา วิดีโอ ข้าวส้น และ<br>แอปพลิเคชันตอบคำถาม<br>เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหากับ<br>ประสบการณ์จริงของนักเรียน<br>เช่น การซื้อขาย การใช้ทรัพยากร<br>การปฏิบัติตามข้อตกลง และการ<br>อยู่ร่วมกันในชุมชน |
| 7. การให้ข้อมูล<br>ป้อนกลับและ<br>การช่วยเหลือ<br>ระหว่างเรียน | ข้อมูลป้อนกลับ<br>และการ<br>สนับสนุน<br>ระหว่างภารกิจ          | เมื่อนักเรียนพบเนื้อหาที่ยาก<br>มักขอความช่วยเหลือจากครู<br>หรือเพื่อน อ่านซ้ำ หรือ<br>สังเกตเพื่อนก่อนลงมือทำ                                 | ครูให้ข้อมูลป้อนกลับทันทีหลังการ<br>ตอบคำถามหรือทำภารกิจ เช่น<br>เฉลยคำตอบ อธิบายเหตุผล<br>เพิ่มเติม ชี้ให้เห็นข้อผิดพลาดอย่าง<br>สร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้<br>สมาชิกในกลุ่มช่วยเหลือกัน รวมทั้ง<br>ใช้การ์ดขอความช่วยเหลือเพื่อให้<br>นักเรียนรู้สึกปลอดภัยในการลอง<br>ผิดลองถูก                                           |
| 8. การสรุป<br>สะท้อนคิด และ<br>ประเมินผล<br>ตามสภาพจริง        | การสะท้อนผล<br>ความก้าวหน้า<br>และการ<br>ประเมิน<br>ความสำเร็จ | นักเรียนมีแนวโน้มมีส่วนร่วม<br>มากขึ้นเมื่อการทำกิจกรรม<br>มีความชัดเจน สนุกสนาน<br>และมีเป้าหมายที่จับต้องได้<br>อีกทั้งประสบการณ์            | ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมในชั้น<br>สรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป<br>สาระสำคัญจากการเรียนรู้ในคาบ<br>เรียน ประกาศความก้าวหน้าของ<br>กลุ่ม ชื่นชมพฤติกรรมที่พึงประสงค์                                                                                                                                                          |

| ขั้นตอน<br>การพัฒนา | แนวคิด<br>เกมฟิเคชัน | ผลการวิเคราะห์<br>ประสบการณ์ผู้ใช้                                           | การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้<br>วิชาสังคมศึกษา<br>ตามแนวคิดเกมฟิเคชัน                                                                                                                                                             |
|---------------------|----------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     |                      | การเรียนรู้ที่ดีสามารถ<br>ต่อยอดไปสู่การเล่าเรื่องที่<br>เรียนให้ครอบครัวฟัง | และให้นักเรียนสะท้อนคิดสั้น ๆ<br>จากนั้นประเมินผลตามสภาพจริง<br>ผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย<br>ผลงาน ใบงาน แบบฝึกหัด และ<br>การสังเกตพฤติกรรม โดยเชื่อมโยง<br>กับจุดประสงค์ด้านความรู้<br>กระบวนการ และคุณลักษณะ<br>อันพึงประสงค์ |

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมให้มีลักษณะเป็นภารกิจการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิและเสรีภาพของ  
ตนเองและผู้อื่น และสินค้าและบริการมีลักษณะดังนี้

“นักเรียนทำภารกิจซื้อข้าทะเล่าป्ली โดยมีลูกทะเล่าป्लीคำถามทั้งหมด 10 ชิ้น จากนั้นครูเปิดเพลง  
และให้นักเรียนส่งลูกทะเล่าป्लीไปเรื่อย ๆ ตามแถวที่นั่ง เมื่อเพลงหยุด นักเรียนที่ถือทะเล่าป्लीจะหยิบ  
ใบทะเล่าที่อยู่ชั้นนอกสุดอ่านคำถามในกระดาษที่หยิบได้ พร้อมตอบคำถามว่าเป็น “สิทธิ” หรือ  
“เสรีภาพ” จากนั้นครูให้ข้อมูลย้อนกลับ (เฉลย) ทันทีและเปิดเพลงต่อจนคำถามหมด นักเรียนที่ตอบ  
คำถามได้ถูกต้องจะได้รับคะแนนกลุ่ม 10 คะแนน”

“นักเรียนทำภารกิจ “ตอบ ติด ตอบ” โดยครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม และเลือกตัวแทน  
ออกมาทำกิจกรรมรอบละ 2 คน เพื่อตอบคำถามว่าภาพที่เห็นคือภาพของสินค้าหรือบริการ ซึ่งนักเรียนที่  
สามารถกดปุ่มสัญญาณได้ก่อนจะได้รับสิทธิในการตอบคำถาม หากตอบได้ถูกต้องจะได้รับ 10 คะแนน ”  
ซึ่งระหว่างการทำกิจกรรมนักเรียนกลุ่มที่ได้รับคะแนนสะสมครบทุก ๆ 200 คะแนน จะมีสิทธิเปิดการ์ด  
พิเศษที่มีคุณสมบัติแตกต่างกัน ดังภาพ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการ์ดพิเศษระหว่างการทำกิจกรรม

### ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยสถิติการทดสอบค่าที (Dependent Samples t-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. < .00) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเรียนของนักเรียนได้จริง รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความแตกต่างของความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

| การทดสอบ  | N  | M    | SD   | df | t     | p     |
|-----------|----|------|------|----|-------|-------|
| ก่อนเรียน | 31 | 3.86 | 0.52 | 30 | -4.05 | <.001 |
| หลังเรียน |    | 4.34 | 0.46 |    |       |       |

\* $p < .05$

### ตอนที่ 4 ผลการศึกษาเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

การศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อวิชาสังคมศึกษาภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น พบว่า นักเรียนมีเจตคติโดยรวมอยู่ในระดับดี ( $M = 4.49$ ,  $SD = 0.64$ ) โดยหัวข้อการประเมินสูงที่สุดคือ ฉันรู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ( $M = 4.74$ ,  $SD = 0.51$ ) รองลงมาคือ ฉันตั้งใจเรียนเมื่อถึงคาบเรียนวิชาสังคมศึกษา ( $M = 4.58$ ,  $SD = 0.62$ ) ฉันรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนวิชาสังคมศึกษา ( $M = 4.52$ ,  $SD = 0.51$ ) ฉันอยากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา ( $M = 4.52$ ,  $SD = 0.57$ ) ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้สึกเชิงบวกต่อวิชาสังคมศึกษา มีความชอบ สนใจและเต็มใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภายหลังได้รับการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

เมื่อพิจารณาประกอบกับข้อมูลเชิงคุณภาพจากบันทึกหลังสอนของครูและการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน พบแนวโน้มที่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงปริมาณ กล่าวคือ นักเรียนส่วนใหญ่แสดงออกถึงความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีความเต็มใจเข้าร่วมกิจกรรม กล้าแสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม และร่วมมือกับเพื่อนในระหว่างการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีสีหน้าท่าทาง และปฏิกิริยาเชิงบวกต่อการเรียน เช่น แสดงความตื่นเต้นเมื่อได้รับการกิจ รู้สึกสนุกสนานกับการใช้การ์ดคะแนนพิเศษ การสะสมคะแนนกลุ่มจากการตอบคำถาม และมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับคำพูดของนักเรียนหลังการทำกิจกรรม ตัวอย่างดังต่อไปนี้

“...ผมว่าการ์ดคะแนนมันเจ๋งมากเลยครับ...”

(นักเรียนคนที่ 1)

“...หนูตั้งใจเรียนทุกคาบเลยคะ เพราะต้องพยายามทำคะแนนให้ได้ตามที่กำหนด...”

(นักเรียนคนที่ 2)

“...อาจารย์เอากา์ดคะแนนไปใช้กับวิชาอื่นด้วยได้ไหมครับ...”

(นักเรียนคนที่ 3)

“...ตื่นเต้นทุกครั้งทีเรียน เพราะไมรู้ว่่านนี้จะได้คะแนนสะสมเท่าไร...”

(นักเรียนคนที่ 4)

ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพต่างสนับสนุนไปในทิศทางเดียวกัน ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้เป็นไปในทางบวกได้ กล่าวคือ นักเรียนมีความชอบและความสนใจต่อวิชาสังคมศึกษามากขึ้น เห็นว่าวิชาีความสนุกสนาน น่าสนใจ และต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น อันเป็นผลมาจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับลักษณะของนักเรียนในระดับประถมศึกษาและตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

## อภิปรายผล

ผู้วิจัยขอนำเสนอประเด็นอภิปราย 4 ประเด็น ดังนี้

### 1. ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการของนักเรียน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความต้องการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำทาย มีการให้คะแนน รางวัล โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนในช่วงวัยนี้มีลักษณะการเรียนรู้แบบเชิงประสบการณ์และตอบสนองต่อกิจกรรมที่มีลักษณะคล้ายเกม ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยการนำแนวคิดการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ (User experience) มาวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการของนักเรียนก่อนนำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเข้าใจมุมมองความคิด ความรู้สึก และความต้องการที่แท้จริงของนักเรียนได้ ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลเชิงลึกที่สอดคล้องกับบริบทจริงของห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Abras et al. (2004) ที่กล่าวว่าผู้ใช้จะเป็นศูนย์กลางการออกแบบ (user-centered design) ในกระบวนการพัฒนาที่จะช่วยให้การออกแบบการเรียนรู้นั้น ๆ มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้อย่างแท้จริง

### 2. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน

กิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาขึ้นตามแนวคิดเกมิฟิเคชันโดยนำข้อมูลจากประสบการณ์ผู้ใช้ มืองค์ประกอบของแนวคิดเกมิฟิเคชัน ได้แก่ 1) เป้าหมาย (Goals) 2) ลำดับขั้น (Levels) 3) คะแนน (Points) 4) รางวัล (Reward) 5) ภารกิจ (Quest) และ 6) กระดานผู้นำ (Leaderboard) ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจ ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายและมีส่วนร่วมไปกับการทำกิจกรรม ผลดังกล่าวสะท้อนว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่ระบุว่า เกมิฟิเคชันเป็นการนำองค์ประกอบของเกม กลไกของเกม และแนวคิดแบบเกมเป็นฐานมาจัดกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นและเมื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่องก็จะเกิดความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ (Learner-centered learning) ที่เน้นให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ของตนเองและเกิดการเรียนรู้ในขั้นต่อไป

### 3. ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ต่อความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน

นักเรียนมีความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาตามแนวคิดเกมิฟิเคชันที่พัฒนาขึ้นมีการกำหนดเป้าหมาย ภารกิจ คะแนน รางวัล และการสะท้อนความก้าวหน้าอย่างชัดเจน จึงช่วยให้นักเรียนรับรู้บทบาทของตนเอง เห็นความสำเร็จระหว่างเรียน และเกิดแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมโดยอิงจากผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ ทำให้กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัย ความสนใจ และลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุก เป็นรูปธรรม เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และเปิดโอกาสให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ลักษณะดังกล่าวส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนทั้งด้านพฤติกรรม อารมณ์ และความคิด สอดคล้องกับแนวคิดของ Fredricks et al. (2004) ที่อธิบายว่าความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนเป็นโครงสร้างหลายมิติ และสอดคล้องกับ Sailer & Homner (2020) รวมถึง Ruiz et al. (2024) ที่พบว่าเกมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนของนักเรียนได้เมื่อมีการออกแบบกิจกรรมอย่างเหมาะสม

### 4. ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีต่อเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษา

นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาสังคมศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กิจกรรมการเรียนรู้ได้เปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้จากการฟังหรือจดจำเนื้อหา ไปสู่การเรียนรู้ผ่านภารกิจ เกม การทำงานกลุ่ม และการได้รับแรงเสริมเชิงบวก ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนวิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่สนุก เข้าใจง่าย และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมากขึ้น

เมื่อพิจารณาเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาระดับประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งบางส่วนมีลักษณะเป็นนามธรรม เช่น กฎ ข้อตกลง บทบาทหน้าที่ สิทธิ เสรีภาพ และการอยู่ร่วมกันในสังคม การใช้เกมิฟิเคชันจึงช่วยทำให้เนื้อหาที่มีความเป็นรูปธรรมและใกล้ตัวมากขึ้น ผ่านกิจกรรมจำลองสถานการณ์ ภารกิจ และการร่วมมือกับเพื่อน จึงเอื้อต่อการสร้างประสบการณ์เชิงบวกต่อรายวิชา สอดคล้องกับ Korkmaz & Ozturk (2020) ที่พบว่ากิจกรรมเกมิฟิเคชันในวิชาสังคมศึกษาสามารถส่งเสริมเจตคติต่อรายวิชาการเรียนรู้แบบร่วมมือ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูสามารถนำการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนตามทฤษฎีการกำหนดตนเอง อันจะนำไปสู่ความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและเจตคติที่ดีต่อการเรียนของนักเรียน

2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ควรเริ่มจากการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการของนักเรียนตามบริบทจริง เพื่อให้กิจกรรมสอดคล้องกับความสนใจและลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน ทักษะคิดเชิงบวก และพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เนื่องจากนักเรียนแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการทางสติปัญญา อารมณ์ และสังคมแตกต่างกัน ซึ่งอาจส่งผลต่อ

การรับรู้ แรงจูงใจ และการตอบสนองต่อองค์ประกอบเกมิฟิเคชัน เช่น รางวัล การแข่งขัน คะแนน และภารกิจ การศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายจะช่วยให้เห็นความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ และแนวทางการปรับองค์ประกอบเกมิฟิเคชันให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนแต่ละช่วงวัย

2. ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันในระยะยาว เพื่อพิจารณาความคงทนของความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและเจตคติของนักเรียน เนื่องจากความสนใจของผู้เรียนอาจเปลี่ยนแปลงเมื่อคุ้นเคยกับกิจกรรม การศึกษาระยะยาวจะช่วยให้ทราบแนวโน้มของพฤติกรรม การเรียนรู้ และใช้ข้อมูลป้อนกลับในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ให้สามารถรักษาแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง

## บรรณานุกรม

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานด้วยข้อสอบมาตรฐานกลาง ปีการศึกษา 2560. สำนักงานทดสอบทางการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า. (2560). รายงานสถานการณ์และแนวโน้มการค้าระหว่างประเทศ ปี 2560. สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). รายงานประจำปี 2561 สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-centered design. *Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, Thousand Oaks: Sage Publications, 37(4), 445-456.  
[https://www.academia.edu/1012299/User\\_centered\\_design](https://www.academia.edu/1012299/User_centered_design).
- Azevedo, R., Rosário, P., Núñez, J. C., Vallejo, G., Fuentes, S., & Magalhães, P. (2023). A school-based intervention on elementary students' school engagement. *Contemporary Educational Psychology*, 73, 102148.  
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102148>.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of educational research*, 74(1), 59-109.  
<https://doi.org/10.3102/00346543074001059>.
- Kapp, K. M. (2012). What is gamification. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*, 1, 23.
- Korkmaz, O., & Ozturk, C. (2020). The effect of gamification activities on students' academic achievements in social studies course, attitudes towards the course and cooperative learning skills. *Participatory Educational Research*, 7(1), 1-15.  
<https://doi.org/10.17275/per.20.1.7.1>.
- OECD. (2023, December 5). *PISA 2022 results (Volume I and II): Country notes: Thailand*.  
[https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes\\_ed6fbcc5-en/thailand\\_6138f4af-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/thailand_6138f4af-en.html).

- Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sanchez, A. D., & Boude Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education, 9*, 1466926. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.