

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การสถาปนา  
กรุงธนบุรี โดยใช้เทคนิคการสอนด้วยเกมเป็นฐาน (Game-based Learning)  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2/3 โรงเรียนหนองแขงวิทยา  
Developing Academic Achievement in the Course of History on  
Thon Buri Establishment by using Game-based Learning for Mathayom  
2 Room 3 Students, Nongsaeng Wittaya School

ปนัดดา พาณิชนพรัตน์,\* อภิสิต เบ็ญระเหม,\*\* และสุธิมา เกิดทอง\*\*\*  
Panadda Panichaypan, Aphisit Benrahem, and Suthima kerdthong

Received: December 27, 2023 Revised: February 9, 2024 Accepted: February 16, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเรื่องการสถาปนากรุงธนบุรี เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจทางการเรียนหลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหนองแขงวิทยา ภาคเรียนที่ 1/2566 จำนวน 39 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ และแบบวัดความพึงพอใจเป็นมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการพัฒนาแผนการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ( $\bar{X}$  = 18.40, S.D.= 1.44) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}$  = 12.50, S.D.=2.14) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และ 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังการใช้เทคนิควิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจหลังการใช้เทคนิคเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 4.50, S.D= 1.55)

**คำสำคัญ:** เทคนิควิธีการสอนใช้เกมเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, รายวิชาประวัติศาสตร์

\* สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

\*\* สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

\*\*\* สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

### Abstract

This study aimed to develop a learning activity plan based on game-based learning about the establishment of Thonburi as the capital, to examine students' academic achievement after using the game-based learning technique, and to assess students' satisfaction with the game-based learning technique. The sample group consisted of 39 eight graders, section 3 (Matthayom 2/3) from Nong Saeng Wittaya School, in the first semester of the 2023 academic year, selected through cluster random sampling. The research instruments included 12 learning activity plans, a 30-item multiple-choice academic achievement test, and a 20-item satisfaction scale. The statistical methods used in the study were mean, standard deviation, and dependent t-test.

The results of the study were as follows: 1. A total of 12 learning activity plans were developed, 2. A comparison of academic achievement revealed that students' post-test achievement ( $\bar{X} = 18.40$ , S.D. = 1.44) was significantly higher than their pre-test achievement ( $\bar{X} = 12.50$ , S.D. = 2.14) at the 0.05 level, and 3. Students' satisfaction with the game-based learning technique was high ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 1.55).

**Keywords:** Game-based Learning, Academic Achievement, History Course

## บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงปี พ.ศ. 2560) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญของวิชาสังคมศึกษาไว้ว่า “สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 132 - 133) วิชาสังคมศึกษามีอยู่ 5 สาระการเรียนรู้ ซึ่งรายวิชาประวัติศาสตร์เป็นสาระหนึ่งในรายวิชาสังคมศึกษาที่จะต้องศึกษาเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตเกี่ยวเรื่อง เหตุการณ์ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม ประเพณีที่มนุษย์ได้คิดได้สร้างไว้ถือเป็นความเจริญรุ่งเรืองที่เป็นรากฐานของความเจริญสมัยต่อ ๆ มา สิ่งสำคัญที่ได้จากการศึกษาประวัติศาสตร์คือ การฝึกฝนทักษะเพื่อให้มีพัฒนาการทางความคิดอย่างเป็นระบบ วิธีคิดที่มีเหตุผลบนพื้นฐานของข้อมูลหลักฐานที่ปรากฏ เคารพในข้อเท็จจริงและเหตุผลเพื่อให้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งมีความเข้าใจในพฤติกรรมของมนุษย์ในทุกยุคทุกสมัย (กวีวิ ตั้งจรัสวงศ์, 2565, ย่อหน้า 4) สอดคล้องกับ ศศิพัชร จำปา (2559, หน้า 160) ได้กล่าวถึงรายวิชาประวัติศาสตร์ว่าผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิด สามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ในอดีตและอนาคตจนสามารถปรับใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม ซึ่งในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์นั้นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกันเป็นความสัมพันธ์มากมายอันสลับซับซ้อนทั้งความสัมพันธ์ของผู้คนกับสังคม ความสัมพันธ์ในมิติการเมือง และความสัมพันธ์ในมิติเวลาที่ก่อให้เกิดการตัดสินใจอันนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์อย่างมากมาย ปัญหาหลักในการจัดการศึกษาในวิชาสังคมศึกษามีอยู่ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน ด้านการวัดและประเมินผล ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านการใช้หลักสูตร ทำให้การใช้สื่อมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา โดยเฉพาะเมื่อสื่อต่าง ๆ ขาดการพัฒนาและปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนรวมถึงความทันสมัย โดยเฉพาะรายวิชาประวัติศาสตร์กลายเป็นการจัดการเรียนรู้แบบท่องจำ ทำให้เกิดความน่าเบื่อและทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจเนื้อหา ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ จึงต้องสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน โดยบูรณาการการสอนให้มีความสุข สนุกสนาน ตื่นเต้น ควบคู่ไปกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนวิชาประวัติศาสตร์นั้นมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งกฤตภากร สีหรี (2561, หน้า 480) กล่าวว่า นวัตกรรมอย่างหนึ่งที่นำมาจัดกิจกรรมเพื่อสามารถสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานให้กับผู้เรียน คือ การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ และได้รับการส่งเสริมทักษะตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้รวมถึงได้รับการส่งเสริมทักษะไปพร้อม ๆ กับการได้รับความบันเทิง ซึ่งเกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้พัฒนาการทางด้านร่างกายและการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่น และฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน (อนุสร หงส์ขุนทด, 2566, ย่อหน้า 2) นอกจากนี้ Homer, & Kinzer (2015, p. 11) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เป็นการเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม ซึ่งประเภทของเกมต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการคิดของตนเอง และพรชูลี ลังกา (2564, หน้า 112-123)

กล่าวว่า เทคนิคเกมเป็นฐานผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ ตอบสนองตามความต้องการของผู้เรียนอย่างเหมาะสม โดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนกับความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการ การเรียนรู้ ญาณ นาคะสันต์, และชวนัฐ นาคะสันต์ (2559, หน้า 159 - 182) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียน การสอนผ่านเกมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในทุกขั้นของการสอนโดยระบุไว้ ในแผนการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่ 1) ขั้นการนำ เข้าสู่บทเรียน โดยสามารถประยุกต์ใช้เกมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนก่อนเข้าบทเรียน 2) ขั้นการสอน โดยประยุกต์ ใช้เกมเป็นสื่อในการนำความรู้ให้กับผู้เรียน 3) ขั้นขยายความรู้ โดยนำเกมมาประยุกต์ใช้ เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ ของผู้เรียน และ 4) ขั้นสรุปสามารถนำเกมมาประยุกต์ ใช้ในการสรุปเนื้อหาพร้อมกับผู้เรียน การจัดกิจกรรมการสอนดังกล่าวจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิไลวรรณ วิไลรัตน์ (2565, หน้า 109 - 117) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra ร่วมกับ e-Learning ของนักศึกษาวิชา ภูมิศาสตร์ภูมิภาคโลก ผลการวิจัยพบว่า ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยเกมเป็นฐาน ส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมถึง พรชูลี ลังกา (2564, หน้า 153) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชา การศึกษาปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานนักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของรายวิชาการศึกษาปฐมวัยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง คือ 9.24 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง คือ 17.86 คะแนน และจากการศึกษาบทความของ ยุพิน พันธุ์ดิษฐ์, นิลมนิ พัทธักษ์, และสิทธิพล อาจอินทร์ (2554, หน้า 110 - 116) ได้กล่าวถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการใช้สื่อในรายวิชาประวัติศาสตร์สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยสำคัญของสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชา ประวัติศาสตร์ ซึ่งสื่อที่ใช้ในชั้นล้าสมัยและสร้างความน่าเบื่อ ไม่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอน รายวิชาประวัติศาสตร์สามารถพัฒนาศักยภาพของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งสภาพแวดล้อมและสภาพสังคม ในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การเรียนการสอนต้องปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นในฐานะผู้สอนจึงต้องพยายามหาวิธีและแนวทางการแก้ไขปัญหา ด้วยการดึงดูดผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียน ให้มากขึ้น สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้เกิดความสนุกสนานพร้อมกับสอดแทรกเนื้อหาด้วยเทคนิคนำเกมเป็นฐาน เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้นแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้น การจัดกิจกรรมการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหนองแขงวิทยา ผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียนขาดความเข้าใจในเนื้อหา ไม่มีความกระตือรือร้นและความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนการสอน รวมถึงแสดงอาการที่บ่งบอกถึงความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ทำให้การสอนของผู้สอนไม่ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ ดังนั้นผู้วิจัย จึงมีความสนใจพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เนื่องจากสามารถ

สร้างแรงดึงดูดให้กับผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนพร้อม ๆ กับความสนุกและเพลิดเพลิน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจทางการเรียนหลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest–Posttest Design (ล้วน สายยศ, อังคณา สายยศ, 2553, หน้า 249) กลุ่มทดลองกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาบทเรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) รายวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

#### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองแขงวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 168 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหนองแขงวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 39 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากห้องเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยต่ำที่สุด

#### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยออกแบบตามแนวคิดของ ญัณญา นาคะสันต์, ชวนัฐ นาคะสันต์ (2559) มีทั้งหมด 4 ขั้นตอนประกอบด้วย 1) ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นการสอน 3) ขั้นขยายความรู้ และ 4) ขั้นสรุป รวมจำนวน 12 แผน 12 ชั่วโมง แล้วนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม (IOC) ได้ค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.67 - 1.00 ซึ่งได้รับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวัดและการประเมินผล ผู้สอนควรต้องออกแบบการวัดและประเมินผลที่สามารถตรวจสอบได้ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ รวมถึงการออกกิจกรรมเกมให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนและความสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน จากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 เป็นข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอ

ต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองใช้กับผู้เรียนโรงเรียนสาให้วิทยาลัยนานาชาติ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน และนำมาวิเคราะห์หาค่าความยาก - ย่างได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.39 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (B-index) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.60 และนำมาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR - 20 ของ Kuder - Richardson (1937) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .86

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยกำหนดองค์ประกอบของการประเมินความพึงพอใจตามแนวคิดของ Melo, & Munoz (2017, p. 252) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 2) ความพึงพอใจด้านการวัดและประเมินผล 3) ความพึงพอใจต่อการนำไปใช้ จำนวน 20 ข้อ นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาให้วิทยาลัยนานาชาติ จำนวน 34 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเพื่อหาค่าอำนาจจำแนกโดย วิธี Item Total Correlation ด้วยสูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (r<sub>xy</sub>) พบว่า แบบสอบถามมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.22 - 0.68 และหาค่าความเชื่อมั่นด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient, 1990, p. 124) พบว่า แบบสอบถามมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81 โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนตามวิธีของ Likert (1967, pp. 90 - 95) ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจในระดับมาก

3 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจในระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจในระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 เตรียมเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรีด้วยเทคนิคเกมเป็นฐาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ เอกสารที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรีด้วยเทคนิคเกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง โดยใช้เวลาจัดกิจกรรมรวม 12 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 การศึกษา 2566

4.4 เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.5 เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมเสร็จสิ้น ผู้วิจัยทำการวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4.6 นำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติเพื่อสรุปผลการทดลองตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยต่อไป

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนำมาหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบแบบกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน (T-test) แบบ Dependent กำหนดความมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (บุญชม ศรีสะอาด, และคณะ, 2555, หน้า 211)

5.2 คะแนนที่ได้จากการสอบถามความพึงพอใจนำมาหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนเกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ยผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด, (2545, หน้า 103) ดังนี้

|             |             |                       |
|-------------|-------------|-----------------------|
| แปลความหมาย | 4.51 – 5.00 | ความพึงพอใจมากที่สุด  |
|             | 3.51 – 4.50 | ความพึงพอใจมาก        |
|             | 2.51 – 3.50 | ความพึงพอใจปานกลาง    |
|             | 1.51 – 2.50 | ความพึงพอใจน้อย       |
|             | 1.00 – 1.50 | ความพึงพอใจน้อยที่สุด |

## ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี โดยใช้เทคนิคการสอนด้วยเกมเป็นฐาน (Game - Based Learning) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหนองแขงวิทยาสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

### 1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี ปรากฏผลดังนี้

ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 12 แผน ประกอบด้วย

ตาราง 1 แผนการจัดการเรียนรู้, เรื่อง, ชื่อเกม, ประเภท และเวลา

| แผนที่ | เรื่อง                        | ชื่อเกม                          | ประเภท    | ระยะเวลา  |
|--------|-------------------------------|----------------------------------|-----------|-----------|
| 1      | การสถาปนาอาณาจักรธนบุรี       | ป้ายสีนำโชค                      | เกมจับคู่ | 1 ชั่วโมง |
| 2      | พัฒนาการด้านการเมืองการปกครอง | เกมจับคู่การปกครองอาณาจักรธนบุรี | Kahoot    | 1 ชั่วโมง |
| 3      | พัฒนาการด้านเศรษฐกิจ          | เกมตะลุยสังคมไทยสมัยธนบุรี       | บอร์ดเกม  | 1 ชั่วโมง |
| 4      | พัฒนาการด้านสังคม             | เกมตะลุยสังคมไทยสมัยธนบุรี       | บอร์ดเกม  | 1 ชั่วโมง |

ตาราง 1 แผนการจัดการเรียนรู้, เรื่อง, ชื่อเกม, ประเภท และเวลา (ต่อ)

| แผนที่ | เรื่อง                                                           | ชื่อเกม                                       | ประเภท         | ระยะเวลา  |
|--------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------|-----------|
| 5      | พัฒนาการด้านความสัมพันธ์ระหว่างอาณาจักรใกล้เคียง                 | เกมผจญภัยรัฐใกล้เคียง<br>อาณาจักรธนบุรี       | เกมเศรษฐกิจ    | 1 ชั่วโมง |
| 6      | พัฒนาการด้านความสัมพันธ์ระหว่างชาติตะวันตก                       | เกมตะลุยความสัมพันธ์<br>ชาติตะวันตกสมัยธนบุรี | บอร์ดเกม       | 1 ชั่วโมง |
| 7      | การเสื่อมอำนาจของอาณาจักรธนบุรี                                  | เกมเปิดป้ายหาปัญหา                            | บัตรคำ         | 1 ชั่วโมง |
| 8      | ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยในการพิจารณาทำเลที่ตั้งของราชธานี         | เกมปริศนาที่ตั้งราชธานี                       | จิ๊กซอว์       | 1 ชั่วโมง |
| 9      | ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยในการปรับตัวเพื่อแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิต | เกมจำลองสถานการณ์การดำรงชีวิต                 | สถานการณ์จำลอง | 1 ชั่วโมง |
| 10     | ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยในการปรับตัวเข้ากับชาวต่างชาติ            | เกมจำลองสถานการณ์การดำรงชีวิต                 | สถานการณ์จำลอง | 1 ชั่วโมง |
| 11     | ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยในด้านศิลปกรรม                            | เกมจับคู่ศิลปกรรมสมัยอยุธยาและธนบุรี          | เกมจับคู่      | 1 ชั่วโมง |
| 12     | ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยในการปลูกฝังศิลปกรรมให้กับสังคม           | เกมปลูกฝังศิลปกรรมอันดี                       | Kahoot         | 1 ชั่วโมง |

ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างอธิบายจำนวน 1 แผนดังนี้

แผนที่ 1 เรื่องการสถาปนาอาณาจักรธนบุรี ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเทคนิควิธีการสอน โดยใช้เกมเป็นฐานตามขั้นตอนของ ญัตติฯ นาคะสันต์, และชวณัฐ นาคะสันต์ (2559) ดังนี้

ก่อนเริ่มการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี จำนวน 30 ข้อ และดำเนินการสอนตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนชี้แจงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้

1. นักเรียนสามารถอธิบายการสถาปนากรุงธนบุรีได้ (K)
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ปัจจัยการสถาปนากรุงธนบุรีได้ (P)
- และ 3. นักเรียนตระหนักและเห็นความสำคัญของการสถาปนากรุงธนบุรี (A) ผู้สอนแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการเล่นและกติกาที่ได้จัดเตรียมไว้เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

### ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการสอน

ผู้สอนเริ่มดำเนินการสอนตามแผนการสอน พร้อมให้ความสะดวกในการเรียนรู้ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน และการทำงานเป็นทีม โดยมีการเตรียมคำแนะนำ แหล่งข้อมูล และสื่ออื่น ๆ รวมถึงสื่อการสอนเพิ่มเติม เพื่อสนับสนุนกิจกรรม โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมดังนี้

2.1 ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็น 3 ทีม ๆ ละ 13 คน รวม 39 คน เมื่อผู้เรียนพร้อมเพียงกันทุกคน แล้วผู้สอนแจกแผ่นสี ทีมละ 3 สี โดยแต่ละสีแทนคำดังนี้ สีแดง = ประวัติของพระเจ้าตาก, สีเขียว = ปัจจัยการสถาปนาธนบุรี, สีเหลือง = ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเจริญรุ่งเรืองสมัยธนบุรี

2.2 ผู้สอนมีเนื้อหาให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์และศึกษาหาคำตอบภายในทีมว่า เนื้อหาข้างต้นสอดคล้องกับแผ่นสีอะไร โดยมีเวลากำหนดในการตอบข้อละ 10 วินาที โดยให้ผู้เรียนแต่ละทีมแข่งขันตอบคำถามกำหนดกติกาการตอบดังนี้

2.2.1 แต่ละทีมให้ตัวแทนชูแผ่นสี เพื่อตอบคำตอบ

2.2.2 แต่ละข้อทั้ง 3 ทีม สามารถชูแผ่นสีซ้ำกันได้เพียง 2 ทีมเท่านั้น

2.2.3 ทีมที่ชูแผ่นสีซ้ำที่สุดไม่สามารถเลือกตอบสีที่ซ้ำได้

2.3 ระหว่างการแข่งขันผู้สอนอธิบายเนื้อหาประกอบการจัดกิจกรรม เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมผู้สอนสรุปแต้มสะสม และมอบรางวัล

### ขั้นตอนที่ 3 ขั้นขยายความรู้

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปอภิปรายกิจกรรมการสอน เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี ตามประเด็นดังนี้ 1. ประวัติของพระเจ้าตาก 2. ปัจจัยการสถาปนาธนบุรี และ 3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเจริญรุ่งเรืองสมัยธนบุรี โดยผู้สอนได้อธิบายเนื้อหาในประเด็นที่ผู้เรียนสงสัยและต้องการเนื้อหาเพิ่มเติม

### ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสรุป

ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ตรงประเด็นประสบการณ์จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงให้ข้อเสนอแนะเพื่อทบทวนกิจกรรม และผู้สอนประเมินผู้เรียนจากวัตถุประสงค์การเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน 30 ข้อ

เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิควิธีการสอนแบบเกมเป็นฐาน

## 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคการใช้เกมเป็นฐาน ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี

n = (39)

| การทดสอบ  | คะแนน | $\bar{x}$ | S.D. | t      | Sig. |
|-----------|-------|-----------|------|--------|------|
| ก่อนเรียน | 30    | 12.50     | 2.14 | 27.66* | .00  |
| หลังเรียน | 30    | 18.40     | 1.44 |        |      |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ( $\bar{X}$  = 18.40, S.D. = 1.44) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}$  = 12.50, S.D. = 2.14) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 หลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 หลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

| ด้าน                         | รายการ                                                       | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับ     |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------|------|-----------|
| ด้านเนื้อหา                  | 1. มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน                        | 4.50      | 1.50 | มาก       |
|                              | 2. มีการบูรณาการกับวิชาอื่น                                  | 4.00      | 1.00 | มาก       |
|                              | 3. ผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอนเป็นอย่างดี             | 4.35      | 1.25 | มาก       |
|                              | 4. การเรียนการสอนเป็นไปตามแผนการสอน                          | 4.34      | 1.25 | มาก       |
| ด้านกิจกรรมการเรียนรู้การสอน | 5. รายวิชานี้ น่าสนใจ/ท้าทายให้มีความอยากรู้ต่อไป            | 4.87      | 1.55 | มากที่สุด |
|                              | 6. ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานระหว่างจัดกิจกรรม                   | 4.88      | 1.65 | มากที่สุด |
|                              | 7. ความพร้อมของเอกสารประกอบ/อุปกรณ์การเรียนรู้               | 4.25      | 1.40 | มาก       |
|                              | ได้เรียนรู้/พบสิ่งที่มีประโยชน์จากการเรียนวิชานี้            |           |      |           |
|                              | 8. หลังกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาสาระ  | 4.50      | 1.52 | มาก       |
|                              | 9. ผู้สอน สอนอย่างตั้งใจและกระตือรือร้น                      | 4.32      | 1.68 | มาก       |
|                              | 10. สอนตามขั้นตอนที่กำหนดไว้                                 | 4.22      | 1.58 | มาก       |
|                              | 11. วิธีการสอนกระตุ้นการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหา         | 4.22      | 1.66 | มาก       |
|                              | 12. การใช้สื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสม                       | 4.32      | 1.55 | มาก       |
|                              | 13. การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับลักษณะวิชา และ            | 4.12      | 1.55 | มาก       |
|                              | วัตถุประสงค์การเรียนรู้                                      |           |      |           |
|                              | 14. ข้อสอบเหมาะสมไม่ยากและง่ายเกินไป                         | 4.50      | 1.85 | มาก       |
| และการประเมินผล              | 15. วิธีการประเมินผลการเรียนยุติธรรม                         | 4.85      | 1.58 | มากที่สุด |
|                              | 16. การประยุกต์ใช้เกมร่วมกับการสอนทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา | 4.85      | 1.65 | มากที่สุด |
|                              | 17. การวัดและการประเมินมีเกณฑ์การประเมินที่เหมาะสม           | 4.96      | 1.75 | มากที่สุด |
|                              | 18. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้     | 4.68      | 1.63 | มากที่สุด |
|                              | 19. นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการสมัย        | 4.77      | 1.78 | มากที่สุด |
|                              | กรุงธนบุรีมากขึ้น                                            |           |      |           |

ตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 หลังการใช้เทคนิคการเรียนรู้  
โดยใช้เกมเป็นฐาน (ต่อ)

| ด้าน | รายการ                                         | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับ     |
|------|------------------------------------------------|-----------|------|-----------|
|      | 20. นักเรียนเห็นความสำคัญของพัฒนาการกรุงธนบุรี | 4.68      | 1.75 | มากที่สุด |
|      | รวม                                            | 4.50      | 1.55 | มาก       |

จากตาราง 3 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจหลังการใช้เทคนิคเกมเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
ในภาพรวม ( $\bar{X}$  = 4.50, S.D = 1.55) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อนักเรียน มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด  
ได้แก่ ( $\bar{X}$  = 4.96, S.D. = 1.75) การประยุกต์ใช้เกมทำให้เนื้อหา มีความน่าสนใจ รองลงมาได้แก่ ( $\bar{X}$  = 4.85,  
S.D. = 1.65) ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานระหว่างจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด  
ได้แก่ มีการบูรณาการกับวิชาอื่น ( $\bar{X}$  = 4.00, S.D = 1.00) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

#### อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการอาณาจักรกรุงธนบุรีด้วยเทคนิคเกมเป็นฐาน  
สามารถนำผลมาอภิปรายได้ดังนี้

ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการอาณาจักรกรุงธนบุรีด้วยเทคนิคเกมเป็นฐาน  
ได้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน ผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการสอนตามแนวความคิดของ ฌ็องฌู  
นาเคสันต์, และชวณัฐ นาเคสันต์ (2559) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนผ่านเกมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในทุกขั้น  
ของการสอนโดยระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่ 1) ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นการสอน 3) ขั้นขยายความรู้  
และ 4) ขั้นสรุป ซึ่งเทคนิคการสอนเกมเป็นฐานสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ  
เรียนรู้ ลงมือเล่น และฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน โดยนำเกมเป็น  
สื่อกลางในการเรียนรู้ที่มีความเกี่ยวข้องหรือสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อีกทั้งการใช้เทคนิคเกม  
เป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ เกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ขณะเดียวกันก็ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ  
ในการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน รวมถึงสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผู้เรียนได้ซึมซับเนื้อหาไป  
โดยธรรมชาติ ผ่านกระบวนการของเกมที่ถูกกำหนดโดยกฎและกติกา รวมทั้งมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนประเด็นปัญหา  
กับเพื่อนในห้องเรียนระหว่างการทำกิจกรรม ผู้เรียนจึงได้ฝึกฝนทักษะในการคิดวิเคราะห์ มีความกระตือรือร้นในการ  
เรียนรู้ สร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสุขลดความน่าเบื่อระหว่างการจัดการเรียนรู้ รวมถึง  
เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ดังนั้นการนำเทคนิควิธีการสอนด้วยเกมเป็นฐานมาจัดกิจกรรมการสอน  
ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญวรา วงศ์คำ, จารุณี ทิพยมณฑล, และ  
ชรินทร์ มั่งคั่ง (2564) ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 แผน มีผลประเมินความ  
สอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับ 0.79 – 0.87 ซึ่งมีความเหมาะสมมาก และเดือนเพ็ญ สังข์งาม (2562) ได้ทำ

การวิจัยการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ TGT เรื่องวัฒนธรรมของไทย และวัฒนธรรมของประเทศในภูมิภาคเอเชียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ได้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 8 ชั่วโมง มีผลประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับ 0.75 – 0.81 ซึ่งมีความเหมาะสมมาก

## 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถนำผลมาอภิปรายได้ดังนี้

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการเรียนที่ท้าทายและสนุกสนาน ซึ่งเกมที่ผู้สอนนำมาเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้มีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และท้าทาย ผู้เรียนรู้สึกผูกพันกับเนื้อหา ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ เช่น เกมป้ายสีนาฬิกาที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับการสถาปนากรุงธนบุรี ผ่านเกมการแข่งขันกระบวนการของเกมของผู้สอนสร้างสถานการณ์ขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนด ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะในการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงเนื้อหาการทำงานเป็นทีม ควบคู่ไปกับการเรียนรู้เนื้อหาที่ผู้สอนได้สอดแทรก ตามแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2560) กล่าวว่า เกมการศึกษาคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา เนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ดังนั้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม จึงช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและศักยภาพด้วยตนเอง ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรวัดน์ สุขไสย, ศิริประภา พุทธิกุล, และปริญา ทองสอน (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และปานวาด สุวรรณคม, สุพจน์ เกิดสุวรรณ, และทองปาน บุญกุล (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์สาระภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7Es) ร่วมกับการใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภูมิศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7Es) ร่วมกับการใช้เกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ค่าที่ได้มีค่าเทียบเท่ากับเกณฑ์ที่กำหนดอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน สามารถนำผลมาอภิปรายได้ดังนี้

ผลการศึกษาความพึงพอใจ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจหลังการใช้เทคนิคเกมเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ได้แก่ การประยุกต์ใช้เกมทำให้อาหารมีความน่าสนใจ อาจเป็นเพราะการนำเกมมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมการสอนสามารถสร้างแรงดึงดูดผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยในขณะที่ลงมือเล่นจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยทำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจ

น้อยที่สุด ได้แก่ มีการบูรณาการกับวิชาอื่นอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนไม่มีการสอดแทรกเนื้อหาในรายวิชาอื่นร่วมด้วย ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถบูรณาการเนื้อหาที่เรียนกับรายวิชาอื่นได้ โดยรวมแล้ววิธีการสอนด้วยเกมเป็นฐานออกแบบมาเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน ช่วยเพิ่มทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ที่มีความหมายกับผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานยังสามารถกระตุ้นความสนุกสนานให้กับการเรียนรู้ สร้างแรงดึงดูด เกิดความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต้องผสมผสานศาสตร์วิชาอื่นร่วมด้วย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาในบทเรียนกับเนื้อหาอื่น ๆ จะทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในเนื้อหาควบคู่กับความท้าทายและเฟลิดเฟลีน จดจำเรื่องที่เรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงทิพย์ ฝิโลภรณ์ (2565) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมการระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมการ์ดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์เพิ่มมากขึ้น และพรชูลี ลังกา (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการศึกษาปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ย 4.54

### ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี โดยใช้เทคนิคการสอนด้วยเกมเป็นฐาน (Game - Based Learning) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหนองแขงวิทยา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมเป็นฐานอย่างละเอียด เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชื่อมโยงความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่
2. ควรแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมแต่ละเกม และให้ผู้เรียนเตรียมตัวในการทำความเข้าใจกับเนื้อหาก่อนการเล่นเกม
3. ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่อเกมที่น่าสนใจในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบที่เหมาะสมที่จัดการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันไป เช่น สื่อเกมกระดาน ซึ่งที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างมาก

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน สามารถนำไปปรับปรุงพัฒนาต่อยอดให้มีความหลากหลาย และควรมีการส่งเสริมให้นำวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีความต้องการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน

2. ควรศึกษาการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ควรมีการวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมเป็นฐานกับการเรียนการสอนรายวิชา สังคมศึกษาในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

## เอกสารอ้างอิง

- กวิฏ ตั้งจรัสวงศ์. (2565). **ความหมายและความสำคัญของประวัติศาสตร์**. สืบค้น มกราคม 27, 2553, จาก <https://shorturl.asia/xbvrn>.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางสถานศึกษา พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงปี 2560)**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กฤดาภรณ์ สีหารี. (2561, เมษายน - มิถุนายน). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล สำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0. **วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ**, 28(2), 477 – 488.
- ขวัญวรา วงศ์คำ, จารุณี ทิพยมณฑล, และชรินทร์ มั่งคั่ง. (2565, มีนาคม - เมษายน). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. **วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์**, (10)2, 737 - 749.
- จิรวัดน์ สุขไสย, ศิรประภา พฤทธิกุล, และปริญา ทองสอน. (2564, กรกฎาคม - กันยายน). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 23(3), 92 - 102.
- ชนาพร ยอดทองเลิศ, ชรินทร์ มั่งคั่ง, และจารุณี มณีกุล. (2562, กรกฎาคม - กันยายน). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 21(3), 48 - 60.
- ณัฐญา นาคะสันต์, และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559, กันยายน - ธันวาคม). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. **วารสารร่มพญักษ์ มหาวิทยาลัยเกริก**, 34(3), 159 - 182.
- ดวงทิพย์ ฝิโลปกรณ์. (2565, มกราคม - มิถุนายน). ผลการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้เกมการระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรณีศึกษาการใช้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม). **วารสารมหาวิทยาลัยมหาสารคามวิทยาสาน**, 11(1), 230 - 244.
- เดือนเพ็ญ สังข์งาม. (2562). **การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ TGT เรื่องวัฒนธรรมของไทยและวัฒนธรรมของประเทศในภูมิภาคเอเชียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. สืบค้น พฤศจิกายน 15, 2566, จาก <https://shorturl.asia/gYq2B>.
- ทศนา แหมมณี. (2560). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ** (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด, และคณะ. (2555). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- ปานวาด สุวรรณคาม, สุพจน์ เกิดสุวรรณ, และทองปาน บุญกุล. (2564, มกราคม - มิถุนายน). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สาระภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7Es) ร่วมกับการใช้เกม. **วารสารการวัดผลการศึกษา, 38(103), 45 - 53.**
- พรชูลี ลังกา. (2564, มกราคม - มิถุนายน). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการศึกษาปฐมวัย. **วารสารวิจัยทางการศึกษา, 6(1), 112 - 123.**
- ยุพิน พันธุ์ดิษฐ์, นิลมณี พิทักษ์, และสิทธิพล อาจอินทร์. (2554, มกราคม). สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดขอนแก่น. **วารสารศึกษาศาสตร์ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 5(1), 110 - 116.**
- วิไลวรรณ วิไลรัตน์. (2565, กันยายน - ธันวาคม). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra ร่วมกับ e-Learning ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของนักศึกษา วิชาภูมิศาสตร์ภูมิภาคโลก. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 17(3), 109 - 117.**
- ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ. (2553). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศศิพัชร จำปา. (2559). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.**
- อนุสร หงษ์ขุนทด. (2566). **แนวทางการออกแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน. สืบค้น** พฤศจิกายน 25, 2566, จาก <https://shorturl.asia/5qesT>.
- Cronbach, L. J. (1990). **Essentials of Psychological Testing** (5<sup>th</sup> ed.). New York: Harper Collins Publishers.
- Homer, B., D., & Kinzer, C. K. (2561). Applying Game Mechanics and Student-generated Questions to An Online Puzzle-based Game Learning System to Promote Algorithmic Thinking Skills. **Chih-Chao Hsu, 121(5), 10 - 12.**
- Melo, A., J., Hernandez-Maestro, R., M., & Munoz-Gallego, P., A. (2017, February). Service Quality Perception, Online Visibility, and Business Performance in Rural Lodging Establishments. **Journal of Travel Research, 56(2), 250 - 262.**
- Likert, R. (1967). The Method of Constructing and Attitude Scale. In Reading in Fishbein, M (Ed.), **Attitude Theory and Measurement** (pp. 90-95). New York: Wiley & Son.
- Kuder, G., F., & Richardson, M., W. (1937, September). The Theory of The Estimation of Test Reliability. **Psychometrika, 2(3), 151 - 160.**