

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ
สาระเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
The Development of Learning Achievement on the Learning Unit “Factors of
Production of Goods and Services”, Economics Strand,
Using Game-Based Learning for Fifth-Grade Students

¹เจตนิพัทธ์ ช่วยอุปการ และ ²กรรณวิชญ์ ช่วยอุปการ

¹Jetnipat Chuai-uppakarn and ²Kannawish Chuai-uppakarn

^{1,2}มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

^{1,2}Chaiyaphum Rajabhat University, Thailand.

¹E-mail: earthrockbass@gmail.com ²E-mail: maikow_9@hotmail.com

Received 17/08/2025 | Revised 21/09/2025 | Accepted 22/09/2025

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างศึกษาจากประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.50/83.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 2) นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้จะ เป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยกระตุ้นความสนใจนักเรียนส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น ห้องเรียนมีชีวิตชีวา สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน; เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; เกมเล่นแก้ปัญ

Abstract

This research article aimed to: 1) develop a game-based learning management plan for the "Factors of Goods and Services Production" unit, economics subject, for fifth-grade students to meet the 75/75 efficiency criteria; and 2) compare learning achievement before and after using the game-based learning approach. A pre-experimental research design was employed. The sample group consisted of 5 fifth-grade students from Ban Nong No Noi

School, who were studying in the second semester of the 2024 academic year. The research instruments included: 1) one learning management plan; and 2) a 20-item learning achievement test. Data were analyzed using basic statistics, including percentage, mean, and standard deviation. The research found that: 1) the game-based learning management plan for fifth-grade students had an efficiency of 78.50/83.00, which was higher than the established 75/75 criterion; and 2) students who learned through the game-based learning method showed higher learning achievement after learning than before learning. The knowledge gained from this research will be beneficial for improving learning, as it helps stimulate student interest, promotes better content understanding, leading to a more vibrant classroom environment and can effectively enhance achievement.

Keywords: Game-based Learning; Comparison of Learning Achievement; Taokaenoi Game

บทนำ

การศึกษาถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ที่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีความสามารถในการปรับตัว เสริมสร้างความรอบคอบ ความรับผิดชอบ มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ลาวัญญ์ วิทยายุทธนิกุล, 2555) สาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจของมนุษย์ มุ่งเน้นการจัดสรรทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ความเข้าใจในหลักเศรษฐศาสตร์จะช่วยให้บุคคลสามารถตัดสินใจได้อย่างเป็นระบบ มีประสิทธิภาพ (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2555)

ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมสติปัญญา พัฒนาทักษะการสังเกต การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหา และการสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ช่วยให้ครูประเมินความเข้าใจในความคิดรวบยอดของนักเรียนได้ ช่วยพัฒนาศักยภาพได้อย่างเหมาะสมกับวัย รวมไปถึงการยอมรับกฎกติกาและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างถูกต้อง นอกจากความสนุกสนานแล้ว เกมยังช่วยเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และกระตุ้นการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี โดยที่การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนการสอนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สามารถส่งเสริมทักษะกระบวนการทางสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการใช้เกมช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการทางสังคมศึกษาที่ดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ฝึกการตัดสินใจ การแก้ปัญหา และส่งเสริมทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์และคุณธรรมต่าง ๆ ดีขึ้น (ลดาวัลย์ แยมครวญ และศุภกฤษณ์ ภูนิวัฒนากุล, 2560)

อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย โดยใช้หนังสือเรียนและการทำแบบฝึกหัดนั้น นักเรียนไม่ค่อยเข้าใจเนื้อหา ไม่สามารถเชื่อมโยงไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1, 8 มกราคม 2568) นักเรียนต้องการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ได้ลงมือปฏิบัติจริง จะช่วยกระตุ้นความสนใจในบทเรียนได้ (ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2, 15 มกราคม 2568) และจากการสังเกตการสอนในชั้นเรียน พบว่า

นักเรียนขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ ไม่มีการโต้ตอบกับครู ไม่ให้ความสนใจในสื่อการเรียนรู้ ส่วนใหญ่พูดคุยเล่นกัน ส่งผลให้ไม่เข้าใจเนื้อหา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยนี้ลดลง

จากปัญหาการเรียนรู้อย่างกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย โดยแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่พัฒนาขึ้น จะเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านเกม "เก้าแก้วน้อย" ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้เป็นขั้นตอน เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา และส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่าเกมเป็นฐานจะสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ส่งผลให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สารเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

สมมติฐานการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน

การทบทวนวรรณกรรม

หลักสูตรโรงเรียนบ้านหนองโนน้อย ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2561 จัดทำขึ้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) โดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีขอบเขตเนื้อหาว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลายเพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม สารการเรียนรู้ประกอบด้วย ศาสนา หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้ คือ ส 3.1 และ ส 3.2 ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจการจัดการและใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงเข้าใจหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและระบบเศรษฐกิจในระดับโลก หลักสูตรนี้มุ่งหวังให้นักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ การสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 11 ประการ เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก

เศรษฐศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการจัดสรรทรัพยากรเพื่อนำมาสนองความต้องการของมนุษย์ ซึ่งมีไม่จำกัดทั้งในระดับบุคคลครอบครัวและประเทศชาติ โดยให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพ

สูงสุดเพื่อความอยู่ดีกินดีของมนุษย์ เศรษฐศาสตร์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อทั้งบุคคล ชุมชน และ ประเทศชาติ ดังนี้ 1) ระดับบุคคล ความรู้ด้านเศรษฐศาสตร์ช่วยให้เป็นผู้บริโภคและผู้ประกอบการที่ดีขึ้น ในฐานะผู้บริโภคสามารถบริหารจัดการรายได้ที่มีจำกัดเพื่อใช้จ่ายและออมได้อย่างคุ้มค่า ในฐานะผู้ผลิต หรือผู้ประกอบการสามารถตัดสินใจทางธุรกิจได้อย่างรอบด้าน ทั้งในเรื่องการผลิต การกำหนดราคา และการจัดสรรต้นทุนเพื่อสร้างกำไรสูงสุด 2) ระดับชุมชนและประเทศ เศรษฐศาสตร์เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ ช่วยให้คนในชุมชนนำทรัพยากรท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และช่วยให้รัฐบาลเข้าใจกลไกทางเศรษฐกิจและปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อกำหนดนโยบายที่เหมาะสม เช่น การจัดเก็บภาษี การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน และการบริหารหนี้สาธารณะ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและสร้างความอยู่ดีกินดีให้กับประชาชนโดยรวม

การนำหลักสูตรแกนกลางสู่การปฏิบัติในห้องเรียนนั้นต้องผ่านกระบวนการวางแผนอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตร ไม่ว่าจะเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้หลักและท้องถิ่น รวมถึงสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน จากนั้นจึงนำข้อมูลเหล่านี้มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ การเลือกใช้สื่อการสอน และการวัดผลประเมินผล ซึ่งทั้งหมดต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของหลักสูตร บริบทของนักเรียน และทรัพยากรที่มีอยู่ของโรงเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อชีวิตจริงในห้องเรียน

การนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติในห้องเรียนนั้น ครูต้องเริ่มต้นด้วยการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการแปลงหลักสูตรให้เป็นกระบวนการสอนที่จับต้องได้ แผนการสอนนี้เกิดจากการวิเคราะห์และเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตร ไม่ว่าจะเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และสมรรถนะที่ต้องการพัฒนาในตัวนักเรียน การจัดทำแผนการสอนมีประโยชน์อย่างมากต่อครู เพราะช่วยส่งเสริมให้ครูได้ค้นคว้าหาความรู้และมีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร สภาพของนักเรียน และบริบทของโรงเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ควรมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด 2) ชื่อหน่วยการเรียนรู้ 3) สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด 4) สาระการเรียนรู้ 5) ชิ้นงาน/ภาระงาน/แบบฝึก 6) ประเมินผล 7) กิจกรรมการเรียนรู้ 8) กำหนดเวลา

กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เป็นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาสติปัญญา และทักษะที่จำเป็นของนักเรียน หลักการของเกมเป็นฐานอิงตามทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิดของ Piaget (1951) มองว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาสติปัญญา เกมเหล่านี้ช่วยส่งเสริมทักษะการคิด การสังเกต การให้เหตุผล และการแก้ปัญหา นักเรียนสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวและเป็นกลุ่ม ตรวจสอบคำตอบได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสนุกสนานและส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง นอกจากนี้เกมเป็นฐานยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยเตรียมความพร้อมให้นักเรียนในหลายด้าน เช่น ทักษะพื้นฐานในการคิดวิเคราะห์ การจำแนก การเปรียบเทียบ และการเชื่อมโยง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานในการทำงานในอนาคต การพัฒนาเกมเป็นฐานต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย ความแตกต่างระหว่างบุคคล และความถูกต้องของเนื้อหา รูปแบบของเกมควรมีความหลากหลายเพื่อส่งเสริมความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ส่วนการประเมินผลการเรียนรู้สามารถวัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งวัดผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย นอกจากนี้ Dewey (1938) เชื่อว่าการเรียนรู้ด้วยการกระทำ (Learning by Doing) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดซึ่งจะเกิดขึ้น

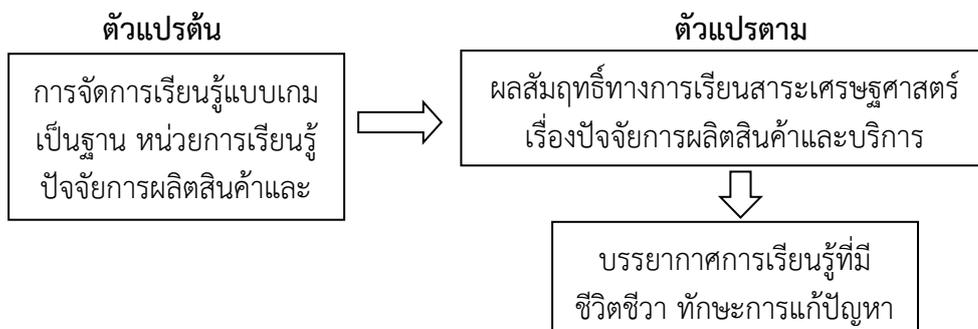
เมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทฤษฎีนี้มีหลักการสำคัญ คือ การเรียนรู้ต้องประกอบด้วย ประสบการณ์ และการคิดสะท้อนกลับ โดยนักเรียนต้องมีบทบาทเชิงรุก (Active learner) และเนื้อหาการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและประสบการณ์ของนักเรียน การนำทฤษฎีนี้ไปใช้ในห้องเรียนสามารถทำได้ผ่าน กิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การทำโครงการ การใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะและเกิดการ เรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ออกแบบเกม "เก้าแก่น้อย" เป็นกิจกรรมสวมบทบาทที่ให้นักเรียนเป็นผู้ประกอบการ รุนเยาว์ ในตลาดนัดจำลอง โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนได้ วางแผนการผลิต บริหารจัดการต้นทุน และขาย สินค้าหรือบริการเพื่อทำกำไรสูงสุด ผู้เล่นจะได้รับเงินทุนเริ่มต้นและทรัพยากรต่างๆ เช่น บัตรวัตถุดิบ บัตร แรงงาน และบัตรเหตุการณ์พิเศษ เกมจะดำเนินเป็นขั้นตอน เริ่มจาก 1) การเตรียมการ 2) การลงมือปฏิบัติ ซึ่งประกอบด้วย การวางแผน การขาย การคำนวณกำไร และการปรับตัวตามสถานการณ์พิเศษ 3) การบูรณาการ ได้แก่ การตัดสินใจเลือกใช้ปัจจัย การบริหารจัดการต้นทุน ผลกระทบของปัจจัยภายนอก และ บทบาทของผู้ประกอบการ และ 4) หลังจบเกมจะมีการสรุปผล โดยให้นักเรียนได้อภิปรายและเชื่อมโยงสิ่ง ที่ได้เรียนรู้จากเกมเข้ากับชีวิตจริง

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการนำเกมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อ การพัฒนาศักยภาพของนักเรียน โดยเฉพาะในเรื่องของการคิดวิเคราะห์ และการลงมือปฏิบัติจริง การเล่นเกมไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนาน แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการปลูกฝังทักษะสำคัญที่ จำเป็นสำหรับชีวิตและการทำงานในอนาคต เช่น การสังเกต การจำแนก และการแก้ปัญหา ดังนั้นการ ออกแบบเกมควรมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนและคำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน นอกจากนี้ควร พิจารณาความถูกต้องของเนื้อหาในเกมก่อนนำไปใช้ และควรใช้รูปแบบเกมที่หลากหลายเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วย โดยสุดท้ายแล้ว การประเมินผลการเรียนรู้จากกิจกรรมเกมเป็นฐาน สามารถวัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะคิด และทักษะปฏิบัติ

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และประโยชน์ของแผนการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการคิดของตนเอง จะส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้ เป็นขั้นเป็นตอนผ่านเกมเป็นฐาน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่มี ชีวิตชีวา และเกิดทักษะการทำงานเป็นทีม สร้างแรงจูงใจ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี ขึ้น ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ 1 กลุ่ม (One-Groups Pretest - Posttest Design) โดยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (X) การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (O₁) และการทดสอบหลังเรียน (X₂)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 5 คน

2) กลุ่มตัวอย่างศึกษาจากประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 5 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 แผน เวลา 6 ชั่วโมง

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ ใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียน รวมทั้งหมด 20 ข้อ

3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1) แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือดังนี้

(1) ศึกษาค้นคว้าเอกสาร เนื้อหาสาระเศรษฐศาสตร์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

(2) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา คู่มือครู แบบเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

(3) กำหนดการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยวิเคราะห์จากมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น กำหนดสาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ใช้เวลา 6 ชั่วโมง

(4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์ เรื่องปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

(5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบพิจารณาความถูกต้องครบถ้วน ความเหมาะสม รวมถึงความสอดคล้องในองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

(6) ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามที่ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

(7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความถูกต้อง ความครบถ้วน ความสอดคล้องขององค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนข้อเสนอแนะ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

(8) นำคะแนนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

(9) ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

(10) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่าเฉลี่ย 4.67 เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ได้

(11) นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สารเศรษฐศาสตร์ ไปทดลองใช้กับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสหราษฎร์นุเคราะห์

(12) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้หลังจากนำไปทดลองใช้ มาจัดพิมพ์เป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก ใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

(1) ศึกษาทฤษฎี และการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(2) ศึกษาเอกสารและวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

(3) วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เนื้อหาเรื่อง ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการและจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อแบ่งเนื้อหาออกเป็นเนื้อหาย่อย ๆ เพื่อกำหนดจำนวนข้อสอบ

(4) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารเศรษฐศาสตร์ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร

(5) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาถึงความคิดเห็นแล้วให้คะแนนความสอดคล้องของข้อคำถามและจุดประสงค์ (Index of Item-objective Congruence : IOC) ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องนำไปใช้ได้

(6) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสหราษฎร์นุเคราะห์ เพื่อนำผลที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์แบบทดสอบเป็นรายข้อเพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ โดยได้ความยากง่าย (p= 0.47-0.77) และอำนาจจำแนก (r= 0.44-0.69) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ = 0.89 ถือว่ามีคุณภาพเหมาะสมนำไปใช้ได้

(7) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดสอบจริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ทำการทดสอบก่อนเรียน กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วบันทึกผลการทดสอบไว้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

2) ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนนักเรียนด้วยตนเอง ซึ่งสอนโดยการจัดการเรียนแบบเกมเป็นฐาน

3) ทำการทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตรวจคำตอบบันทึกผลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบเกมเป็นฐาน ตามเกณฑ์ 75/75

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบเกมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแสดงได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน					แบบทดสอบ	
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	รวม	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	10	10	10	10	40	20	20
	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน
1	8	9	8	8	33	14	17
2	7	8	8	9	32	13	16
3	8	8	7	7	30	15	17
4	8	7	8	7	30	12	16
5	8	8	8	8	32	11	17
รวม	39	40	39	39	157	65	83
\bar{X}	7.80	8.00	7.80	7.80	31.40	13.00	16.60
S.D.	0.45	0.71	0.45	0.84	0.61	1.58	0.55
ร้อยละ	78.00	80.00	78.00	78.00	78.50	65.00	83.00
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1=78.50) / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2=83.00)							

จากตารางที่ 1 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ สาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำ ใบงานระหว่างเรียนเท่ากับ 31.40 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ได้ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) คิดเป็นร้อยละ 78.50 คะแนน และการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.60 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ได้ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) คิดเป็นร้อยละ 83.00 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 78.50/83.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยในการผลิตสินค้าและบริการ สาาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานมีค่าเท่ากับ 78.50/83.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (75/75) อย่างชัดเจน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าประสิทธิภาพที่สูงนี้มาจากการนำ เกม "เก้าแก่น้อย" มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น กระตุ้นความสนใจ และสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา สอดคล้องกับแนวคิดของ วิลลาร์ด สุนทรโรจน์ (2554) นอกจากนี้ ค่าประสิทธิภาพ E2 ที่สูงกว่า E1 ยังสะท้อนให้เห็นว่าการทดสอบระหว่างเรียนมีส่วนช่วยในการเพิ่มคะแนนหลังเรียนของนักเรียน ผลการวิจัยนี้ยังสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ David A. Kolb (1984) ที่เน้นวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ตั้งแต่การลงมือปฏิบัติไปจนถึงการนำไปประยุกต์ใช้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพร ดุเหว่าดำ (2562) และ Li, W., Wang, S., Zhang, Y., & Liu, E. Z. F. (2023) ที่ต่างก็ชี้ให้เห็นถึงผลเชิงบวกของการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน นอกจากนี้แล้วแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.67 ซึ่งยืนยันถึงคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พินิตนันท์ เขตวิทย์ (2565) ที่ระบุว่าแผนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด การปรับปรุงแก้ไขแผนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทำให้มั่นใจได้ว่าแผนการเรียนรู้ที่นำไปใช้นั้นสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในหน่วยการเรียนรู้ปัจจัยในการผลิตสินค้าและบริการ สาาระเศรษฐศาสตร์ สูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเกมช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น การนำเกมมาใช้ทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย และเกิดความสนุกสนาน (มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา, 2542) ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกใช้ไหวพริบและฝึกทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือและการสื่อสาร (นิตยา สุวรรณศรี, 2540) เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยแก้ปัญหาที่นักเรียนที่ไม่ชอบหรือไม่สนใจวิชาที่เรียนได้ (ประพันธ์ จุมคามูล, 2541) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ทิตยา ศรสง และนพคุณ คุณาชีวะ (2562) พบว่าการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2021) ชี้ว่าทั้ง Gamification และ GBL มีผลดีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยขึ้นอยู่กับบริบทของเกมและวิธีการวัดผล รวมทั้งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Mayer, R. E. (2021) พบว่ากลุ่มที่เรียนรู้ผ่านเกมมีการพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มที่เรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับการอภิปรายจะยังมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นไปอีก สะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นได้

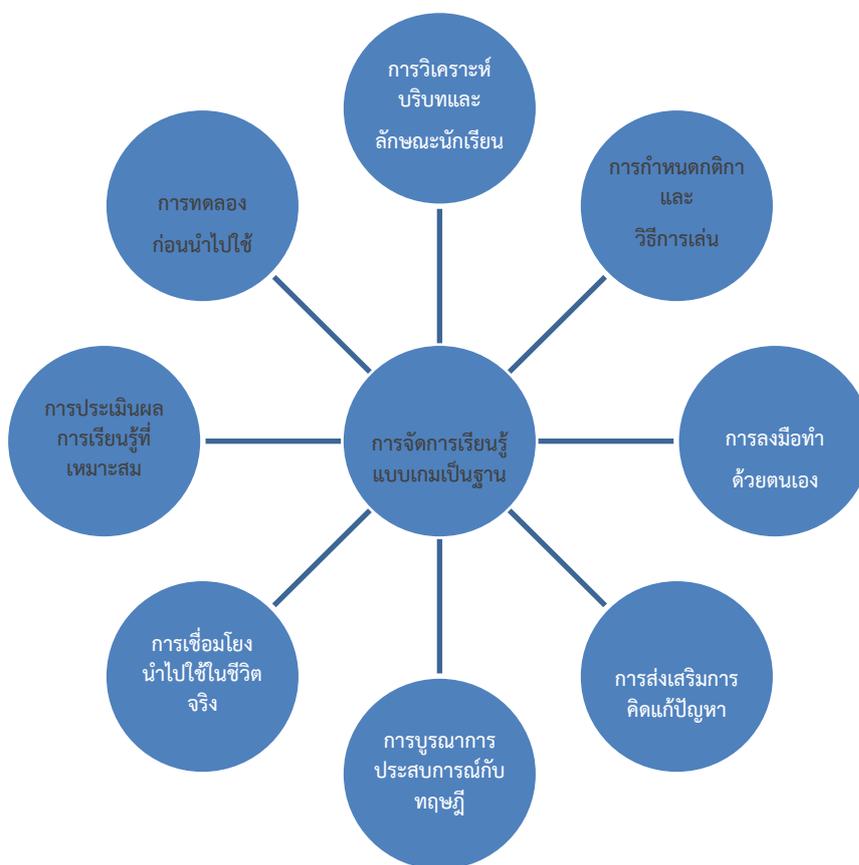
องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการวิจัยทำให้เกิดองค์ความรู้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ปัจจัยในการผลิตสินค้าและบริการ สาาระเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 78.50/83.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

2. นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ได้ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ห้องเรียนมีชีวิตชีวา กระตุ้นความสนใจของนักเรียน มีทักษะการแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ส่งเสริมให้จดจำบทเรียนได้ดีขึ้น และมีผลเชิงบวก ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนั้นการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จึงควรคำนึงถึงกระบวนการดังต่อไปนี้ 1) การวิเคราะห์บริบทและลักษณะนักเรียน 2) การกำหนดกติกาและวิธีการเล่น 3) การลงมือทำด้วยตนเอง 4) การส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา 5) การบูรณาการประสบการณ์กับ ทฤษฎี 6) การเชื่อมโยงนำไปใช้ในชีวิตจริง 7) การประเมินผลการเรียนรู้ที่เหมาะสม 8) การทดลองก่อนนำไปใช้ ดังแผนภาพ



ภาพที่ 2 การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดอบรมให้ครูผู้สอนมีความเข้าใจและสามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพิจารณาจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็น เช่น สื่อการเรียนรู้ อุปกรณ์ และพื้นที่ที่เหมาะสม เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ และการใช้เกมเป็นฐานอย่างเต็มรูปแบบ เพื่อให้ครูสามารถสร้างสรรค์และนำกิจกรรมการสอนที่มีคุณภาพสูงไปใช้ได้อย่างแพร่หลาย

2) ก่อนการดำเนินจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานไปใช้ ครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือและกฎกติกาในการเล่น รวมถึงเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนได้รับองค์ความรู้และบรรลุตามจุดประสงค์ จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนให้พร้อมและเพียงพอกับจำนวนนักเรียน โดยเฉพาะสื่ออุปกรณ์ที่เป็นบัตรคำ ควรแยกใส่กล่องแต่ละประเภท เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้

3) ครูควรดูแลและช่วยเหลือนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างเท่าเทียมกัน โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนที่มีปัญหา ครูจะต้องให้คำแนะนำช่วยเหลือ และให้กำลังใจ ส่วนกลุ่มนักเรียนที่ทำถูกต้อง ครูควรเสริมแรงโดยการชมเชย ประทับมือ ให้กำลังใจ รวมถึงให้ของรางวัลเพื่อเสริมแรงในการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรวิจัยและพัฒนาเกมเป็นฐานเพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถในด้านอื่นของรายวิชา สังคมศึกษา เช่น ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ทักษะการลงมือปฏิบัติ ทักษะการคิดวิเคราะห์

2) ควรวิจัยและพัฒนาเกมแก้แค้นน้อยให้เป็นเกมออนไลน์ เพื่อให้สามารถเล่นผ่านเครื่องมือสื่อสารที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

ทิตยา ทรส่ง และ นพคุณ คุณาชีวะ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของประโยคของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม). *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 14(1), 74-85.

ธนพร ดุเหว่าดำ. (2562). *การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมการเรียนรู้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2555). *รายงานเศรษฐกิจการเงิน*. กรุงเทพฯ : ธนาคารแห่งประเทศไทย.

นิตยา สุวรรณศรี. (2540). *การศึกษาก่อนวัยเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : ต้นอ่อนแถมมี.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส.

ปนิดา นราพงษ์. (2568). นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย. *สัมภาษณ์*, 15 มกราคม.

ประพันธ์ จุมคำมูล. (2544). ครูภาษาอังกฤษตามแนวปฏิรูปการศึกษา. *วารสารวิชาการ*. 4(10) : 52-59.

ปราณี กองจินดา. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลขในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบชิปปาโดยใช้แบบฝึกที่เน้นทักษะการคิดเลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

- พนิตนันท์ เขตวิทย์. (2565). *พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม*. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มณฑาทิพย์ อัตตปัญญา. (2542). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม*. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ลดาวัลย์ แยมครวญ และศุภกฤษฎี นีวัฒน์ากุล. (2560). การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Information Science and Technology*, 7(1), 33-41.
- ลาวัญญ์ วิทยาอุทมิกุล. (2555). *ชุดฝึกอบรบสังคมศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). *เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาพัฒนาการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อุไรวรรณ ถานันท์. (2568). *ครูวิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนบ้านหนองโนน้อย*. *สัมภาษณ์*, 8 มกราคม.
- David A. Kolb. (1984). *Experiential Learning*. New Jersey : A Simon & Schuster Company.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York : Collier Books.
- Li, W., Wang, S., Zhang, Y., & Liu, E. Z. F. (2023). A meta-analysis of digital game-based learning for improving students' learning performance in K-12 education. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 1-27.
- Mayer, R. E. (2021). Searching for the elusive benefits of game-based learning. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1651-1671.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York : Norton.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2021). Systematic review of learning outcomes in gamification and game-based learning. *Educational Psychology Review*, 33(3), 1153-1187.