# การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

# THE DEVELOPMENT OF A GAME-BASED LEARNING MANAGEMENT MODEL IN SOCIAL STUDIES AND ECONOMICS SUBJECT FOR 3RD GRADE STUDENTS

**พรชนก กันไว[1], และณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ**
Pornchanok Gunwai[1] and Nattachet Pooncharoen
มหาวิทยาลัยนเรศวร
Naresuan University
Email: pornchanokg64@nu.ac.th[1]

**Received** 18 March 2023; **Revised** 11 May 2023; **Accepted** 30 April 2024.

**บทคัดย่อ**

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสานวิธี เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อสร้างคู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based Learning ที่เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเพื่อการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ ความรู้ และความพึงพอใจไปด้วย และการประเมินผู้เรียนแบบทวิมิติ พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายจำนวน 14 คน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 2 ชนิด คือ 1) แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เรียน 2) แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิธีการวิเคราะห์การวิจัยเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและสังเคราะห์เขียนบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียนและเล่นไปพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกที่สูงขึ้นมากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ ทั้งยังทำให้ผู้เรียนมีผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยภาพรวมที่ระดับ พอใช้ และมีผลพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ร้อยละ 80.16

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, ทักษะการคิดวิเคราะห์, สาระเศรษฐศาสตร์

**Abstract**

The objective of this mixed method research is to develop a game-based learning management model of economics for 14 3rd grade students at Wang Pong Damrongwit School, Uttaradit Province. For this purpose, a game-based learning management manual was created to set up a learning management process using games that allow students to practice self-

learning and play at the same time. In this process, learners could gain skills, knowledge, and satisfaction. Two-dimensional assessment was also done during this period. Data were collected by using interviewing questionnaire and analytical thinking skill assessment forms. Using descriptive statistics for quantitative data and content analysis for qualitative data,

The results showed that the game-based learning management model of economics subject successfully drew students to both play and learn cooperatively. At the end, students had higher satisfaction and positive learning behaviors than regular learning and developed a fair thinking skill at 80.16 percent.

**Keywords:** Game-Based Learning management model, Analytical thinking, Economics Subject

**บทนำ**

การศึกษาไทยในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นการศึกษาที่ช่วยพัฒนาศักยภาพหรือเสริมสร้างพลังที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ ซึ่งถือเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ การศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่3) พ.ศ. 2553 หมวด 4 มาตรา 22 ว่าด้วยแนวการจัดการศึกษาระบุว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและศักยภาพ” การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการพัฒนาคนให้มีความสามารถในการพัฒนาตนเอง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขมีความสามารถในการคิด แก้ปัญหาและปรับตัวเข้ากับสังคมได้ ดังนั้นการศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างทรัพยากรบุคคลให้เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถตามความต้องการของสังคมและประเทศชาติ การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาคน ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาการเรียนรู้ได้จากประสบการณ์จริง การฝึกปฏิบัติจริง คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น มีนิสัยรักการอ่าน ศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ใฝ่รู้ใฝ่เรียน การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงต้องเน้นการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน ให้มีการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการและการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการป้องกันและแก้ปัญหาได้ (Ministry of Education,2008)

ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด19 ในปีที่ผ่านมา ส่งผลให้ผู้เรียนต้องศึกษาอยู่บ้าน จึงมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการเรียนออนไลน์ ส่งงานออนไลน์ หรือการให้ใบความรู้ ใบงาน เพื่อค้นคว้าด้วยตนเอง ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายกับการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่ค่อยสนใจในการเรียน และด้วยวิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่มีเนื้อหากว้าง ผู้เรียนไม่สามารถจดจำได้ เนื่องจากขาดทักษะในการคิดที่เหมาะสม จึงไม่มีความสุขและสนุกกับการเรียน ดังนั้นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นควรเป็นที่โรงเรียน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับทิศทางการปฏิรูปการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ การจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงจากการเน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลาง เป็นเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เมื่อได้ศึกษาแนวคิดหลักการและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based learning) จึงพบว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถดำเนินการจากประสบการณ์ตรงและเสริมประสบการณ์ด้วยการนำสื่อมาใช้ให้เกิดเป็นรูปธรรม เป็นนวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหา

บทเรียนลงไปในเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่นเกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

จากสภาพปัญหาและเหตุผลที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะเป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือทำ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะหรือหลังจากการเล่นเกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**การทบทวนวรรณกรรม**

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนประมวลเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังต่อไปนี้

**การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน**

การจัดการเรียนรู้ที่จะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน และได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมโดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐานว่า มนุษย์จะเกิดการเรียนรู้ และนำหลักการนี้จำแนกเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาเรียกว่า ทฤษฎีการกำหนดวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้ (Taxonomy of Educational objectives) จะก่อให้เกิดพฤติกรรมด้านสมอง เป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความคิด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งพฤติกรรมนี้สามารถแบ่งออกได้เป็นพิสัย 6 มิติ ได้แก่ (Bloom, 1959)

**มิติที่ 1** ความรู้ (Knowledge)
**มิติที่ 2** ความเข้าใจ (Comprehension)
**มิติที่ 3** การนำความรู้ไปประยุกต์ (Application)
**มิติที่ 4** การวิเคราะห์ (Analysis)
**มิติที่ 5** การสังเคราะห์ (Synthesis)
**มิติที่ 6** การประเมินค่า (Evaluation)

**ทักษะการคิดวิเคราะห์**

นักวิจัยทางการศึกษาได้เสนอแนวคิดเรื่อง “ทักษะการคิดวิเคราะห์” โดยมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า ทฤษฎีการกำหนดวัตถุประสงค์ทางการศึกษาใหม่ (A New Taxonomy of Educational Objectives) ซึ่งพัฒนาขึ้นจากแนวคิดของบลูม โดยอธิบายลักษณะการคิดวิเคราะห์ตามแนวคิด ซึ่งสรุปได้ 5 ด้านดังนี้ (Mazarno, 2007)

1. ด้านการจับคู่ (Matching) คือ ความสามารถในการสังเกตและการจำแนก แยกแยะรายละเอียดของสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เหมือนกันและแตกต่างกัน

2. ด้านการจัดหมวดหมู่ (Classification) คือ ความสามารถในการประมวลความรู้เพื่อการจัดกลุ่ม จัดลำดับและจัดประเภทของสิ่งต่าง ๆ สามารถหาคุณลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งของที่เหมือนกัน หรือคล้ายคลึงกันออกเป็นพวกเป็นกลุ่มได้

3. ด้านการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด (Error analysis) คือ ความสามารถในการแยกแยะข้อผิดพลาด มองเห็นความผิดปกติ ความสัมพันธ์และความไม่สัมพันธ์ความสอดคล้องของสิ่งต่าง ๆ

4. ด้านการสรุปเป็นหลักเกณฑ์ทั่วไป (Generalizing) คือ ความสามารถในการนำความรู้เดิมที่มีสรุปเป็นหลักการใหม่ๆ นำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ หรือสามารถนำความรู้ไปใช้ในกิจกรรมชีวิตประจำวันได้โดยมีความสามารถในด้านต่าง ๆ

5. ด้านการทำนาย (Specifying) คือ ความสามารถในการนำความรู้หรือหลักการที่มีอยู่แล้วไปใช้เพื่อการประมาณและทำนายสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้

จากข้อความที่กล่าวมานี้สามารถสรุปได้ว่าการคิดวิเคราะห์ตามแนวคิดของมาร์ซาโนนั้นจะต้องผ่านกระบวนการรวบรวมข้อมูล ทำความเข้าใจประเด็นสำคัญ นำข้อมูลนั้นมาวิเคราะห์จัดหมวดหมู่อย่างมีหลักการเพื่อหาข้อสรุปอย่างสมเหตุสมผล ประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่และสามารถคาดการณ์ผลที่จะเกิดขึ้นบนพื้นฐานของข้อมูล สามารถสรุปเป็นขั้นตอนได้ ดังนี้

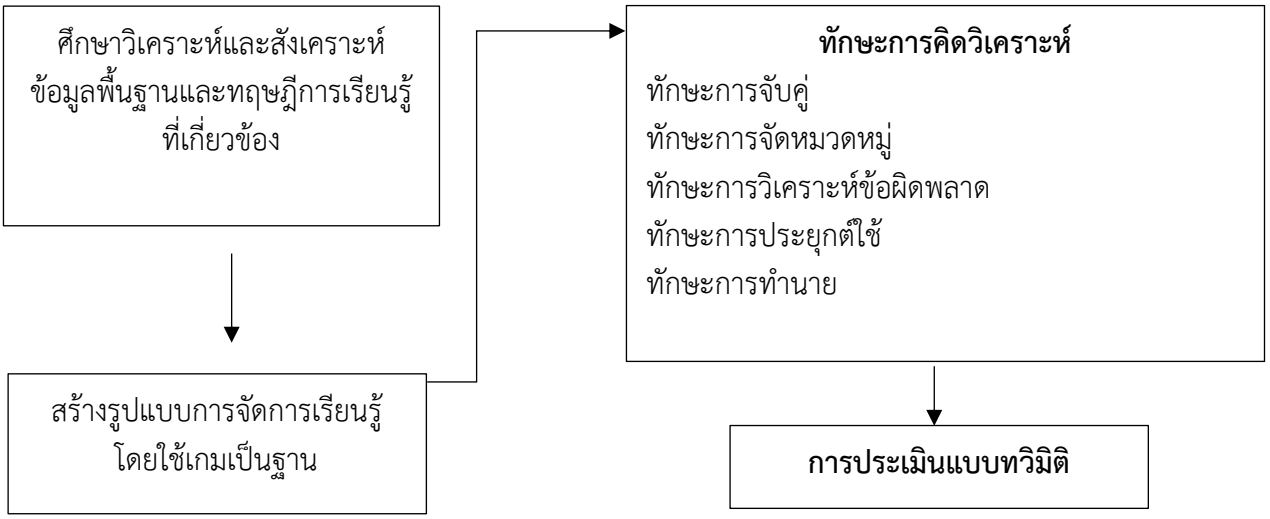
**ขั้นตอนที่ 1** การจับคู่ข้อมูล
**ขั้นตอนที่ 2** การจัดหมวดหมู่ข้อมูล
**ขั้นตอนที่ 3** การวิเคราะห์ข้อผิดพลาด
**ขั้นตอนที่ 4** การประยุกต์ใช้
**ขั้นตอนที่ 5** การทำนาย

ผู้วิจัยจึงได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ดังนี้

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

**วิธีดำเนินการวิจัย**

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสานวิธี (Mixed Method) จึงใช้ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ตามวัตถุการประสงค์การวิจัย ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้




ภาพที่ 2 วิธีดำเนินการวิจัย

**กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยตามวัตถุประสงค์**

การสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยทดลองรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 14 คน

โดยผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในช่วงระยะเวลา เดือนพฤษภาคม 2565 - กุมภาพันธ์ 2566 เมื่อดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ผู้วิจัยจะนำข้อมูลเชิงปริมาณมาประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางการวิจัย ด้วยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้เอกสารการสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

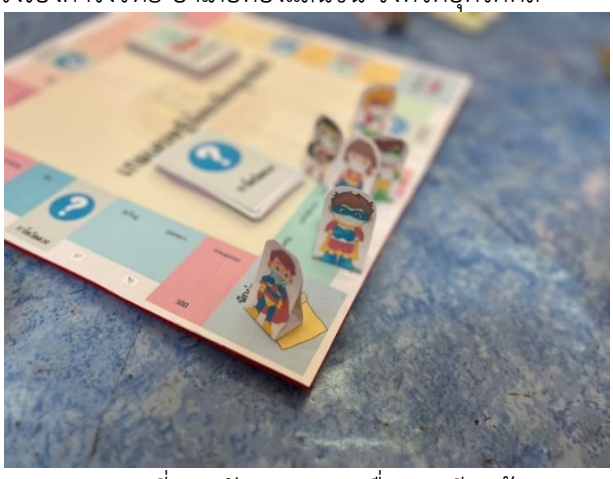
**ผลการวิจัย**

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการทดลองจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เรียน และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำมาวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสานวิธี (Mixed Method) โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ประกอบด้วย ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ (Mixed Method) โดยมีวิธีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน และได้ผลการวิจัย ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ ด้วยการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก

จากการศึกษาข้อมูลจากทฤษฎี และแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจและพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกที่เพิ่มสูงขึ้นมากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งผู้วิจัยจึงได้พัฒนานวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ขึ้น เพื่อเป็นส่วนเสริมสร้างความเข้าใจในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์



ภาพที่ 1 นวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้

1.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ ผ่านการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานและประเมินผลด้วยแบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ และแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1.2.1 เปรียบเทียบผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์

| ทักษะการคิดวิเคราะห์ | ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน | หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน | ผลการพัฒนา | ร้อยละ |
|---|---|---|---|---|
| ด้านการจับคู่ | 1.5 | 2.21 | +0.71 | 47.33 |
| ด้านการจัดหมวดหมู่ | 1.4 | 2.34 | +0.94 | 67.14 |
| ด้านการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด | 1.07 | 2.14 | +1.07 | 100 |
| ด้านการประยุกต์ใช้ | 1.21 | 2.57 | +1.36 | 112.40 |
| ด้านการทำนาย | 1.14 | 2.07 | +0.93 | 81.56 |
| รวม | 1.26 | 2.27 | +1.00 | 80.16 |

จากข้อมูลตารางที่ 1.2.1 พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ทั้ง 5 ด้านโดยภาพรวมที่ระดับ ปรับปรุง และหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็น

ฐาน นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ทั้ง 5 ด้านในภาพรวมมีระดับเพิ่มขึ้นเป็นระดับ พอใช้ ในส่วนของผลพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านที่มีการพัฒนาน้อยที่สุดคือด้านการจับคู่ อยู่ที่ระดับ 0.71 ส่วนด้านที่สูงสุดคือด้านการประยุกต์ใช้ อยู่ที่ระดับ 1.36

ตารางที่ 1.2.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

| ทักษะการคิดวิเคราะห์ | ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน | | หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน | |
|---|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | S.D. | $\bar{X}$ | S.D. |
| ด้านการจับคู่ | 1.5 | 0.52 | 2.21 | 0.80 |
| ด้านการจัดหมวดหมู่ | 1.4 | 0.43 | 2.31 | 0.53 |
| ด้านการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด | 1.07 | 0.27 | 2.21 | 0.89 |
| ด้านการประยุกต์ใช้ | 1.21 | 0.43 | 2.57 | 0.51 |
| ด้านการทำนาย | 1.14 | 0.36 | 2.07 | 0.99 |
| รวม | 1.26 | 0.40 | 2.27 | 0.74 |

จากข้อมูลตารางที่ 1.2.2 พบว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยภาพรวมอยู่ในระดับปรับปรุง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.26 และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.27

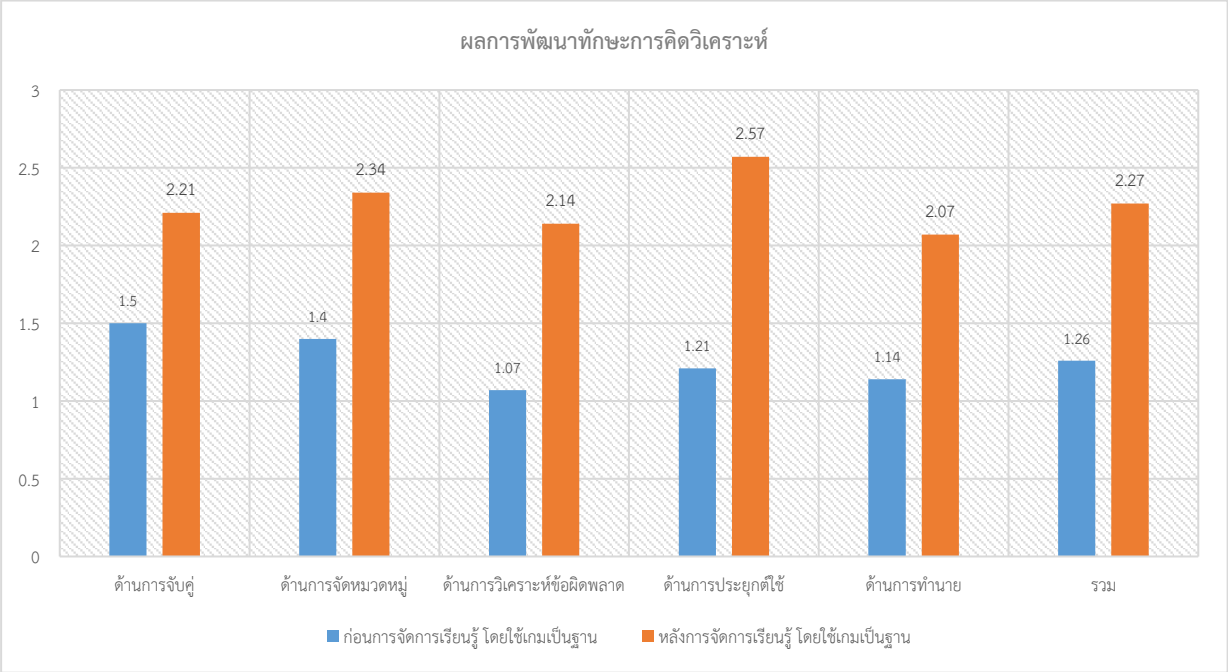
จากผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ ผ่านการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่านวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมนวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และสร้างเป็น “คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based Learning” เพื่อเป็นแนวทางในกระบวนการจัดการเรียนรู้

ภาพที่ 2 คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based Learning

**อภิปรายผลการวิจัย**

งานวิจัยนี้พบว่า ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง และด้วยแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เรียน จำนวน 14 คน ได้ผลศึกษาว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้นมีลักษณะ ลำดับ ขั้นตอน เป้าหมายของเกมที่ชัดเจนจึงสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจ และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกที่เพิ่มสูงขึ้นมากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ และเกิดการเรียนรู้ไปด้วยในขณะที่เล่นเกมเพื่อการเรียนรู้นั้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Warat Intasara (2019) กล่าวว่า Game Based Learning (GBL) คือสื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ และยังสอดคล้องทฤษฎีของบลูม ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่จะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน การกำหนดวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้จะก่อให้เกิดพฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความคิด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีระดับอยู่ที่ 2.27 ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อยู่ 1.002




แผนภูมิที่ 1 แสดงผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนส่วนมากมีความสามารถในการจับคู่และจัดหมวดหมู่ แต่ไม่เข้าใจในเนื้อหาของสาระเศรษฐศาสตร์ ไม่สามารถทำนาย วิเคราะห์ เชื่อมโยงเข้าสู่ชีวิตประจำวันได้ เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานแล้ว แนวคำตอบส่วนใหญ่ของนักเรียนแสดงออกถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ ด้านการวิเคราะห์ข้อผิดพลาด ประยุกต์เข้ากับชีวิตประจำวัน และใช้องค์ความรู้ที่มีมาผสมผสานเนื้อหาทาง

เศรษฐศาสตร์ เพื่อทำนายปรากฏการณ์ทางเศรษฐกิจง่าย ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับช่วงวัยด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Khidluek Sankhasaali (2019) ที่ได้ทำการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความสนุกสนานและมีความสุข ในการเรียนรู้ผ่านเกม อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับการศึกษาของ Suchanya Yuengklang (2017) ที่ได้พัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชั่นเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริง ระดับประถมศึกษา พบว่าผู้เรียนมีคะแนนทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์แยกเป็นรายด้านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01แสดงให้เห็นว่าระบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการสูงขึ้น และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Nopparat Boonpienpon (2021) ที่ศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ และแนวคิดในด้านการจัดการงานนิทรรศการและงานอีเว้นท์ สำหรับนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการงานนิทรรศการและงานอีเว้นท์ จะเห็นได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พัฒนาขึ้นมานั้นมีประสิทธิภาพเพียงพอในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**ข้อเสนอแนะ**

1. การศึกษาครั้งต่อไปควรขยายขอบเขตประชากร เพื่อศึกษาประชากรในกลุ่มที่กว้างขึ้นและสามารถเปรียบเทียบความสัมพันธ์และความแตกต่างของแต่ละกลุ่มได้

2. การศึกษาครั้งต่อไปควรจะศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสร้างและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ และทฤษฎีเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนานวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## References

Bloom. (1959). Taxonomy of educational objectives, handbook I*: The cognitive domain*. New York: David McKay Co Inc.

Boonpienpon, N., (2021). *Game-Based Learning Method for Entrepreneurship and Concept Exhibition and Event Management: A case study of Exhibition and Event Management Undergraduate Students*. Silpakorn University.

Intasara, W., (2019). *Game Based Learning The Latest Trend Education 2019*. Documents for training and operations “Turn the classroom into a play room” (Game Based Learning).

Mazarno. (2007). *The New Taxonomy of Educational Objectives*. United States of America: Corwin Press a Sage Publications Company.

Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum, 2008*. Bangkok: Printing House of the Agricultural Cooperative Association of Thailand Limited.

Sankhasaali, K., (2019). *The Thai Language Learning Activities "Creating words by Santhi in The Pali and Sanskrit Language" Using Game-Based Learning for Development of Learning Achievement*. academic conference The 4th "Research of the Thai Educational System" (page 62-69). Bangkok: King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang.

Yuengklang, S., (2017). *The Development of Blended Learning System by Using Gamification Based Learning to Enhance the Mathematics Problem Solving Skills and Connection Skills to Real Life for Primary schools*. Mahasarakham University.