

# การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1\*

## DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME ACTIVITY PACKAGES FOR ENHANCING LEARNING ENGAGEMENT AND LEARNING ACHIEVEMENT IN ECONOMICS FOR SEVENTH GRADE STUDENTS



ปานพุงศ์ กรวดสรน้อย, พิชชาติ แก้วพวง  
Panupong Krueksanoi, Pichart Kaewpuang

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร  
Phranakhon Rajabhat University

Corresponding Author E-mail: panupung2540@gmail.com

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ 2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 จำนวน 45 คน ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยมีหน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) สถิติทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 80.24/82.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2. นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ มีความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**คำสำคัญ:** ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา; ความยึดมั่นผูกพันในการเรียน; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์

## Abstract

Objectives of this research article were to: 1. Develop educational game activity packages for enhancing learning engagement and learning achievement in Economics for seventh grade students, 2. Study the effectiveness of educational game activity packages for enhancing learning engagement and learning achievement in Economics for seventh grade students. The samples used in the research were 45 students who studied in Social Studies 2, academic year 2020, Grade 7, Room 1/10, at Rittiyawannalai School. The samples were obtained by cluster sampling, with a randomized unit as a classroom. The experiment was conducted for 8 weeks. The data were analyzed by arithmetic mean, standard deviation, validity, difficulty (p), power of discrimination (r), reliability and t-test.

The research results revealed that: 1. The educational game activity packages for enhancing learning engagement and learning achievement in Economics for seventh grade students had an efficiency (E1/E2) of 80.24/82.67, which followed criteria 80/80. 2. The students who learned using educational game activities packages for enhancing learning engagement and learning achievement in Economics for seventh grade students had higher learning engagement and learning achievement than pre-experiment at statistically significant level of 0.05.

**Keywords:** Educational Game Activity Packages; Learning Engagement; Learning Achievement in Economics

## บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ มุ่งพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตาม มาตรฐานการเรียนรู้ รู้และเข้าใจแนวคิดและวิเคราะห์เหตุการณ์ในอนาคต สามารถนำมาใช้เป็น ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตและวางแผนการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งมีนิสัยที่ดีใน การบริโภค เลือกลงและตัดสินใจบริโภคได้อย่างเหมาะสม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ประเพณีวัฒนธรรมไทยและสิ่งแวดล้อม มีความรักท้องถิ่นและประเทศชาติ มุ่งทำประโยชน์และ สร้างสิ่งที่ดีงามให้กับสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็น คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล เป็นผลที่เกิดจากการเรียนการสอน กระบวนการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกฝนอบรม ซึ่งแสดงออกมา 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ซึ่งด้านพุทธิพิสัยประกอบด้วย

ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ การนำไปใช้ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความรู้ ความสามารถ หรือทักษะของผู้เรียนตามสาระการเรียนรู้รายวิชาในหลักสูตร อีกทั้งผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบสามารถนำไปเป็นประโยชน์ในการกำหนดแนวทางการปรับปรุงแก้ไข พัฒนา และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มศักยภาพ (ไพศาล หวังพานิช, 2526) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ของครูผู้สอนต้องบรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะความฉลาดทางการเงินเป็นสิ่งที่นักเรียนทุกคนพึงได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์ฝึกฝนอบรมของครูผู้สอน หรือที่เรียกว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากร ปัจจัยการผลิต และการเงินของตนเองและครอบครัวได้อย่างเหมาะสม

ปัจจุบันการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ของผู้ประกอบการวิชาชีพครูและสำหรับผู้ที่มิอาชีพเกี่ยวข้องกับการสอนมีความท้าทายมากยิ่งขึ้น มีปัญหาสำคัญที่พบเจอได้ทั่วไปในทุกโรงเรียน คือ นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียน รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุกสนาน ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก จนเกิดความคิดไม่อยากเรียน คิดว่ามีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่าการเรียนในห้องเรียน สาเหตุของปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากสาเหตุสำคัญ 2 ประการใหญ่ คือ สาเหตุที่เกิดจากนักเรียนเองและสิ่งแวดล้อม (นิภาธร สันหนองเมือง, 2555) ส่งผลให้ความยึดมั่นผูกพันในการเรียน (learning engagement) ของผู้เรียนมีอัตราลดลง โดยความยึดมั่นผูกพันในการเรียน หมายถึง การดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีความยึดมั่น ความผูกพัน ความต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ การยอมรับนับถือ การเคารพให้เกียรติ รวมถึงการปฏิสัมพันธ์ที่นำไปสู่ความสำเร็จ มีการประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงจากความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนทั้งด้านปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านพฤติกรรม รวมถึงสะท้อนผลการประเมินสู่การพัฒนาผู้เรียนต่อไป (มารุต พัฒนาผล, 2561) จากการฝึกปฏิบัติงานวิชาชีพระหว่างเรียนและการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา ณ โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัยในปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาสังคมศึกษา 2 สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน ระหว่างเรียนมีการพูดคุยหยอกล้อส่งเสียงดัง ไม่สนใจบทเรียน รวมทั้งเป็นการรบกวนสมาธิเพื่อนร่วมชั้น รบกวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู และยังแสดงให้เห็นว่านักเรียนที่คุยนั้นไม่ได้ใส่ใจสิ่งที่ครูกำลังพูดหรืออธิบายอยู่ จนบางครั้งครูผู้สอนจะต้องส่งเสียงปราม แต่ผลที่ได้คือนักเรียนเงียบเสียงลงชั่วคราว พร้อมด้วยบรรยากาศตึงเครียดในห้องเรียนให้ในการสอบแต่ละครั้งผลคะแนนที่ออกมาจะมีนักเรียนบางส่วนไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งส่วนมากนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์คือนักเรียนที่ไม่สนใจต่อการเรียน พูดคุยเสียงดัง รวมทั้งนักเรียนที่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ส่งผลให้ความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ตกต่ำลง ครูผู้สอนจะต้องทำการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนพร้อมทั้งเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนของนักเรียนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนต่อไป (พรเทพ กลิ่นदानกลาง, 2563) ประกอบกับสถานการณ์ปัจจุบันทักษะทางการเงินนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญในการดำรงชีวิตในสังคม

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและพัฒนานวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาคความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ คือ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งชุดกิจกรรม คือ ระบบสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนของครู โดยครูเป็นฝ่ายอำนวยความสะดวก (Facilitator) และเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด (ระพีพันธ์ โปศรี, 2547) และเกมการศึกษา คือ เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่น กระบวนการของกิจกรรมประกอบด้วยผู้สอน กติกา เนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น ผลของการเล่นของผู้เรียน เพื่อเกิดการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน ส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคม มีความคิดรวบยอดสิ่งที่เรียน เล่นและผ่อนคลาย ความเครียด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านร่างกาย และด้านสติปัญญาและสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน (สุมาลี ไชยประสพ, 2558) ดังนั้น ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาจึงหมายถึง สื่อการเรียนรู้รูปแบบมาเพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้และใช้ประกอบการสอนของครูผู้สอน โดยครูรับบทบาทเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม และเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านร่างกาย และด้านสติปัญญาบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด นอกจากชุดกิจกรรมเกมการศึกษาแล้ว ครูผู้สอนจะต้องตั้งประสิทธิภาพสูงสุดของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ด้วยการผสมผสานกับแผนประกอบการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning: GBL) ซึ่งออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาในการเรียนนั้น ๆ เอาไว้ในเกม ให้นักเรียนลงมือเล่นเกม ในปัจจุบันทิศทางของการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเป็นอย่างมาก จากการที่เน้นหนักที่วิชาการเปลี่ยนกลับเป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่นักเรียนมากยิ่งขึ้นหรือที่เรียกกันว่า “การเรียนรู้โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ” (Student Centered Learning) ซึ่งการสอนในสมัยใหม่จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและทดลองทำ และเล่นด้วยตัวเองหรือที่เรียกกันว่า “การเรียนรู้โดยการลงมือทำ” (Learning by Doing : LBD) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้กับการเรียนรู้โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อมกันนั่นเอง การเรียนรู้ผ่านเกมจึงถือกำเนิดขึ้นจากความพยายามคิดค้นหารูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อนำมาปิดช่องโหว่ของข้อจำกัดของการเรียนรู้และการรับรู้ของนักเรียน แรงจูงใจของนักเรียน ความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียน (วรรัตน์ อินทสระ, 2562) จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมมีข้อที่น่าสนใจในการนำมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างยิ่ง เพราะเกมเป็น

เครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจและเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนของนักเรียนให้เกิด การกระตุ้นในการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น รู้จักการใช้เหตุและผล ผักฝนการ ตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในเกม ช่วยส่งเสริมให้ นักเรียนหรือผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้นักเรียนจดจำ เนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทน นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเจริญอกงามทางด้านสังคมของ นักเรียน ช่วยให้นักเรียนรู้จักควบคุมตนเอง รู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบ (เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, 2559)

จากสภาพปัญหาของนักเรียนในปัจจุบันที่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอน เศรษฐศาสตร์ ซึ่งนักเรียนต่างบอกว่ายากและต้องท่องจำเป็นจำนวนมาก ครูผู้สอนขาดสื่อการ เรียนรู้และกิจกรรมแบบใหม่ ๆ เป็นการไม่ตอบสนองความต้องการของนักเรียน ส่งผลให้ความ ยึดมั่นผูกพันในการเรียนของนักเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนลด น้อยลง รวมถึงในสภาวะในปัจจุบันครูผู้สอนจะต้องส่งเสริมความรู้ทางการเงินและพฤติกรรมกรร ออม เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม ซึ่งชุดกิจกรรมเกม การศึกษาอาจช่วยเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เศรษฐศาสตร์ได้ ซึ่งความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์เป็น สิ่งที่นักเรียนทุกคนควรค่าได้รับการพัฒนาในยุคปัจจุบัน เพื่อตอบสนองต่อหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย และเป็นแนวทางในการปรับใช้ กับสถานศึกษาอื่นต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพัน ในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบของการวิจัย เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประยุกต์ร่วมกับการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบตามแนวคิด ADDIE Mode (Kurt, 2018) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยตามแนวทางของวินัยธร วิชัยดิษฐ์ (2555) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น (Analysis: A) ประกอบด้วย การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เศรษฐศาสตร์

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการทดลองใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา (Implementation: I) ประกอบด้วย การเตรียมการทดลองใช้ชุดเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้น การพัฒนาเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล การดำเนินการทดลองใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) เป็นการประเมินประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา (Evaluation: E) ประกอบด้วย การประเมินประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา การปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาหลังจากทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

**ประชากร** ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 16 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 675 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/10 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 45 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยมีหน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ดังนี้

1.1 ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เศรษฐศาสตร์

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) จำนวน 8 แผน ใช้เวลาในการทดลองประมาณ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1

ผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เศรษฐศาสตร์ และแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรม

เกมการศึกษา จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity)

2. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

2.1 แบบสอบถามความยึดมั่นผูกพันในการเรียน โดยเป็นแบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามโดยพัฒนาจากแบบสอบถามความยึดมั่นผูกพันในการเรียนจากงานวิจัยตามแนวคิดของนพมาศ ว่องวิทยสกุล (2557) โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบความยึดมั่นผูกพันในการเรียน ดังนี้

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก คลอบคลุมบทเรียน เรื่อง พฤติกรรมการบริโภค สถาบันการเงิน และ เศรษฐกิจประเทศไทย จำนวน 30 ข้อ โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ ดังนี้

**การเก็บรวบรวมข้อมูล** ในการเก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัยนี้ ผู้วิจัยอธิบายชี้แจงและทำข้อตกลงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ในเรื่องการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เวลาเรียน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม รวมถึงบทบาทของนักเรียนในระหว่างร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ นำผลคะแนนจากแบบสอบถามความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ ตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ประเมินผลและนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

**การวิเคราะห์ข้อมูล** ดำเนินการโดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยจากผลการทำแบบสอบถามความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์โดยดำเนินการทดสอบ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) สถิติทดสอบค่าที (t-test) สูตรที่กลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent t-test)

## ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยขอเสนอข้อมูล 2 ส่วน ดังนี้

1.1 ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วยชุดกิจกรรม 8 ชุด ดังนี้

1.1.1 ชุดที่ 1 นักสำรวจแห่งลุ่มแม่น้ำแอมะซอน มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักการบริโภคที่ดี สามารถเลือกซื้อสินค้าและบริการได้อย่างเหมาะสม และมีความยึดมั่นผูกพันในการเรียน

1.1.2 ชุดที่ 2 สินค้าธรรมชาติกับอุปสงค์และอุปทาน มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในกฎของอุปสงค์และอุปทาน สามารถวิเคราะห์ราคาสินค้าและบริการที่มีอิทธิพลจากอุปสงค์และอุปทาน และมีความยึดมั่นผูกพันในการสินค้าธรรมชาติมากที่สุดเป็นผู้ชนะได้รับรางวัล จากนั้นครูและนักเรียนสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน

1.1.3 ชุดที่ 3 ทรัพย์สินทางปัญญากับคำถามอลเวง มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในทรัพย์สินทางปัญญา ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา

1.1.4 ชุดที่ 4 Word Search! สถาบันการเงินพื้นฐาน มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถาบันการเงินพื้นฐาน ตระหนักถึงความสำคัญของสถาบันการเงินต่อการดำรงชีวิตในสังคม และมีความยึดมั่นผูกพันในการเรียน

1.1.5 ชุดที่ 5 Money Drop! ประเภทของสถาบันการเงิน เป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในสถาบันการเงินแต่ละประเภท สามารถวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของสถาบันการเงินแต่ละประเภทที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตในสังคม และมีความยึดมั่นผูกพันในการเรียน

1.1.6 ชุดที่ 6 สารพัดคำถามกับสถาบันการเงิน เป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค และสถาบันการเงิน สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค และสถาบันการเงินที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตในสังคม และมีความยึดมั่นผูกพันในการเรียน

1.1.7 ชุดที่ 7 BINGO! เศรษฐกิจไทย เป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในลักษณะของเศรษฐกิจประเทศไทยในปัจจุบัน สามารถวิเคราะห์แนวโน้มเศรษฐกิจประเทศไทยในอนาคต และมีความยึดมั่นผูกพันในการเรียน

1.1.8 ชุดที่ 8 Challenge Question! ปัญหาเศรษฐกิจไทย เป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในปัญหาเศรษฐกิจของประเทศไทยในปัจจุบัน เป็นส่วนหนึ่งในการร่วมแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจของประเทศไทย และมีความยึดมั่นผูกพันในการเรียน

ผู้วิจัยได้หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะตารางประกอบคำบรรยาย ดังนี้



**ตารางที่ 1** การหาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์

ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา	ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ )	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ )
ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	80.24	82.67

**จากตารางที่ 1** พบว่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เท่ากับ 80.24/82.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ได้กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าในกระบวนการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้มีการตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องและนำไปทดลองใช้ (Try Out) จนทำให้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีประสิทธิภาพ

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (พิชาติ แก้วพวง, 2563) ดังนี้

1.2.1 ขั้นการนำเข้าสู่เกม (Introducing Game) ผู้สอนอาจนำสื่อต่าง ๆ มานำเสนอ เช่น รูปภาพ สื่อวีดิทัศน์ ผังกราฟิก เป็นต้น เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนและเชื่อมโยงนำเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน

1.2.2 ขั้นการอธิบายเกม (Explaining Game) ผู้สอนอธิบายวัตถุประสงค์ของการใช้เกมและวิธีการเล่น ชี้แจงกติกาให้แก่ผู้เรียนฟัง เพื่อให้สามารถเล่นเกมอย่างมีระเบียบ

1.2.3 ขั้นการเรียนรู้ผ่านเกม (Learning through Game) ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันเรียนรู้ผ่านเกม โดยผู้สอนอาจเป็นผู้นำเล่นเกมหรือคอยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรมเกมตามบทบาทที่กำหนด

1.2.4 ขั้นการอภิปรายเกม (Discussing Game) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย โดยผู้สอนเป็นผู้นำอภิปรายหลังการเล่นเกม โดยมุ่งประเด็นไปตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

1.2.5 ขั้นการสรุปและการประเมินผล (Drawing Conclusions and Evaluation) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการเล่นเกมและประเมินผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจมีการมอบรางวัลให้กับผู้ชนะในกรณีที่เป็นเกมการแข่งขัน

2. ประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเสนอประสิทธิผลของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ดังนี้

2.1 ผลการวัดความยึดมั่นผูกพันในการเรียน โดยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะตารางประกอบคำบรรยาย ดังนี้

**ตารางที่ 2** การเปรียบเทียบความยึดมั่นผูกพันในการเรียนของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์

ความยึดมั่นผูกพันในการเรียน	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	Mean	S.D.	แปลผล	Mean	S.D.	แปลผล
ความยึดมั่นผูกพันด้านพฤติกรรม	3.25	0.67	ปานกลาง	3.76	0.58	มาก
ความยึดมั่นผูกพันด้านอารมณ์	2.92	0.58	ปานกลาง	4.08	0.57	มาก
ความยึดมั่นผูกพันด้านปัญญา	3.28	0.64	ปานกลาง	3.89	0.70	มาก
รวม	3.15	0.41	ปานกลาง	3.91	0.48	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ความยึดมั่นผูกพันในการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ ก่อนเรียนเท่ากับ 3.15 และหลังเรียนเท่ากับ 3.91 เมื่อเปรียบเทียบด้วยสถิติทดสอบค่าที (t-test) พบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีความยึดมั่นผูกพันในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2 ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ โดยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะตารางประกอบคำบรรยาย ดังนี้

**ตารางที่ 3** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์

การทดสอบ	Mean	S.D.	t	df	p
ก่อนเรียน	13.80	3.55	19.501 *	44	0.000
หลังเรียน	24.80	1.81			

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ ก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 13.80 และหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 24.80 เมื่อเปรียบเทียบด้วยสถิติทดสอบค่าที (t-test) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัย อภิปรายผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

### 1. การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

ผลการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 80.24/82.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 เนื่องจากชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ ถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ ในขณะที่ลงมือเล่น ผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากบทเรียนและชักจูงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยชุดกิจกรรมเกมศึกษามีองค์ประกอบสำคัญ 8 ประการ ได้แก่ เป้าหมาย กฎกติกา การแข่งขัน การมีส่วนร่วม การตัดสินใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน รางวัล และแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา รวมทั้งชุดกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบไปด้วยเกมการศึกษาหลากหลายถึง 8 ชุด มีจุดมุ่งหมาย คือ เพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถ และความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของถนัดกิจ บุตรวงศ์และคณะ (2564) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.87/81.07 เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของภคนันท์ องอาจ (2564) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.77/85.63 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

### 2. การพัฒนาความยึดมั่นผูกพันในการเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ มีความยึดมั่นผูกพันในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งความยึดมั่นผูกพันในการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.15 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.91 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของนพมาศ ว่องวิทย์สกุล (2557) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา: การทดลองแบบอนุกรมเวลา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนได้รับการสอนแบบใช้โปรแกรมฯ มีความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิชาภาษาไทยระหว่างการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองใช้โปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของอิชฎาภรณ์ ภูระหงษ์ (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการใช้โปรแกรมเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้โปรแกรมเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นในด้านความประทับใจในการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่เกิดความสนุกกับการเรียน และเกิดความประทับใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเล่นเกมและการทดลอง ได้ลงมือปฏิบัติ ซึ่งมักมีความชื่นชอบในการเลือกเกมเองและด้านความต้องการในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ พบว่านักเรียนมีความรู้สึกต่อวิชาวิทยาศาสตร์ในทิศทางบวก นักเรียนส่วนใหญ่สนใจเรียนวิทยาศาสตร์มากขึ้น เพราะมีความสุขและได้ความรู้ รวมทั้งนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้

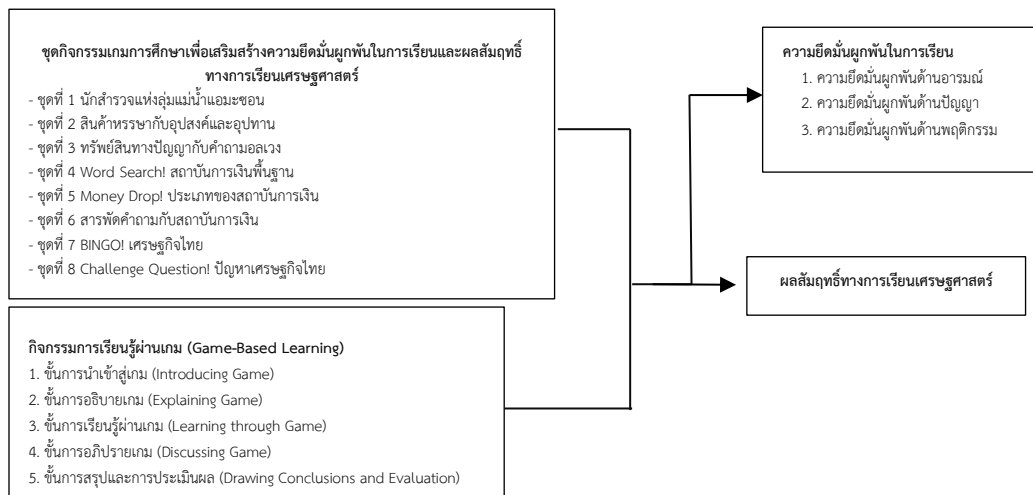
### 3. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.80 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 24.80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากจากชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ และแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน (พิชาติ แก้วพวง, 2563: 226-227) ได้แก่ 1. การนำเข้าสู่เกม 2. การอธิบายเกม 3. การเรียนรู้ผ่านเกม 4. การอภิปรายเกม และ 5. การสรุปและประเมินผล ซึ่ง 5 ขั้นตอนในการจัดการจัดการการเรียนรู้ผ่านเกมเปรียบเสมือนการเล่นวิดีโอเกม เริ่มต้นด้วยครูผู้สอนนำเสนอชื่อ จำลองการสวมบทบาทให้ผู้เรียนเข้าถึงอารมณ์ของเกม การอธิบายถึงกติกา มารยาทและวัตถุประสงค์ในเกม รวมไปถึงครูผู้สอนที่รับบทบาทเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนในระหว่างการจัดการจัดการการเรียนรู้ผ่านเกม รวมทั้งการอภิปรายสิ่งที่ได้จากเกมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้ตั้งไว้ การพูดคุยโดยใช้ประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคน และสุดท้ายคือการสรุปและประเมินผลผู้เรียน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนมีความสนใจและเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น การเรียนรู้ ลงมือเล่น และฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของกฤตณัย ชุมวุฒิศักดี และลัดดา ศิลาน้อย (2558) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย หน่วยการ

เรียนรู้เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย รายวิชา ส15101 สังคมศึกษา 5 ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกม (GAME-BASED-LEARNING) ผลการวิจัย พบว่า จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 100 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 72.72

## องค์ความรู้จากการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ มุ่งองค์ประกอบดังแผนที่ 1



**ภาพที่ 1** ความสัมพันธ์ของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ที่มีต่อความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์

จากแผนภาพข้างต้น จะเห็นได้ว่าการพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนั้น ได้มีการนำกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมมาผสมผสานกัน ซึ่งส่งผลต่อความยึดมั่นผูกพันในการเรียน ทั้งด้านพฤติกรรม ด้านอารมณ์ และด้านปัญญา จึงทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์เพิ่มสูงขึ้น

ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม แต่ละชุดกิจกรรมมีความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ ได้แก่ การบริโภค สถาบันการเงิน และเศรษฐกิจประเทศไทย โดยชุดกิจกรรมเกม

การศึกษาทุกชุดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ยาก ส่งผลให้ความยึดมั่นผูกพันในการเรียนเพิ่มสูงขึ้น โดยเฉพาะค่าเฉลี่ยความยึดมั่นผูกพันด้านอารมณ์สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนมากที่สุด รองลงมา คือ ความยึดมั่นผูกพันด้านปัญญาและความยึดมั่นผูกพันด้านพฤติกรรม ตามลำดับ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามบทบาทของตนเอง มีความตั้งใจเรียนเศรษฐศาสตร์มากขึ้น ซึ่งบรรยายภาคในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรมีการวางแผน วิเคราะห์เนื้อหา ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการ ในการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรม โดย ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมให้เกิดความถ่องแท้ โดยชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและ กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดต้องสอดคล้องกับพื้นฐานความรู้และลักษณะของผู้เรียน รวมทั้ง สภาพแวดล้อมของโรงเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดกับผู้เรียน

2. ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา สารการเรียนรู้กับระยะเวลาในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม เป็นกิจกรรมที่มีขั้นตอนที่ต้องใช้ระยะเวลา ค่อนข้างมากและต้องการความต่อเนื่องของกิจกรรม ครูผู้สอนต้องมีการบริหารจัดการระยะเวลา อย่างเหมาะสมในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้

### ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในการเรียน การสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในสาระอื่น ๆ เช่น ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง เป็นต้น รวมทั้งนำรูปแบบไปประยุกต์ใช้และบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

2. ในการทำวิจัยครั้งต่อไปอาจต่อยอดด้วยการนำชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไปพัฒนา ความสามารถในการคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดวิจารณ์ และการคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤษณีย์ ชุมภูมิตักดี และลัดดา ศิลาน้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย หน่วยการเรียนรู้เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย รายวิชา ส15101 สังคมศึกษา 5 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกม (GAME-BASED-LEARNING). *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 38(4), 177-185.
- ณัดกิจ บุตรวงศ์และคณะ (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 18(80), 135-144.
- นพมาศ ว่องวิทย์สกุล. (2557). *การพัฒนาโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความยึดมั่นผูกพันกับการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา: การทดลองแบบอนุกรมเวลา* (ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิจิตรวิทยาการวิจัยการศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิภาธร สันหนองเมือง. (2555). *การจัดการชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- พรเทพ กลิ่นด่านกลาง. (2563, 22 ตุลาคม). ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย [บทสัมภาษณ์].
- พิชาติ แก้วพวง. (2563). *ศาสตร์การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). *การวัดผลการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ภคนันท์ งามอาจ. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี*, 9(1), 149-158.
- มารุต พัฒนาผล. (2561). *เอกสารประกอบการเรียนรู้ รายวิชาสัมมนาวัฒนธรรมการโค้ชเพื่อการรู้คิด: บทที่ 9 การสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ระพินทร์ โพธิ์ศรี. (2547). *การสร้างและวิเคราะห์คุณภาพชุดการสอน*. อุดรดิตต์: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). *เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

- วินัยธร วิชัยดิษฐ์. (2555). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนกลุ่มวิชาภูมิศาสตร์ที่ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักศึกษาครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา (วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- สุนารี ไชยประสพ. (2558). การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา โรงเรียนโป่งน้ำร้อนวิทยา (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- อิษฎาภรณ์ ภูระหงษ์. (2559). ผลการใช้โปรแกรมเสริมสร้างความยึดมั่นผูกพันกับการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(1), 54-59.
- Kurt, S. (2018). *ADDIE Model: Instructional Design*. Retrieved December 16, 2018, from <https://educationaltechnology.net>.

