

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานเรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว

นภัสสร เงินสุน

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ: จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ :std.65121100119@ubru.ac.th

ข้อมูลบทความ	บทคัดย่อ
บทความวิจัย คำสำคัญ: การพัฒนา; ผลสัมฤทธิ์; บทบาทและหน้าที่; เยาวชน; การจัดการเรียนรู้แบบ เกมเป็นฐาน	การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ วิชาหน้าที่พลเมือง และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว และ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 31 คน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยการเลือก แบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกมเป็นฐานและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) ค่าการมีประสิทธิภาพนวัตกรรม (E1/E2) ผลการวิจัยพบว่า 1. ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีประสิทธิภาพรวม เท่ากับ 83.11/81.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ 80/80 แสดงให้เห็นว่าแผนการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพสูง และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน พบว่า ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.23 สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนที่ 5.93 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้น

วันที่รับบทความ:

11 พฤศจิกายน 2568

วันที่แก้ไข:

27 สิงหาคม 2569

วันที่ตอบรับตีพิมพ์:

28 สิงหาคม 2569

Development of Learning Achievement through Game-Based Learning Management, on the Topic of Roles and Duties of Youth toward Society and the Nation, in the Civics Education Subject, For Junior High School 1/3 Students, at Tedsaban 2 Nong Bua School

Naphatsorn Ngerlun

Department of Social Studies, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University

Corresponding author email:std.65121100119@ubru.ac.th

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<i>Research article</i> Keywords: Development; Learning Achievement; Roles and Duties; Youth; Game-Based-Learning <i>Received:</i> 11 November 2025 <i>Revised:</i> 27 August 2026 <i>Accepted:</i> 28 August 2026	This research aimed to develop a learning management plan using game-based learning on the topic of roles and duties of youth toward society and the nation in the Civics Education subject, and to compare students' learning achievement before and after participating in game-based learning activities on the same topic. The study focused on Matthayomsuksa 1 students at Tedsaban 2 Nong Bua School. The sample group consisted of 31 students from Matthayomsuksa 1/3, Academic Year 2025, selected through purposive sampling. The research instruments included a game-based learning management plan and a 20-item learning achievement test. Data were analyzed using mean, percentage, standard deviation (S.D.), and innovation efficiency values (E1/E2). The research findings revealed that: 1) The efficiency of the learning management plan using game-based learning was 83.11/81.13, which exceeded the predetermined standard of 80/80, indicating that the developed learning plan was of high quality and suitable for classroom implementation. 2) Students' learning achievement after participating in game-based learning activities showed a post-test mean of 16.23, higher than the pre-test mean of 5.93. This indicates that game-based learning effectively enhanced students' learning achievement, resulting in a significant increase in post-learning outcomes.

บทนำ

การพัฒนาเยาวชนสู่ความเป็นพลเมืองคุณภาพภายใต้บริบทโลกยุคศตวรรษที่ 21 ถือเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในแผนพัฒนาชาติและนโยบายทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นการสร้างเสริมภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ผ่านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และศีลธรรม กระบวนการดังกล่าวให้ความสำคัญกับการปลูกฝังจิตสำนึก การคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์ และทักษะด้านเทคโนโลยี เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการดำรงชีวิตและทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ อันเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาอย่างยั่งยืน การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันมุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์และรูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมโลก เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ผ่านการบูรณาการองค์ความรู้ ทักษะ และเจตคติจาก 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อสร้างเสริมสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อันจะนำไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

วิชาหน้าที่พลเมืองมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคม ท่ามกลางสถานการณ์ปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากการหลั่งไหลของข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลให้โครงสร้างสังคมมีความซับซ้อนและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมมากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กและเยาวชนต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น การปรับตัวให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับนักเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น ตลอดจนยอมรับความแตกต่างบนพื้นฐานของภูมิคุณธรรมและจริยธรรม อันจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวันเพื่อการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศชาติและสังคมโลก (วิชญา นรธิ, 2562)

การสอนโดยใช้เกม ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกม (game-based-learning) เป็นการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ที่มีการสอดแทรกความรู้ผ่านกิจกรรม หรือภารกิจ ที่ผู้เล่นได้รับมอบหมายลงไปในเกม ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ จากการรับรู้จากการฝึกแก้ปัญหาผ่านการจำลองสถานการณ์ในเกมเชื่อมโยงกับความจริง และเกมการศึกษาที่ใช้ ได้แก่ เกม matific เหมาะกับ การอ่านเครื่องก่อนเข้าบทเรียน, การเปลี่ยนผ่านระหว่างบทเรียน หรือการสรุปบทเรียน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการใหม่ๆ และ พัฒนาทักษะใหม่ ๆ แต่ละกิจกรรมยังมาพร้อมกับคำแนะนำในแผนการสอน ซึ่งจะนำไปสู่วิธีที่ดีที่สุดในการเรียงลำดับกิจกรรม ให้เป็นบทเรียนแบบบูรณาการที่เป็นไปตามจุดประสงค์ของหลักสูตร ทุกกิจกรรมถูกสร้างมาอย่างพิถีพิถัน เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียน จะสามารถเรียนรู้และสนุกไปกับกิจกรรมได้อย่างแท้จริง Matific สร้างความ มั่นใจ ให้กับนักเรียนตั้งแต่การเริ่มต้น จากนั้นจึงพัฒนาทักษะของนักเรียนให้มีความคล่องแคล่วอย่างครบถ้วน นักเรียนสามารถทำกิจกรรมด้วยคำถามที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งได้มอบโอกาสอันไม่จำกัดให้นักเรียนได้ความพยายามและฝึกฝนทักษะของตนเอง

จากที่ได้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูและได้สอนในรายวิชาหน้าที่พลเมือง พบว่านักเรียนยังประสบปัญหาในการเรียนรู้กล่าวคือ นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสนใจในเนื้อหาของวิชา เนื่องจากธรรมชาติของรายวิชามีลักษณะเป็นนามธรรม ประกอบด้วยแนวคิดทางกฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ และการมีส่วนร่วมในประชาธิปไตย ซึ่งบางส่วนมีเนื้อหาค่อนข้างเป็นนามธรรม ซับซ้อน รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนที่ไม่มีความหลากหลาย สื่อการสอนที่ไม่มีคุณภาพ ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจในการเรียนและนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน

จากสภาพดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว โดยหวังว่าจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาของบทเรียนและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น เป็นไปตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรและสามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาได้ รวมทั้งการนำองค์ความรู้ไปต่อยอดในการเรียนชั้นที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากร

การศึกษานี้ทำการศึกษาแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัวสังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 110 คน

2. ตัวอย่าง

การศึกษานี้ทำการศึกษาแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัวสังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 31 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning): เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ รายวิชาหน้าที่พลเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน

3 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมเวลาเรียน 3 คาบ (คาบละ 60 นาที) โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ผสมผสานกลไกเกมเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

2. **แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน:** เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ เป็นเครื่องมือวัดความรู้ความเข้าใจแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือสำหรับทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

วิธีการสร้างตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพ ดังนี้:

4.2 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม คู่มือครู และหนังสือเรียน เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาให้ชัดเจน

4.3 การวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัด

วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

4.4 การคัดเลือกเนื้อหา

คัดเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตประจำวันของผู้เรียน เน้นเรื่องใกล้ตัวที่นักเรียนสามารถนำไปปฏิบัติจริงในฐานะพลเมืองดี ตลอดจนการเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

4.5 การศึกษาทฤษฎีและนวัตกรรม

ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) และเนื้อหาเรื่องบทบาทหน้าที่ของเยาวชน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรม

4.6 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ผสมผสานกลไกเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

4.7 การตรวจสอบโดยครูพี่เลี้ยง

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อครูพี่เลี้ยง เพื่อขอรับคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนและผู้เรียน

4.8 การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้อง (IOC) และความเป็นไปได้ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- **ให้คะแนน +1** เมื่อแน่ใจว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด เนื้อหา และเหมาะสมกับผู้เรียน
- **ให้คะแนน 0** เมื่อไม่แน่ใจว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด เนื้อหา และเหมาะสมกับผู้เรียน
- **ให้คะแนน -1** เมื่อแน่ใจว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด เนื้อหา และเหมาะสมกับผู้เรียน

4.9 การปรับปรุงและนำแผนไปใช้ ดำเนินการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3

4.10 การสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือวัดผล ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียน-หลังเรียน) ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยมีขั้นตอนดังนี้:

4.10.1 การศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร: ศึกษาทฤษฎี วิธีการสร้าง และเทคนิคการเขียนข้อสอบ พร้อมวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ ตามหลักสูตรแกนกลางฯ พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ให้ครอบคลุมเนื้อหาเรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนฯ

4.10.2 การยกร่างแบบทดสอบ: ดำเนินการสร้างแบบทดสอบฉบับร่างให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

4.10.3 การตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity): นำแบบทดสอบเสนอต่อครูพี่เลี้ยงและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC)

4.10.4 วิเคราะห์ค่า IOC: จากการประเมินพบว่าข้อคำถามทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป ซึ่งถือว่าผ่านเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

4.10.5 การทดลองใช้ (Try-out): นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่เคยเรียนเนื้อหาแล้ว เพื่อวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ (ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนก) ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

4.11 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงพัฒนาแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษารั้งนี้ใช้แบบแผนหนึ่งกลุ่มสอบก่อนและหลังการทดลอง (One group pretest - posttest design) ดังนี้

O1 X O2

เมื่อ O1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

O2 แทน การทดสอบหลังเรียน

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานก่อนเรียน
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน โดยใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน
3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบชุดเดิมอีกครั้ง เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน
4. นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ผลก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย
 - 6.1 วิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาในครั้งนี้ใช้สถิติการวิจัยประกอบด้วย ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)

ผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติวิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว ปรากฏผลดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game- Based-Learning) E1/E2

N =31	คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน				คะแนนวัดผลระหว่างเรียน (E1) แผนที่ 1-3				คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (E2)			
	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	%	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	%	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	%
	20	5.93	2.01	29.67	30	24.93	1.12	83.11	20	16.23	0.76	81.13
ประสิทธิภาพ E1=83.11 / E2=81.13												

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมฐาน (Game-Based-Learning) เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.11 /81.13 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมฐาน (Game-Based-Learning) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน

คะแนนผลสัมฤทธิ์	N	คะแนนเต็ม	S.D.
-----------------	---	-----------	------

ก่อนเรียน	31	20	5.93	2.01
หลังเรียน	31	20	16.22	0.76

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.01 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 16.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.76 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนฯ พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.11/81.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ เนื่องจากการออกแบบเน้นหลักการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสมผสานกับเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตจริง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ผ่านกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่เน้นการลงมือทำจริง วัดผลครอบคลุมทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม และการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผลการพัฒนานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดาวประดับ เรื่องศิริ (2563) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning โดยใช้เกม “Vonder Go” ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 54 เป็นร้อยละ 84 คิดเป็นคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยร้อยละ 30 แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทบาทหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมในประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 5.93 และ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 16.23 และนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ได้กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นผู้เรียนได้ลงมือทำจริง มีการทำงานร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนบรรยากาศของการเรียนรู้ที่เป็นกันเองและสนุกสนานทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เกิดแรงจูงใจในการเรียน และจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการเรียนแบบบรรยายทั่วไป จากข้อดีดังกล่าว จะเห็นได้ว่าจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based-Learning) สารวิชา หน้าที่พลเมือง เรื่อง บทบาทหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้สนุกสนาน มีความ สนใจในบทเรียน และได้เกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจใน เนื้อหา จดจำเรื่องที่เรียนได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของสกุล สุขศิริ (2550) ได้ทำการศึกษาผลการ เรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of

Game Based Learning Approach พบว่า 1) กลุ่มทดลองมีความรู้สึกรักเรียนรู้อย่างมากเมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนรู้ โดยมีเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆเมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนรู้แบบ บรรยาย 2)ระดับความรู้ทั้งในส่วนของการจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม 3) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความ คิดเห็นว่าตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้น้อย 4) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าเกมส์ทำให้ตนเองเกิด การเรียนรู้ด้วยตัวเอง 5) กลุ่มทดลองรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลาที่เรียน 6) กลุ่มทดลอง มีความคิดเห็นว่าวิทยากรมีบทบาทน้อยในการเรียนรู้ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าวิทยากร บทบาทอย่างมากในการเรียนรู้ต่างจากการเรียนแบบ ปกติที่สอนเนื้อหาจบผู้เรียนไม่ได้มีการทบทวน บทเรียนผ่านกิจกรรมภายในห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนจดจำ เข้าใจ เนื้อหาที่เรียนได้น้อย เพราะ เรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง มีเนื้อหาที่ค่อนข้างยาก ไกลตัวผู้เรียน และเป็นเรื่องที่ยากสำหรับผู้เรียน ไม่ค่อยเข้าใจว่าเรื่อง นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง เป็นเรื่องที่นักเรียนพบเจอได้ ในทุกช่วงการ ดำรงชีวิตของนักเรียน จึงทำให้คะแนนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติมีคะแนนน้อยกว่า นักเรียนที่จัดการเรียนสอนแบบใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยที่ยกมาอ้างอิงข้างต้นจะพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based-Learning) มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับจากงานวิจัยของนักวิชาการ สามารถสรุปได้ว่า (Game-Based-Learning) เป็นสิ่งที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ ช่วยในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม การมีความรับผิดชอบ มีความคิดสร้างสรรค์และได้ให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วม

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 การจัดทำเกม เพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนแบบเกมเป็นฐาน ควร มีกฎกติกาของเกม ที่ยืดหยุ่นตามความแตกต่างของผู้เรียน และนอกจากสนุกแล้วต้องสามารถทบทวน บทเรียนในเรื่องที่สอนให้ ได้มากที่สุด รวมไปถึงต้องคำนึงถึงเวลาให้เล่นให้จบ มีผู้แพ้และผู้ชนะภายใน ชั่วโมงสอน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ มาผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเพื่อให้เกิดความ หลากหลายและเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน เช่น การจัดการเรียนรู้แบบสืบ เสาหาความรู้ การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เป็นต้น

2.2 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น เพื่อเพิ่มความเที่ยงตรงและสามารถนำไปอ้างอิงในวงกว้างได้

องค์ความรู้ใหม่

การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนฯ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ โดยมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ กำหนดและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม ยังช่วยกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้น ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ จุดเด่นของการ

วิจัยครั้งนี้คือการปรับปรุงแผนการสอนอย่างต่อเนื่องตามผลการประเมินในแต่ละขั้นตอน (Iterative Development) ช่วยให้ผู้สอนสามารถพัฒนารูปแบบการสอนได้สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียนจริง องค์ความรู้ที่ได้รับจึงเป็นแนวทางสำคัญในการต่อยอดเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาอื่น ๆ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- ดาวประดับ เรืองศิริ. (2563). พัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน *Game Based Learning* ในรายวิชา คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และการออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม *Game Based Learning* ชื่อเกม “Vonder go” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2. รายงานวิจัยในชั้นเรียน โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา.
- วิษญา นรณี. (2562). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษาโดยใช้กรณีศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สกุล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ *Game Based Learning*. สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ) คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). นโยบายและการวางแผนการศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.