



วารสารพัฒนศึกษาศาสตร์ Journal of Development and Education Science

ISSN: 3057-1995 (Online)

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2569)
Vol.2 No.2 (May-August 2026)



สถาบันพัฒนาวิชาการปัญญาภา
Panyapa Academic Development Institute





ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2569)

Vol.2 No.2 (May–August 2026)

โดย



สถาบันพัฒนาวิชาการปัญญาภา

Panyapa Academic Development Institute

วารสารพัฒนศึกษาศาสตร์

Journal of Development and Education Science

ISSN: 3057-1995 (Online)

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2569)

Vol.2 No.2 (May–August 2026)

เจ้าของ สถาบันพัฒนาวิชาการปัญญาภา

บรรณาธิการ รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนะ ปัญญาภา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

กองบรรณาธิการ

- | | |
|---|---|
| 1.รองศาสตราจารย์ ดร.โกวิทย์ พิมพ์วง | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 2.รองศาสตราจารย์ ดร.พุทธรักษ์ ปราบนอก | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 3.รองศาสตราจารย์ ดร.กตัญญู แก้วหานาม | มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ |
| 4.รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญา เคนาภูมิ | มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม |
| 5.รองศาสตราจารย์ ดร.วรกฤต เกื่อนช้าง | มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย |
| 6.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมเจตน์ ผิวทองงาม | มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี |
| 7.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชัย สุขตาม | มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ |
| 8.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ โศกค้อ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ |

วารสารพัฒนศึกษาศาสตร์ ดำเนินการโดยหน่วยงานเอกชน คือ สถาบันพัฒนาวิชาการปัญญาภา เริ่มต้นดำเนินการในเดือนมกราคม 2568 เป็นวารสารสาขาสังคมศาสตร์ (Social Sciences) ที่เน้นรับบทความด้านการพัฒนาสังคม รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ การศึกษา ภาษาศาสตร์ ไทยคดีศึกษา ศาสนา ปรัชญา ศิลปวัฒนธรรม และสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

วัตถุประสงค์

วารสารพัฒนศึกษาศาสตร์มีวัตถุประสงค์เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานวิชาการของคณาจารย์ นักศึกษาระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา นักวิจัย และผู้สนใจทั่วไปที่เกิดขึ้นจากกระบวนการวิจัย การศึกษาค้นคว้าเรียบเรียงอย่างเป็นระบบในรูปแบบบทความวิจัย บทความวิชาการ และบทวิจารณ์หนังสือ

ขอบเขต

วารสารพัฒนศึกษาศาสตร์เป็นวารสารสาขาสังคมศาสตร์ (Social Sciences) ที่เน้นรับบทความ ด้านต่าง ๆ ได้แก่ การพัฒนาสังคม รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ การศึกษา ภาษาศาสตร์ ไทยคดีศึกษา คติชนวิทยา ศาสนาปรัชญา ศิลปวัฒนธรรม และ สหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ประเภทของบทความที่รับตีพิมพ์

- 1.บทความวิจัย (Research article)
- 2.บทความวิชาการ (Academic article)
- 3.บทวิจารณ์หนังสือ (Book review)

กำหนดตีพิมพ์เผยแพร่: ปีละ 3 ฉบับ ได้แก่

- ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม-เมษายน
- ฉบับที่ 2 เดือน พฤษภาคม-สิงหาคม
- ฉบับที่ 3 เดือน กันยายน-ธันวาคม

ภาษาที่รับตีพิมพ์: ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กระบวนการพิจารณาบทความ:

ทุกบทความที่ส่งเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์จะได้รับการตรวจสอบความถูกต้องและประเมินคุณภาพ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewer) อย่างน้อย 2 คน (หรือ 3 คนตามบริบทเป้าหมายการส่งบทความของผู้ นิพนธ์บทความ) โดยปกปิดข้อมูลของทั้งสองฝ่าย (Double Blinded)

สำนักงานกองบรรณาธิการ

สถาบันพัฒนางานวิชาการปัญญาภา 149/16 หมู่ 6 ตำบลขามใหญ่

อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี 34000 โทร. 0986591665

จดหมายอิเล็กทรอนิกส์: rattana.prof@gmail.com

หมายเหตุ :

ข้อเขียนหรือบทความใด ๆ ที่ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้ถือเป็นการเห็นส่วนตัวของผู้นิพนธ์บทความ กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย และไม่มีข้อผูกพันโดยประการทั้งปวง

บทบรรณาธิการ



วารสารพัฒนศึกษาศาสตร์ ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 ยังคงยึดมั่นในปณิธานการเป็นสื่อกลางทางวิชาการเพื่อนำเสนอองค์ความรู้ นวัตกรรมทางการศึกษา และแนวคิดการพัฒนามนุษย์ที่ทันสมัยและประยุกต์ใช้ได้จริง ในฉบับนี้ คณะผู้จัดทำได้รวบรวมบทความวิจัยและบทความวิชาการอันทรงคุณค่าจำนวน 5 เรื่อง ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การบริหารจัดการสถานศึกษา และการยกระดับคุณภาพชีวิตอย่างครอบคลุม

มิติแรกว่าด้วย “นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะผู้เรียน” นำเสนอผลงานการพัฒนาระบบการเรียนการสอนในชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เริ่มต้นด้วยงานวิจัยที่ใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ถัดมาเป็นผลงานที่ประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ในการส่งเสริมบทบาทหน้าที่เยาวชน และการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในวิชาภูมิศาสตร์เรื่อง ทวีปแอฟริกา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพลังของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในการกระตุ้นความสนใจและพัฒนาปัญญาของผู้เรียนยุคใหม่

มิติที่สองคือ “การบริหารสถานศึกษาและการดูแลช่วยเหลือนักเรียน” ซึ่งได้เสนอแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคันของวิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ นับเป็นงานวิจัยที่มีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหาสังคมและช่วยรักษาโอกาสทางการศึกษาของผู้เรียนอาชีวศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

และมีมิติฐานอันสำคัญคือ “การพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพุทธธรรม” ที่นำเสนอการวิเคราะห์หลักพุทธสุตในมงคล 38 เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพระพุทธศาสนา ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้เชิงลึกและการแสวงหาความรู้ย่อมมีคุณธรรมคือรากฐานที่แท้จริงของการพัฒนาตนเองและสังคม

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า บทความทั้ง 5 เรื่องในฉบับนี้ จะจุดประกายความคิดและเป็นประโยชน์ต่อครู อาจารย์ นักวิจัย ตลอดจนผู้สนใจทั่วไปในการนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาการศึกษาและคุณภาพชีวิตของคนในสังคมสืบไป

รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนะ ปัญญาภา

บรรณาธิการ

สารบัญ | Contents

ลำดับที่	บทความ	หน้า
1	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 อัญญาณี พูลมัตย์	1
2	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานเรื่อง บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว นภัสสร เงินสุน	14
3	การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว ภักจิรา ทิมา	26
4	แนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ วาทีณี เชิดชูสกุล, ชารณ ทองงอก และ ยงยุทธ ยะบุญธง	39
5	หลักพหุสูตรในมงคล 38 กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพระพุทธศาสนา พัชรพฤกษ์ ช่อมจันทิก และ มานิตย์ อรรคชาติ	48

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

อัญญาณี พูลมัตย์

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ: จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ std.65121100228@ubru.ac.th

ข้อมูลบทความ	บทคัดย่อ
บทความวิจัย คำสำคัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เทคนิค GPAS 5 Steps, แบบฝึกทักษะ วันที่รับบทความ: 16 พฤศจิกายน 2568 วันที่แก้ไข: 25 สิงหาคม 2569 วันที่ตอบรับตีพิมพ์: 28 สิงหาคม 2569	การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มดังกล่าว เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ เทคนิค GPAS 5 Steps จำนวน 1 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 32 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และค่าการมีประสิทธิภาพนวัตกรรม (E1/E2) ผลการวิจัยพบว่า 1) เครื่องมือที่ใช้มีคุณภาพและความสอดคล้องในระดับมากที่สุดตามการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ย พบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 11.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.51 และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 16.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.88 คะแนนหลังเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลการหาค่าประสิทธิภาพแบบฝึกหัด มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 80.56/82.52 พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และ 3) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Improving Academic Achievement Using the GPAS 5 Steps Technique Integrating Skills Training on the Past and Present Lifestyles of People in the History Subject For Grade 2/5 Students at Ubon Wittayakhom School Under the Ubon Ratchathani Primary Educational Service Area Office 1

Anyanee Poolmat

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

*Corresponding author e-mail: std.65121100228@ubru.ac.th

ARTICLE INFO

Research article

Keywords: Academic achievement development, GPAS 5 Steps technique, skill training

Received:

16 November 2025

Revised:

25 August 2026

Accepted:

28 August 2026

ABSTRACT

This research aimed to 1) develop academic achievement in the subject "Lifestyles of People in the Past and Present" in the history subject of Prathom 2/5 students at Ubon Wittayakhom School, using the GPAS 5-Step technique and integrated skill training exercises; and 2) compare the pre- and post-test academic achievement of this group of students. The research instruments included one GPAS 5-Step technique lesson plan and a 20-question, three-choice, multiple-choice achievement test, which served as a pre- and post-test. The sample consisted of 32 Prathom 2/5 students in the first semester of the 2025 academic year. Data were analyzed using statistics including percentages, means, standard deviations (S.D.), and innovation efficiency scores (E1/E2). The results revealed that: 1) the tools used were of the highest quality and consistency, as assessed by experts; 2) students had average post-test achievement. It was found that students had an average pre-test achievement score of 11.09 with a standard deviation of 2.51 and an average post-test achievement score of 16.94 with a standard deviation of 2.88. The post-test scores were higher than the pre-test scores. The results of the exercise efficiency test showed an overall efficiency of 80.56/82.52, which was higher than the specified criteria. 3) Comparing the academic achievement before and after the test, it was found that the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level. It can be concluded that learning management using the GPAS 5 Steps technique integrating skill exercises can effectively develop students' academic achievement.

บทนำ

วิชาประวัติศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาผู้เรียน เนื่องจากเป็นแหล่งรวบรวมประสบการณ์และพฤติกรรมของมนุษย์ในทุกมิติ ซึ่งไม่อาจแยกออกจากวิถีชีวิตและสังคมได้ トラบเท่าที่มนุษย์ยังต้องการเรียนรู้รากเหง้าและประสบการณ์ในอดีต (วินัย พงศ์ศรีเพียร, 2541) ดังนั้น เป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ คือการเสริมสร้างความรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านวิธีการทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ โดยการเปรียบเทียบเหตุการณ์ในอดีตกับปัจจุบัน เพื่อวิเคราะห์เหตุและผลที่เกิดขึ้น อันนำไปสู่การวางแผนและกำหนดทิศทางในอนาคตได้อย่างรอบคอบ (กรม

วิชาการ, 2544) นอกจากนี้ นโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติที่มุ่งเน้นภาคอุตสาหกรรมในช่วงกว่าครึ่งศตวรรษที่ผ่านมา ได้ส่งผลกระทบวงกว้างต่อครัวเรือนเกษตรกรในชนบท โดยเฉพาะการลดลงของแรงงานภาคเกษตรกรรม ขณะที่รายได้จากการทำเกษตรไม่ได้เป็นแหล่งรายได้หลักของครัวเรือนส่วนใหญ่อีกต่อไป (ชายโพธิ์สีตา, 2555; อรรถจักร สัตยานุรักษ์, 2556) ภายใต้กระแสทุนนิยมโลกที่มีพลวัตเคลื่อนไหวอย่างก้าวหน้าส่งผลให้ กระแสการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมสู่ความทันสมัยเริ่มปรากฏให้เห็นเด่นชัดขึ้น นับจากการประกาศใช้แผนพัฒนาการเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2504 – 2509) ที่ถือเอาการเจริญเติบโตและเสถียรภาพทางเศรษฐกิจเป็นเป้าหมายในการพัฒนาประเทศ และให้ความสำคัญกับการพัฒนาพื้นฐานทางเศรษฐกิจเพื่อสามารถรองรับกับการขยายตัวของภาคอุตสาหกรรมและธุรกิจการค้า (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจแห่งชาติ, 2504)

ด้วยขั้นตอนของ GPAS 5 Steps ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการลงมือปฏิบัติและแก้ปัญหา ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอน (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2561) การจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้จึงถือเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะในรายวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งต้องอาศัยการสืบสอบอย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการดังกล่าวไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนจดจำและเข้าใจเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมทักษะการจัดการความรู้ขั้นสูงอันนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (ชัยรัตน์ โตศิลา, 2555) จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม มา 1 เดือน พบว่า ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นต่อการเรียน เนื่องจากผู้เรียนยังอยู่ในวัยเด็กจึงให้ความสนใจกับ สภาพแวดล้อมรอบตัวมากกว่าการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่มีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ไม่สามารถตอบคำถามหรืออธิบายเนื้อหาที่เรียน ให้ครูและเพื่อนได้ จึงไม่สามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนดไว้ได้

จากสภาพการดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม โดยนำนวัตกรรมมาพัฒนาการเรียนรู้อยู่ โดยการนำเอาแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ มาช่วยในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม ที่เรียนด้วยเทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

การศึกษครั้งนี้ ทำการศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 221 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 32 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาเรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน วิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

5. ระยะเวลาในการวิจัย

ในการศึกษครั้งนี้ทำการทดลองภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้เวลาทำการทดลอง เป็นเวลา 3 คาบ คาบละ 60 นาที เป็นเวลา 3 สัปดาห์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้
เทคนิค GPAS 5 Steps
บูรณาการแบบฝึกทักษะ



ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่องวิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน ในวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์ ระดับประถมศึกษา ในการเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค GPAS 5 Steps ที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

การศึกษารั้วนี้ ทำการศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 221 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 32 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ใช้เทคนิค GPAS 5 Steps

2.2 การสร้างแบบฝึกทักษะ

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ใช้เทคนิค GPAS 5 Steps

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps

1.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิค GPAS 5 Steps มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดชั้นปี กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชา ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ จำนวน 1 แผน ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อต่อไปนี้

1.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ (วิชาเรื่อง/ระดับชั้น/เวลา/ภาคเรียน/ปีการศึกษา)

1.2.2 ความสามารถของผู้เรียน

1.2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.2.4 สารสำคัญ

1.2.5 สารการเรียนรู้

1.2.6 กิจกรรมการเรียนรู้

1.2.7 สื่อการเรียนรู้

1.2.8 การวัดผลประเมินผล

2. การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการที่ปรึกษา เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามแบบประเมิน ซึ่งแบบประเมินมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เหมาะสมมาก ที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด โดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2541)

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51-5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	เหมาะสมน้อย
1.00-1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

2.3 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองสอนกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง ก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปจัดพิมพ์ให้ถูกต้องและทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 การสร้างแบบฝึกทักษะ

1. การสร้างแบบฝึกทักษะ

1.1 ศึกษาเอกสาร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้ วัดชั้นปี กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551

1.2 สร้างแผนการสร้างแบบฝึกทักษะเรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ชุด

2. การหาคุณภาพของแบบฝึกทักษะ

2.1 นำแบบฝึกทักษะ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อ ตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง

2.2 นำแบบฝึกทักษะ ที่ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการที่ปรึกษา เสนอ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะ ตามแบบประเมิน ซึ่งแบบ ประเมินมี ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด โดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2541)

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51-5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	เหมาะสมน้อย
1.00-1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

2.3 ปรับปรุงแก้ไขนำแบบฝึกทักษะ ตามคำแนะนำและข้อเสนอนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.4 นำแบบฝึกทักษะ ไปทดลองสอนกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมา ปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง ก่อนนำแบบฝึกทักษะ ไปจัดพิมพ์ให้ถูกต้องและทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือของแผนการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี เอกสาร คู่มือครู หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้าง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.2 กำหนดกรอบเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ เพื่อกำหนดสัดส่วนของข้อทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยแบบ เลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ

2. การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษา ตรวจสอบความเหมาะสม และความถูกต้อง

2.2 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผ่านการตรวจสอบของคณะกรรมการ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบความเหมาะสมของ สัดส่วนงานวนข้อในแบบทดสอบ ความถูกต้องของแบบทดสอบ คำถามและตัวเลือกที่เป็นคำตอบ ถูก ตัว ลวง ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อคำถามและตัวเลือกของแบบทดสอบ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง โดยกำหนดคะแนนเป็น +1 ,0,-1 (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2549: 106)

- เมื่อ + 1 หมายถึง แนใจว่ารายการตรวจสอบคุณภาพนั้นเป็นจริง
0 หมายถึง ไม่แนใจว่ารายการตรวจสอบคุณภาพนั้นเป็นจริง
- 1 หมายถึง แนใจว่ารายการตรวจสอบคุณภาพนั้นไม่เป็นจริง

แล้วนำคะแนนที่ได้จากการลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง ได้ค่า ดัชนี ความสอดคล้อง IOC ของแบบทดสอบ

2.3 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ถ้าตอบถูกได้ 1 ถ้าตอบผิดหรือไม่ตอบ หรือ ตอบเกิน 1 คำตอบ ได้ 0

2.5 นำผลคะแนนที่ได้เป็นรายข้อหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางกรเรียนจำนวน 20 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบหลังเรียน

2.6 นำแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ ที่คัดเลือกไว้ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) มีค่าความเชื่อมั่น 0.7 แสดงว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินความรู้พื้นฐาน เรื่องวิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน
2. ดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ ตามแผนการสอนที่ได้วางแผนเอาไว้
3. ดำเนินการทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน
4. ดำเนินการนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบฝึกทักษะ มาวิเคราะห์ข้อมูล

5. วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ มาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนโดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติพื้นฐานคือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) แบบ Dependent

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้ผู้วิจัยทำการหาคุณภาพเครื่องมือและวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน

- 1.1 ร้อยละ (p)
- 1.2 ค่าเฉลี่ย
- 1.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
 - 2.1 ค่าความเที่ยงตรง (IOC)
 - 2.2 ค่าความยาก – ง่าย
 - 2.3 ค่าอำนาจจำแนก
 - 2.4 ค่าความเชื่อมั่น สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน KR-20

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ปรากฏผลดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน พบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 11.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.51 นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 16.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.88 คะแนนหลังเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. แบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ พบว่าประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 มีค่าประสิทธิภาพตัวแรกคิดจากคะแนนร้อยละของคะแนนระหว่างเรียน (E1) เท่ากับ 80.56 มีค่าประสิทธิภาพตัวที่สองคิดจากคะแนนร้อยละของคะแนนหลังเรียน (E2) เท่ากับ 82.52 มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 80.56/82.52 พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน ด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.
ก่อนเรียน	32	20	11.09	2.51

หลังเรียน	32	20	16.94	2.88
-----------	----	----	-------	------

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

นักเรียน ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน 20 คะแนน	คะแนนหลังเรียน 20 คะแนน	คะแนนผลต่าง (D)
1	13	19	6
2	11	15	4
3	10	20	10
4	7	11	4
5	11	18	7
6	15	20	5
7	15	20	5
8	12	14	2
9	9	19	10
10	12	17	5
11	10	16	6
12	14	18	4
13	7	14	7
14	12	18	6
15	8	13	5
16	13	17	4
17	11	14	3
18	10	20	10
19	12	19	7
20	13	19	6
21	9	12	3
22	8	16	8
23	9	17	8
24	13	15	2
25	15	20	5
26	10	17	7
27	11	20	9
28	12	15	3
29	10	17	7
30	7	14	7
31	13	16	3

นักเรียน ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน 20 คะแนน	คะแนนหลังเรียน 20 คะแนน	คะแนนผลต่าง (D)
32	13	20	7
คะแนนรวม	355	542	187
คะแนนเฉลี่ย	11.09	16.94	4.97

จากตารางที่ 1 และตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 11.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.51 นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 16.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.88 คะแนนหลังเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 3 ประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะ E1/ E2

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
ระหว่างเรียน (E1)	32	20	16.11	80.56
หลังเรียน (E2)	32	20	16.50	82.52

จากตารางที่ 3 พบว่าประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะเรื่อง วิธีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน วิชา ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 80.56/82.52 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 4 ผลการประเมินประสิทธิภาพของการจัดกระบวนการการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
บทเรียน เรื่อง วิธีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน				
1	ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียน	5.00	0.86	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมในการลำดับเนื้อหาตามขั้นตอน	4.51	0.00	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5.00	0.85	มากที่สุด
4	ความถูกต้องและความง่ายของเนื้อหา	4.57	0.00	มากที่สุด
5	ความถูกต้องของภาษา	4.58	0.00	มากที่สุด
6	ความสอดคล้องระหว่างรูปภาพ	5.00	0.58	มากที่สุด
7	รูปแบบสื่อมีการใช้ภาพกราฟิก เทคนิคในการนำเสนอที่น่าสนใจ	4.54	0.00	มากที่สุด
8	เนื้อหากระชับเหมาะสมกับระยะเวลาเรียน	5.00	1.00	มากที่สุด
รวม		4.78	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่าผลการประเมินคุณภาพของการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ รายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44 กล่าวได้ว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ เทคนิค เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิธีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบันสามารถใช้ได้

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 พบประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน พบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 11.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.51 นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 16.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.88 ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัฐพงษ์ ศิริวิริยานันท์ (2563) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ในรายวิชาสังคมศึกษาและพบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนได้ในทุกระดับชั้น

2. ผลการหาค่าประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะ เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะ พบว่าประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะเรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 มีค่าประสิทธิภาพตัวแรกคิดจากคะแนนร้อยละของคะแนนระหว่างเรียน ($E1$) เท่ากับ 80.56 มีค่าประสิทธิภาพตัวที่สองคิดจากคะแนนร้อยละของคะแนนหลังเรียน ($E2$) เท่ากับ 82.52 มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ $80.56/82.52$ พบว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วิถีชีวิตของคนในอดีตและปัจจุบัน ด้วยการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค GPAS 5 Steps บูรณาการแบบฝึกทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวรวิทย์ บัญญุกนิธิโชติ (2565) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรธนบุรี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โดยใช้แบบฝึกทักษะ พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนร้อยละ 3.67 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 5.97 ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าการใช้แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการศึกษาผลของการใช้เทคนิค GPAS 5 Steps ที่มีต่อตัวแปรอื่น ๆ นอกเหนือจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา หรือความพึงพอใจในการเรียน เพื่อให้เห็นผลกระทบของการสอนในมิติที่กว้างขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 มีการทำวิจัยในลักษณะเดียวกันนี้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือในโรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและทำให้ผลการวิจัยสามารถอ้างอิงได้ในวงกว้างยิ่งขึ้น

2.2 ควรจัดการเรียนรู้ โดยใช้ GPAS 5 Steps ไปบูรณาการกับนวัตกรรมอื่น ๆ

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการสังเคราะห์และวิเคราะห์ในการวิจัยนี้ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบผสมผสาน ที่พิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพสูงสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยองค์ความรู้นี้ชี้ให้เห็นว่า การนำกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง GPAS 5 Steps มาเป็นแกนหลัก แล้วบูรณาการเข้ากับแบบฝึกทักษะ ที่เน้นการปฏิบัติจริง จะทำหน้าที่เสริมแรงซึ่งกันและกัน การผสมผสานนี้ช่วยอุดช่องว่างระหว่างความเข้าใจเชิงแนวคิดกับการประยุกต์ใช้ความรู้ ทำให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบ เช่น วิถีชีวิตในอดีตและปัจจุบัน ได้อย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2544). *ยุทธศาสตร์การเรียนการสอนสังคมศึกษา*. โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ชาย โพธิ์สีดา. (2555). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 5). อมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. สุวีริยาสาส์น.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รัฐพงษ์ ศิริวิริยานันท์. (2563). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปยุโรป สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 23(1), 1-13.
- วรเทพ บุญถุณิธิโชติ (2565). การพัฒนาแบบฝึกทักษะ ร่วมกับสื่อประสม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรธนบุรี รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ. *วารสารพัฒนศึกษาศาสตร์*, 1(1), 47-58.
- วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2541). *ประวัติศาสตร์กับการศึกษา*. โรงพิมพ์การศาสนา.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจแห่งชาติ. (2504). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ ฉบับที่ 1*. โรงพิมพ์สำนักทำเนียบนายกรัฐมนตรี.
- อรรถจักร สัตยานุรักษ์. (2556). *การเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์ของชนชั้นนำไทย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

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; การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน	การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่องบทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ วิชาหน้าที่พลเมือง และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน 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 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี 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 Ngernlun

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): นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว 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 โดยมีเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆเมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนแบบ บรรยาย 2) ระดับความรู้ทั้งในส่วนของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม 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.

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเรื่อง ทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว

ภัคจิรา ทิมา

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ผู้ประพันธ์บรรณกิจ: จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ std.65121100228@ubru.ac.th

ข้อมูลบทความ	บทคัดย่อ
บทความวิจัย คำสำคัญ: ทักษะการคิดวิเคราะห์; การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน วันที่รับบทความ: 11 พฤศจิกายน 2568 25 สิงหาคม 2569 วันที่ตอบรับตีพิมพ์: 28 สิงหาคม 2569:	การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เรื่องทวีปแอฟริกา รายวิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 35 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 7.41, S.D. = 3.32) และหลังการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 12.06, S.D. = 4.51) ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน แสดงว่าการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้จริง 2) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. = 0.43) แสดงว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีและสนุกกับการเรียนรู้ ผลสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

The Development of Analytical Thinking Skills through Game-Based Learning on the Topic of the African Continent in Geography for Grade 8 Students at Tedsaban 2 NongBua School

Phakjira Tima

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

*Corresponding author e-mail: phakjiratima@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<i>Research article</i> Keywords: Keyword1; Analytical Thinking Skills Keyword2; Game-based Learning <i>Received:</i> 11 November 2025 <i>Revised:</i> 27 August 2026 <i>Accepted:</i> 29 August 2026	The objectives of this research were: (1) to develop analytical thinking skills through game-based learning on the topic of the African continent in Geography for Mathayom Suksa 2 students at Tedsaban 2 NongBua School, and (2) to study the students' satisfaction toward the use of game-based learning. The participants were 35 Mathayom Suksa 2 students selected by purposive sampling. The research instruments consisted of lesson plans, an analytical thinking skills test, and a satisfaction questionnaire. The statistical methods employed were mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D.), and a comparison of pre- and post-learning results. The findings revealed that (1) the students' analytical thinking scores before the learning had a mean of 7.41 (S.D. = 3.32), while after the learning the mean increased to 12.06 (S.D. = 4.51), clearly indicating that game-based learning effectively enhanced the students' analytical thinking skills; and (2) the students' satisfaction toward game-based learning was at the highest level ($\bar{x}$ = 4.71, S.D. = 0.43), showing that they had positive attitudes and enjoyed the learning experience. The results were consistent with the research hypothesis.

บทนำ

ปัจจุบันก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางด้าน เศรษฐกิจ การเมือง สังคม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สิ่งเหล่านี้มีผลกระทบโดยตรงต่อคนไทย โลกที่กำลังเผชิญเข้าสู่ยุคข้อมูลข่าวสารศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคที่ต้องอาศัยการคิดและการเรียนรู้ของ สมองเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้เกิดกระบวนการคิด ซึ่งถือว่าเป็น องค์ประกอบที่สำคัญของความฉลาด และเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในยุคข้อมูล ข่าวสาร การจะดำเนินชีวิตในยุคนี้จำเป็นต้องเป็น คนที่มีความรู้และมีความสามารถทางการคิด ไม่ว่าจะเป็นความคิดเป็น คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเชิงสร้างสรรค์ สิ่งที่สำคัญคือการมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ ดังจะเห็นได้จากการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพจึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง (สรปัญญาสุข สุขกรินทร์, 2560)

การคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) จัดเป็นการคิดในระดับสูง แล้วนำไปสู่การคิดระดับสูงอื่น ๆ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การคิดเพื่อตัดสินใจ (Decision Making) การคิดแก้ปัญหา (Problem Solving) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ซึ่งได้มาจากการพื้นฐานการคิดสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นต้น การคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถในการแยกแยะเพื่อหาส่วนย่อยของเหตุการณ์ เรื่องราวหรือเนื้อหาต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไรมีความสำคัญอย่างไร อะไรเป็นเหตุ อะไรเป็นผล และถ้าเป็นเช่นนั้นต้องอาศัยหลักการอะไร ซึ่งได้จำแนกการคิดวิเคราะห์ได้ 3 ลักษณะ คือ การวิเคราะห์ความสำคัญเป็น การแยกแยะสิ่งที่กำหนดให้ว่าอะไรสำคัญหรือจำเป็นหรือมีบทบาทมากที่สุดสิ่งใดเป็นเหตุสิ่งใดเป็นผล การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เป็นการค้นหาความสำคัญย่อย ๆ ของเรื่องราวหรือเหตุการณ์นั้น ๆ เกี่ยวพันกันอย่างไร สอดคล้อง หรือขัดแย้งกันอย่างไร และการวิเคราะห์หลักการเป็นการค้นหาโครงสร้างและระบบของสิ่งของ เรื่องราวและการกระทำต่าง ๆ เมื่อรวมกันจนคงสภาพอยู่ได้เนื่องมาจากอะไร ยึดอะไรเป็นหลัก (ทิตินา แคมมณี, 2540)

วิชาภูมิศาสตร์อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นวิชาที่ช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงของภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และกิจกรรมทางเศรษฐกิจในแต่ละภูมิภาคของโลก ซึ่งล้วนส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม แต่มีความซับซ้อนของ ข้อมูลจำนวนมากทำให้นักเรียนขาดความเข้าใจ จากการสังเกตการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนพบว่า นักเรียน ส่วนใหญ่ประสบปัญหาในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลในรายวิชาภูมิศาสตร์ ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับ สถานการณ์จริงได้ ขาดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากวิธีการสอนยังคงเน้นการบรรยายและ การท่องจำเป็นหลัก ขาดกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อ หน่าย และไม่สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างเต็มศักยภาพ

การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนานช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ เกิดความผูกพันในการ เรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนอง ต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึก ทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์ เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น

ความรับผิดชอบและการเคารพกฎ กติกาหรือผล แพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม (สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย, 2565)

จากสภาพดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่องทวีปแอฟริกา โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้น มีส่วนร่วมในกิจกรรม และสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถสร้างการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา เชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากร

การศึกษาครั้งนี้ทำการศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว สำนักการศึกษาเทศบาลนครอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 105 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้ทำการศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว สำนักการศึกษาเทศบาลนครอุบลราชธานีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 แผน ใช้เวลาสอน 1 ชั่วโมง จำนวน 3 คาบ
2. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ฉบับ เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

การพัฒนาแผนหน่วยการเรียนรู้ เรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ จำนวน 3 ชั่วโมง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน มีขั้นตอนในการพัฒนาและหาคุณภาพ ดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 ศึกษา วิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่องทวีปแอฟริกา

1.3 นำเนื้อหาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มาจำแนกเพื่อกำหนดจุดประสงค์

การศึกษาทวีปแอฟริกาในด้านต่าง ๆ ต่อไปนี้

- 1) ลักษณะทางกายภาพ (ส 5.1 ม.2/1)
- 2) ลักษณะภูมิอากาศ (ส 5.1 ม.2/1)
- 3) ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (ส 5.1 ม.2/1)
- 4) ลักษณะทางประชากร สังคมและวัฒนธรรม (ส 5.2 ม.2/1)
- 5) ลักษณะทางกายภาพที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจ (ส 5.2 ม.2/1)
- 6) ปัจจัยทางกายภาพที่มีผลต่อการกระจายของประชากร (ส 5.2 ม.2/2)
- 7) ทำเลที่ตั้งและกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สำคัญ (ส 5.2 ม.2/2)

1.4 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ออกแบบการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ให้สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัดและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

1.5 นำแผนหน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ครูพี่เลี้ยงและรองผู้อำนวยการสถานศึกษา ตรวจสอบความถูกต้องของขั้นตอน และความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งนำคำแนะนำและความคิดเห็นมาปรับปรุง

1.6 นำแผนหน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 3 คนประเมินความเหมาะสม โดยใช้สูตรค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) กับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนดความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมโดยพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องและเหมาะสม
- 0 หมายถึง ไม่แนใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องและเหมาะสม
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้องและเหมาะสม

จากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 – 1.00 และพบว่าแผนหน่วยการเรียนรู้ เรื่องทวีปแอฟริกามีค่าดัชนีความสอดคล้องเป็น 1.00

2. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาภูมิศาสตร์ เรื่องทวีปแอฟริกา มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการออกแบบแบบทดสอบเพื่อวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เพื่อเป็นแนวทางว่าแบบทดสอบมีความเหมาะสมกับระดับชั้นและลักษณะของทักษะที่ต้องการวัด

2.2 กำหนดจุดประสงค์การวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ชัดเจนและตรงกับเนื้อหาในหัวข้อทวีปแอฟริกา โดยเน้นการใช้ความคิดวิเคราะห์ในการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับภูมิศาสตร์

2.3 สร้างแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยแต่ละข้อออกแบบมาเพื่อทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์ในแง่มุมต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพ

2.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 3 คนประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้สูตรค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) โดยพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง เห็นว่าตรง

0 หมายถึง เห็นว่าไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง เห็นว่าไม่ตรง

จากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความ.....

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 – 1.00 และพบว่าแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องทวีปแอฟริกามีค่าดัชนีความสอดคล้องเป็น 0.7

2.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ผ่านการปรับปรุงจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มตัวอย่างหลัก เพื่อเก็บข้อมูลเบื้องต้น นำกระดาษคำตอบมาตรวจและวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบในเบื้องต้น โดยพิจารณา

ความยากง่าย (p) : ค่าความยากของข้อสอบให้อยู่ในช่วงที่ (0.20 – 0.80)

อำนาจจำแนก (r) : ค่าอำนาจจำแนกควรมากกว่า 0.20 ขึ้นไป

จากสูตร

$$p = \frac{R}{N}$$

เมื่อ p คือ ค่าความยากของคำถามในแต่ละข้อ

R คือ จำนวนผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ

N คือ จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

จากการวิเคราะห์พบว่าค่าความยากง่ายของแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์อยู่ 0.54

$$\text{เมื่อ } r = \frac{Ru - RL}{N}$$

Ru คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มเก่ง

RL คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน

N คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมด

ผลการตรวจสอบค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์อยู่ 0.56

ค่า p เฉลี่ย = 0.54 แสดงว่าแบบทดสอบมีระดับความยากปานกลาง

ค่า r เฉลี่ย = 0.56 แสดงว่าอำนาจจำแนกยังอยู่ในระดับดี

2.6 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20

$$r_{KR20} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma_t^2} \right)$$

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบนี้ = 0.46 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ ควรมีการปรับปรุงคุณภาพข้อสอบต่อไป

2.7 เมื่อคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพเหมาะสมแล้ว จำนวน 30 ข้อ จึงได้นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง เพื่อเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ผลการใช้แบบทดสอบในการวัดทักษะการคิดวิเคราะห์

3. การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยรายละเอียดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียน เพื่อกำหนดแนวตารางและขอบเขตในการออกแบบสอบถามตามหัวข้อที่กำหนดและเลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่จะเก็บข้อมูลตามความมุ่งหมายของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

3.2 ศึกษาวิธีเขียน สอบและสัมภาษณ์นักเรียน เพื่อบรรวบรวมข้อมูลเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามให้ครอบคลุมกับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้

3.3 สร้างแบบสอบถาม เกี่ยวกับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง มีการตรวจสอบความถูกต้อง และได้รับคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

ใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่าแต่ละข้อเหมาะสมหรือไม่

+1 หมายถึง เห็นว่าตรง

0 หมายถึง เห็นว่าไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง เห็นว่าไม่ตรง

จากสูตร

$$IOC = \frac{\sum r}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนี.....

ΣR คือ ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 – 1.00 และพบว่าแบบสอบถามมีค่าดัชนีความสอดคล้องเป็น 0.7

3.4 นำแบบสอบถามที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วตรวจสอบอีกครั้ง

3.5 ตามแบบทดสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปแอฟริกา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน รวมทั้งสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบสังเกตพฤติกรรม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ความเหมาะสมของขั้นตอน กิจกรรม สื่อการสอน และการประเมินผล โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการสอน เรื่องทวีปแอฟริกา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน จำนวน 3 ชั่วโมง พร้อมใช้แบบสังเกตพฤติกรรมเพื่อเก็บข้อมูลระหว่างเรียน

3. หลังการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องทวีปแอฟริกา กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4. วิเคราะห์ผลคะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และผลแบบสอบถามของนักเรียน เพื่อสรุปผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาไว้

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำผลคะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมาตรวจตามเกณฑ์การประเมิน โดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละและการแจกแจงความถี่

2. วิเคราะห์ผลคะแนนการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อพิจารณาระดับทักษะการคิดวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ เรื่องทวีปแอฟริกา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

3. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนในหลายด้านและหลายข้อ โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ย (Mean, $\bar{X}$) ใช้สูตรดังนี้

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทุกตัวในกลุ่ม

N แทน จำนวนสมาชิกในกลุ่ม

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.)

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

$(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนรวมยกกำลังสอง

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

3. ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC)

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

R แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4. ค่าความยากของข้อสอบ (p)

เมื่อ p แทน ค่าความยาก

R แทน จำนวนผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ

N แทน จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

5. ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r)

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนก

R_u แทน จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มเก่ง

R_L แทน จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มอ่อน

N แทน จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 7.41 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 3.32 และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 12.06 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 4.51

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ซึ่งความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. = 0.43)

ตารางที่ 1 ผลด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

ทักษะการคิดวิเคราะห์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.
ก่อนเรียน	35	30	7.41	3.32
หลังเรียน	35	30	12.06	4.51

ตารางที่ 2 ผลของระดับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมและรายด้าน

ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้	4.59	0.39	มากที่สุด
2. ด้านการจัดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้	4.82	0.47	มากที่สุด
รวม	4.71	0.43	มากที่สุด

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ โดยผลการวิเคราะห์เชิงสถิติพบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 7.41 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 3.32 ส่วนหลังการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 12.06 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 4.51 ผลลัพธ์ดังกล่าวเกิดขึ้นเนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื้อหาและเกมที่ออกแบบขึ้นมีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับทวีปแอฟริกา ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และซึมซับเนื้อหาได้อย่างเป็นธรรมชาติผ่านกิจกรรมเกมที่มีการกำหนดกฎและขั้นตอนการเล่นอย่างชัดเจน นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และวิเคราะห์ปัญหาเชิงลึกในระหว่างการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ได้ฝึกการคิดเชื่อมโยงข้อมูล การจัดลำดับความสำคัญ และการตัดสินใจแก้ปัญหา ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักเรียนมีความกระตือรือร้น มีส่วนร่วม และเกิดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนอย่างชัดเจน โดยรวมแล้วการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เรื่องทวีปแอฟริกา สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน เนื่องจากทั้งกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการคิดวิเคราะห์และตัวเกมที่ออกแบบให้พัฒนาทักษะการคิด

วิเคราะห์ สอดคล้องกับบทศึกษา แคมมณี (2550) ที่กล่าว การจัดกิจกรรมโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์และเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เมื่อนักเรียนมีความพร้อมสำหรับการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ความเข้าใจและบรรลุเป้าหมาย อีกทั้งเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้การทำงานร่วมกับผู้อื่น

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เรื่องทวีปแอฟริกา วิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว ใน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. = 0.43) ทั้งนี้เป็นเพราะการเรียนการสอนส่วนใหญ่เป็นไปตามที่นักเรียนมุ่งหวัง คือด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ การจัดวิชาให้ผู้เรียนตรงกับความต้องการ เนื้อหาความรู้ในรายวิชาที่เรียนมีประโยชน์ อีกทั้งส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจในเรื่องของความเหมาะสมของกิจกรรมและเวลาความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเรียนรู้ การสรุปและเชื่อมโยงความรู้ หลังจากการทำกิจกรรม สอดคล้องกับวอลแมน (Wolman, 1973) ความพึงพอใจ ความรู้สึก มีความสุขเมื่อคนเราได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายความต้องการหรือแรงจูงใจ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

2.1 ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.63, S.D. = 0.46) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนในระดับมาก จำนวน 1 ข้อและในระดับมากที่สุด จำนวน 5 ข้อ ซึ่งสามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ เนื้อหาความรู้ในรายวิชาที่เรียนมีประโยชน์ เนื้อหาความรู้ในวิชาที่เรียนได้ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เนื้อหาความรู้ที่เรียนทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ทางเทคโนโลยีและทันสมัย การจัดวิชาให้ผู้เรียนตรงกับความต้องการของผู้เรียน เนื้อหาวิชาที่เรียนมีการจัดลำดับความยากง่ายของเนื้อหา เนื้อหาความรู้ในวิชาที่เรียนโดยส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหา

2.2 ด้านการจัดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = 0.41) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนในระดับมาก จำนวน 2 ข้อและในระดับมากที่สุด จำนวน 4 ข้อ ซึ่งสามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ ความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเรียนรู้ การส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรม การสรุปและเชื่อมโยงความรู้หลังการทำกิจกรรม ความเหมาะสมของเวลาและขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ความเหมาะสมของกิจกรรมกับเนื้อหา

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ครูผู้สอนควรนำการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน และเพิ่มความสนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

1.2 การออกแบบกิจกรรมเกมควรสอดคล้องกับเนื้อหาและระดับความสามารถของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมและฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ได้เต็มที่

1.3 ครูควรจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม และอภิปรายผลหลังเล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดเชื่อมโยงข้อมูล วิเคราะห์ปัญหา และตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

1.4 โรงเรียนสามารถส่งเสริมการใช้เกมและเทคนิคในวิชาต่าง ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในหลายด้าน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาและพัฒนาเกมที่หลากหลายหรือมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้มากขึ้น เช่น เกมกระดาน เกมดิจิทัล หรือเกมบทบาทสมมติ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการเรียนรู้

2.2 ควรศึกษาผลของการใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ในวิชาหรือเนื้อหาวิชาอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในหลากหลายบริบท

2.3 สามารถผสมผสานเทคนิคการเรียนรู้รูปแบบอื่น เช่น การสืบเสาะหาความรู้ การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน หรือสตอรี่ไลน์ร่วมกับเกม

2.4 ควรมีการติดตามผลระยะยาวเพื่อประเมินความยั่งยืนของทักษะการคิดวิเคราะห์

2.5 การวิจัยในอนาคตอาจขยายกลุ่มตัวอย่างและเปรียบเทียบผลการใช้เกมในสถานการณ์และเนื้อหาที่แตกต่างกัน

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยและการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเป็นแนวทางการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีประสิทธิภาพสูง เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ ได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติ และได้เรียนรู้จากความผิดพลาดของตนเองภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนานและเป็นกันเอง การใช้เกมเป็นเครื่องมือสำคัญช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากลอง พร้อมทั้งฝึกการตัดสินใจ การวางแผน การคิดเชิงเปรียบเทียบ และการเชื่อมโยงความรู้ในหลายมิติ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองปัญหาในมุมมองใหม่ คิดอย่างอิสระและไม่จำกัดกรอบทางความคิด อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการคิดวิเคราะห์เชิงลึก องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการสังเคราะห์ครั้งนี้คือ “การผสมผสานระหว่างการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเกม” สามารถเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสมรรถนะสำคัญ

ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างรอบด้าน ทั้งในด้านการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเรียนรู้อย่างมีความสุขภายใต้บริบทของห้องเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

เอกสารอ้างอิง

- ทิตนา แคมมณี. (2560). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2540). การคิดและการสอนเพื่อพัฒนากระบวนการคิด. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. (2565). *Game-Based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน*. <https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>
- สรปัญญาสุข สุขกรินทร์. (2560). รายงานผลการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ชุดบันไดห้าขั้นสร้างสรรค์บทกลอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านในสอย. โรงเรียนบ้านในสอย แม่ฮ่องสอน.
- Wolman, B. B. (1973). *Handbook of General Psychology*. Prentice-Hall.

แนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหา

การออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

วาทีนี เชิดชูสกุล¹ ธารณ ทองงอก² และ ยงยุทธ ยะบุญธง³

¹หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

²หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

³หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ: watinee_ch@cmu.ac.th

ข้อมูลบทความ	บทคัดย่อ
บทความวิชาการ คำสำคัญ: ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน; การป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ วันที่รับบทความ: 21 พฤศจิกายน 2568 วันที่แก้ไข: 27 สิงหาคม 2569 วันที่ตอบรับตีพิมพ์: 28 สิงหาคม 2569	การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาของการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ และ 2) พัฒนาและตรวจสอบแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ เก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้บริหารสถานศึกษาและครู จำนวน 150 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การพัฒนาและตรวจสอบ แนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ จากผู้ทรงคุณวุฒิ เป็น ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้างานครูที่ปรึกษา ครูที่ปรึกษา ศึกษานิเทศก์ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และนักจิตวิทยา รวมทั้งสิ้นจำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และตรวจสอบแนวทาง ได้แก่ ด้านความถูกต้อง และด้านความเหมาะสม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษา พบว่า 1) สภาพปัญหาการดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนในวิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก 2) การพัฒนาการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ ประกอบด้วย หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ แนวทางการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน และเงื่อนไขความสำเร็จ โดยการศึกษาแนวทางระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน อาชีวศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดีทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล ด้านการคัดกรอง ด้านการส่งเสริมและพัฒนา ด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหา และด้านการส่งต่อ และผลการตรวจสอบแนวทางมีประสิทธิภาพ พบว่า โดยรวมมีความถูกต้อง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$) ด้านความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$)

Guidelines on Student-Care System Management for Preventing Students' Dropping Out at Chiang Mai Technical College

Watinee Cherdchusakul^{1*} Tharn Thongngok² and Yongyouth Yaboonthong³

¹Master of Education Program in Educational Administration, Chiang Mai University

²Master of Education Program in Educational Administration, Chiang Mai University

³Master of Education Program in Educational Administration, Chiang Mai University

*Corresponding author e-mail: 678914045@crnu.ac.th

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<i>Academic article</i> Keywords: Student-Care System Management; Preventing Students' Dropping Out at Chiang Mai Technical College <i>Received:</i> 21 November 2025 <i>Revised:</i> 27 August 2026 <i>Accepted:</i> 28 August 2026	The purposes of this research were to 1) assess the current state of the student support system in preventing dropout at Chiang Mai Technical College and 2) to develop and examine guidelines for the administration of the student care system to prevent dropout problems. half way Chiang Mai Technical College Quantitative data was collected from a target group of 150 school administrators and teachers by purposive sampling. The tools and methods used for data collection were questionnaires. Data were analyzed using frequency and mean values. and standard deviation and developing and examining guidelines for managing the student support system to prevent dropout problems. Chiang Mai Technical College From experts Educational institution administrators Head of the advisory teacher, advisory teacher, educational supervisor under the Office of the Vocational Education Commission and 5 psychologists. The instrument used was an interview form. Data were analyzed by content analysis. and check the guidelines Including accuracy and suitability Data were analyzed using average values and standard deviation. The results of the study found that 1) Problems in the operation of the student care and assistance system in Chiang Mai Technical College. Overall, it is at a high level. 2) Developing the administration of the student support system to prevent dropout problems. Chiang Mai Technical College consists of principles and reasons, objectives, and guidelines for operating the student support system. and conditions for success by studying guidelines for the student care and assistance system to prevent the problem of dropping out. Vocational education has good practices in all 5 areas: knowing each student individually; Screening aspect Promotion and development Prevention and problem solving and forwarding side and the results of the inspection of the guidelines were found to be effective. Overall, accuracy was at the highest level ($\bar{x} = 4.69$). Appropriateness was at the highest level ($\bar{x} = 4.87$).

บทนำ

สถาบันอาชีวศึกษาเป็นสถาบันที่มีหน้าที่ในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีทักษะ และศักยภาพในการประยุกต์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพที่เหมาะสม อีกทั้งยังสอดคล้องต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศชาติ เพื่อให้สังคมได้รับรู้ถึงศักยภาพของผู้เรียนอาชีวศึกษาและเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียนทั้งด้านการฝึกงานวิชาชีพ และปลูกฝังจิตสำนึกการบริการสังคม นอกจากนี้ยังเน้นเครือข่ายความร่วมมือกับทุกภาคส่วนให้ได้เข้ามามีส่วนร่วมมีโอกาสร่วมกันรับผิดชอบ และมีบทบาทในการจัดการอาชีวศึกษาร่วมกันมากขึ้น ดังนั้นสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจึงต้องการจะพัฒนาด้านคุณภาพของผู้เรียนให้เพิ่มขึ้นควบคู่ไปกับปริมาณผู้เรียน และขยายบทบาทการจัดการอาชีวศึกษา การผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษา ในระยะเวลา 15 ปี (พ.ศ. 2255-2569) ตามนโยบายที่ 1 มุ่งสร้าง/ผลิตกำลังคนอาชีวศึกษาให้ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานและยุทธศาสตร์ที่ 1 : มุ่งพัฒนาคุณภาพและปริมาณผู้เรียนให้สัมพันธ์กับความต้องการของตลาดแรงงานในประเทศและระดับสากล การเพิ่มปริมาณผู้เรียนสายอาชีพและลดปัญหาการออกกลางคัน (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2561) สถานศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา และสถานการณ์ความปลอดภัยของพื้นที่จำเป็นต้องได้รับการดูแลช่วยเหลือ ส่งเสริมพัฒนาและป้องกันแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ให้มีความสามารถในการปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง มีความปลอดภัยและมีความสุข ดังนั้นการพัฒนาเด็กและเยาวชนจึงเป็นการเสริมสร้างรากฐานของสังคม ให้มีความแข็งแรง นำไปสู่การพัฒนาที่สมดุล มีคุณภาพและยั่งยืน ต้องให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน โดยคาดว่าจะมีการพัฒนาคุณลักษณะที่ดีอย่างรอบด้าน ทั้งด้านสติปัญญา ความสามารถ ทักษะในการประกอบอาชีพ คุณธรรมจริยธรรม และสามารถดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขในสังคม มีสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิตที่ดี (กรมสุขภาพจิต, 2556) เพื่อให้เป็นไปตามความคาดหวังนั้น จึงจำเป็นต้องมีความร่วมมือ ความพร้อม และความตั้งใจจริงในการพัฒนาผู้เรียนของบุคลากรทุกคนในสถานศึกษา อีกทั้งมีการประสานความร่วมมือกับสังคม ชุมชน ครอบครัว รวมถึงหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ได้เข้ามา มีบทบาทและมีส่วนร่วมความคิด ร่วมทำ เป็นการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกัน ซึ่งจะเป็นรากฐานของการพัฒนาอย่างสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาผู้เรียน

ช่วงเวลาที่ผ่านมาและที่กำลังเผชิญอยู่ในปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่า การออกกลางคันของผู้เรียนเป็นปัญหาสำคัญต่อการจัดการศึกษาของประเทศที่ต้องเร่งดำเนินการป้องกันและแก้ปัญหาอย่างจริงจัง (สำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนากำลังคนและความมั่นคงของมนุษย์, 2564) ทั้งนี้ เนื่องจากปัญหาการออกกลางคันของผู้เรียนทำให้เกิดความสูญเสียทางการศึกษาเป็นผลเสียต่อผู้เรียน ได้แก่ ผู้เรียนขาดความรู้ และทักษะจำเป็นในการดำรงชีวิต มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้ ขาดความมั่นใจในตนเอง ขาดโอกาสในการศึกษาและพัฒนาตนเอง ค่าใช้จ่ายทางการศึกษาในระหว่างเรียน งบประมาณที่รัฐควรจะได้รับในอนาคตจากการที่มีประชากรที่มีคุณภาพ หากเด็กออกกลางคันส่วนหนึ่งก่อปัญหาขึ้น งบประมาณที่รัฐต้องเสียไปกับการดูแลบุคคลส่วนนี้ ที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ งบที่จะต้องเสียไปในการแก้ปัญหาสังคม เป็นการสูญเสียโอกาส ได้แก่ สูญเสียโอกาสส่วนบุคคลที่จะศึกษาและการพัฒนาตนเอง ขาดคนที่มีคุณภาพที่จะสร้างสรรค์ความเจริญ สังคมต้องแบกรับภาระ และหากผู้เรียน

ที่ออกกลางคันโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ยิ่งก่อให้เกิดความวุ่นวาย และปัญหาต่อสังคมขึ้นได้ เห็นได้ว่าปัญหาการออกกลางคันเป็นตัวบ่งชี้สำคัญที่ไม่อาจมองข้ามได้ เพราะผู้เรียนที่ออกกลางคันต้องประสบปัญหาคุณภาพชีวิตของตนเอง และประเทศชาติในอนาคต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2557)

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) พบว่า การออกกลางคันยังแสดงถึงประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนของสถาบันการศึกษานั้น ๆ อีกด้วย ดังนั้นการออกกลางคันจึงเป็นประเด็นปัญหาสำคัญ ที่สถาบันการศึกษาหลายแห่งประสบปัญหา โดยมีปัจจัยหลายอย่างส่งผลต่อการออกกลางคัน ซึ่งการออกกลางคันล้วนแต่เป็นความสูญเสียต่อทางการศึกษาที่น่าเสียดาย ควรแก่การปรับแก้ไขโดยเร่งด่วน ดังรายงานผลสถิติข้อมูลจากรายงานการผลการติดตามค้นหาเด็กนักเรียนที่คาดว่าจะหลุดออกจากระบบการศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา พบว่า มีนักศึกษาอาชีวศึกษาจากสถานศึกษาทั้งหมด 241 แบ่งเป็นระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีนักศึกษาทั้งสิ้น 1,003,109 คน และมีนักศึกษาที่ออกกลางคันแล้วทั้งสิ้น 58,358 คน คิดเป็นร้อยละ 5.82 (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2561) สาเหตุการออกกลางคันโดยส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากการที่ครอบครัวมีปัญหา ครอบครัวยากจน มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ยาเสพติด คบเพื่อนกลุ่มเสี่ยง ปัญหาชู้สาว ปัญหาการทะเลาะวิวาท ไม่ลงทะเบียนเรียนตรงเวลาที่กำหนด และผู้ปกครองไม่ให้ความสำคัญกับการศึกษา เป็นต้น สัมพันธ์กับงานวิจัยการศึกษาสาเหตุและแนวทางการบริหารจัดการการออกกลางคันของนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพหนองกุงศรี จังหวัดกาฬสินธุ์ (สมภาร มีอุเทน และคณะ, 2560) การออกกลางคัน หมายถึงนักเรียนที่ออกจากระบบโรงเรียนระหว่างปีการศึกษา โดยไม่สามารถกลับเข้ามาเรียนได้ ซึ่งเกิดจากสาเหตุ ฐานะยากจน มีปัญหาครอบครัว ปัญหาการปรับตัว ต้องคดีความ อุบัติเหตุ การอพยพตามผู้ปกครอง และกรณีอื่น ๆ อีกทั้งข้อมูลดังกล่าวยังสอดคล้องกับรายงานสรุปผลการออกกลางคันนักเรียน นักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2566 วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ พบว่า มีจำนวนนักเรียนนักศึกษา รวมทั้งสิ้น 4,575 คน มีจำนวนนักเรียน นักศึกษาที่ออกกลางคัน รวมทั้งสิ้น 461 คน คิดเป็นร้อยละ 10.07 ซึ่งแต่ละปีของการศึกษานั้น พบว่า มีปัญหาลักษณะเดียวกัน คือ มีนักเรียน นักศึกษาที่ออกกลางคันทุกปี สัมพันธ์กับข้อมูลของสถิติการออกกลางคันของนักเรียนปีการศึกษา 2563 (สำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2563) สาเหตุของการออกกลางคันส่วนใหญ่ต้องอพยพตามผู้ปกครอง มีปัญหาครอบครัว ออกไปสมรส ฐานะยากจน เจ็บป่วยและเกิดอุบัติเหตุ และถูกจับต้องคดีตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าประสบปัญหาการออกกลางคันของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง สาเหตุของการออกกลางคันของผู้เรียนมีอยู่หลากหลายสาเหตุด้วยกัน จากการสอบถามแต่ละสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ยังไม่มีการบริหารจัดการแนวทางการป้องกันปัญหาที่ชัดเจน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาแนวทางการป้องกันการออกกลางคันของนักเรียนในการวิจัยหัวข้อ “แนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่” เพื่อเป็นการสอดรับนโยบายการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษา (สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ, 2552) และเพื่อนำมาจัดทำยุทธศาสตร์การบริหารจัดการการศึกษาในปีต่อ ๆ

ไป ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาเร่งด่วนที่จะต้องมีการดำเนินการแก้ไข อันจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคันของนักเรียนนักศึกษาอาชีวศึกษาให้มีปริมาณลดน้อยลง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาของการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่
2. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหาของการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนสถานศึกษา วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ แบ่งเป็น ผู้บริหาร จำนวน 5 คน และครูผู้สอนจำนวน 145 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 150 คน (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2561)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและตรวจสอบแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้างานครูที่ปรึกษา ครูที่ทำหน้าที่ครูที่ปรึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาวิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ และนักจิตวิทยา จำนวน 5 กลุ่ม รวมจำนวน 5 คน โดยได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ทรงคุณวุฒิ

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาสภาพ และปัญหาของการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ ผู้วิจัยประยุกต์ใช้ตามกรอบของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ของสำนักพัฒนาสุขภาพจิต (กรมสุขภาพจิต, 2556) 5 ด้าน ดังนี้ 1) การรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล 2) การคัดกรองนักเรียน 3) การส่งเสริมและพัฒนา 4) การป้องกันและแก้ปัญหา และ 5) การส่งต่อ โดยผู้วิจัยได้ศึกษากรอบแนวคิดทางด้านการดำเนินงานตามวงจรคุณภาพ (Deming Circle) หรือ PDCA ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบของการดำเนินงานตามวงจร PDCA จากแนวความคิดของนักวิชาการสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, 2566) ซึ่งผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์ได้ 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้ 1) Plan (P) การวางแผน 2) Do (D) การปฏิบัติ 3) Check (C) การตรวจสอบ และ 4) Act (A) การดำเนินงาน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แบบสอบถามสภาพ และปัญหาของทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

3.2 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ของการดำเนินงานของสถานศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในการป้องกันเพื่อแก้ปัญหาการออกกลางคันของผู้เรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหาของการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

วิเคราะห์ข้อมูลสภาพ และปัญหาของการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ โดยการหาค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) เป็นรายข้อ และนำเสนอเป็นตารางประกอบคำบรรยาย

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและตรวจสอบแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากนั้นผู้ศึกษานำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ มาสรุปเป็นความเรียงเพื่อจัดทำเป็นแนวการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่และการตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสม ของแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพปัญหาการดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนในวิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่โดยรวมอยู่ในระดับมาก ปัญหาการดำเนินงานที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การป้องกันและแก้ปัญหา ด้านการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน ด้านการคัดกรองผู้เรียน ด้านการส่งต่อผู้เรียน และด้านสภาพปัญหาการดำเนินงานที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านการรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล สัมพันธ์กับงานวิจัยปรากฏการณ์การลาออกกลางคันและการคงอยู่ (เจนวิทย์ วาริชอบ, ศรีณย์ ภิบาลชนม์, และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง, 2563) การดำเนินงานตามระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน นักศึกษา มีขั้นตอนการของการดำเนินงานตามระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน มีขั้นตอนคือ 1) ด้านการรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล 2) ด้านการคัดกรองผู้เรียน 3) ด้านการส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน 4) ด้านการป้องกันและแก้ปัญหา 5) ด้านการส่งต่อ และเพื่อให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์และประสบความสำเร็จนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายจะต้องทำความเข้าใจในขั้นตอน วิธีการและกระบวนการในการดำเนินงานเป็นอย่างดี ผู้เกี่ยวข้องที่สำคัญอย่างยิ่ง คือ ครูที่ปรึกษาจะต้องมีความเข้าใจในขั้นตอนวิธีการ และกระบวนการในการดำเนินงานเป็นอย่างดีและมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีทักษะในการให้คำปรึกษาตลอดจนสามารถสร้างความไว้วางใจให้กับนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนกล้าที่จะเข้าไปปรึกษาหาหรือปัญหาต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา และครูที่ปรึกษาต้องเข้าใจวุฒิภาวะ พัฒนาการและปัญหาความต้องการของนักเรียนซึ่งอยู่ในวัยรุ่นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งวิธีการให้ความ

ช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาของนักเรียนอย่างถูกวิธีอีกด้วย โดยอาศัยความร่วมมือจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้บุคลากรทุกฝ่ายในสถานศึกษาต้องให้ความร่วมมือและร่วมกันดำเนินการ โดยเฉพาะผู้บริหารจะต้องให้ความช่วยเหลือประสานงานและอำนวยความสะดวก กำกับ ติดตามตรวจสอบการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ต่อไป

ผลการพัฒนาแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหา เอาใจใส่ผู้เรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง สถานประกอบการ ห้างร้าน หอพัก หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และพัฒนาทักษะด้านจิตวิทยาให้คำปรึกษาแก่ครูที่ปรึกษา รวมถึงบุคลากรที่เกี่ยวข้องด้านการส่งเสริมและพัฒนา จัดทำโครงการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการ ครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่ม โดยให้ผู้เรียน และผู้ปกครองมีส่วนร่วม ด้านการคัดกรองผู้เรียน มีการวางแผนการคัดกรองผู้เรียนอย่างเป็นระบบ มีการแบ่งกลุ่มชัดเจน จัดเก็บข้อมูลให้เป็นความลับ ด้านการส่งต่อ มีการวางแผนจัดระบบการส่งต่อที่ชัดเจน วิเคราะห์ปัญหาผู้เรียนก่อนการส่งต่อ สร้างความรู้ความเข้าใจในการส่งต่อแก่ครูที่ปรึกษา บุคลากร และผู้ปกครองให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ประสานความร่วมมือในการส่งต่อทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง และด้านการรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล คือ ใช้วิธีการที่หลากหลายในการแสวงหาข้อมูลผู้เรียน ใช้เครื่องมือเอกสาร แบบฟอร์มที่เหมาะสม เก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ และเป็นปัจจุบันสัมพันธ์กับวิจัยการพัฒนาแนวทางการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนของสถานศึกษาเอกชน (จิตรพร สุทธิสาร, 2562) พบว่างานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน ด้านการป้องกันและแก้ปัญหาการออกกลางคันของผู้เรียนกลุ่มเสี่ยงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเพิ่มปริมาณผู้เรียนอาชีวศึกษา เพื่อสนับสนุนการเพิ่มกำลังคนเข้าสู่สถานประกอบการภาคอุตสาหกรรม เกษตรกรรม และการบริการเพื่อรองรับการพัฒนาเศรษฐกิจ และลดความสูญเสียเปล่าของงบประมาณด้านการศึกษา และส่งเสริมให้สถานศึกษาทุกแห่งได้ดำเนินงานด้านการป้องกันการแก้ปัญหาการออกกลางคันของผู้เรียนอาชีวศึกษาได้อย่างต่อเนื่อง และมีประสิทธิภาพ ในการลดปัญหาการออกกลางคันของผู้เรียนอาชีวศึกษา

ผลการตรวจสอบแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ พบว่า ผลการประเมินแนวทางด้านความถูกต้องอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.69$, S.D. = 0.51) ด้านความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.87$, S.D. = 0.26) เมื่อพิจารณาภาพรวมตามองค์ประกอบของแนวทาง พบว่า ทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับ มากที่สุด ซึ่งประกอบด้วย 1) หลักการและเหตุผล 2) วัตถุประสงค์ 3) แนวทางการบริหารการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือฯ และ 4) ตัวชี้วัดความสำเร็จ

อภิปรายผล

แนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีมของทุกภาคส่วนอย่างจริงจัง และต้องสร้างความสมดุลระหว่างการปกป้องและการส่งเสริมสนับสนุน พัฒนา โดยการ กำหนดทิศทาง เป้าหมาย และวิธีการจัดการศึกษาให้บรรลุตามความ

ต้องการของสังคม โดยคำนึงถึงบริบท ความแตกต่างหลากหลาย และศักยภาพของผู้เรียน เน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ คิดนอกกรอบ กล้าแสดงออก กล้าริเริ่ม กล้าคิดกล้าทำ นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ ครูมีบทบาทเป็นผู้สนับสนุน เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดริเริ่ม กล้าตัดสินใจ และมีความรับผิดชอบสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างเป็นสุข (สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ, 2552) จากการกล่าวมาข้างต้นในการดูแลนักเรียน นักศึกษา ที่จะเป็ยเยาวชนในอนาคตของประเทศต้องได้รับการเอาใจใส่ปกป้อง แก้ไข อย่างเป็นระบบนับตั้งแต่ นักเรียน นักศึกษา ก้าวย่างเข้าสู่สถานศึกษาจนออกนอกสถานศึกษา เพื่อให้ นักเรียน นักศึกษาได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ บนพื้นฐานของความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงเป็นกลไกหลักในการที่จะช่วยเหลือนักเรียนและเป็นการกิจที่สำคัญงานหนึ่งของสถานศึกษาที่บุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกคนทั้งในและนอกสถานศึกษาจะต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงาน

นอกจากนี้ แนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล คือ ใช้วิธีการที่หลากหลายในการแสวงหาข้อมูลผู้เรียน ใช้เครื่องมือ เอกสาร แบบฟอร์มที่เหมาะสม เก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ และเป็นปัจจุบัน ด้านการคัดกรองผู้เรียน มีการวางแผนการคัดกรองผู้เรียนอย่างเป็นระบบ มีการแบ่งกลุ่มชัดเจน จัดเก็บข้อมูลให้เป็นความลับ ด้านการส่งเสริมและพัฒนา จัดทำโครงการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการ ครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่ม โดยให้ผู้เรียน และผู้ปกครองมีส่วนร่วม ด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหา เอาใจใส่ผู้เรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง สถานประกอบการ ห้างร้าน หอพัก หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และพัฒนาทักษะด้านจิตวิทยาให้คำปรึกษาแก่ครูที่ปรึกษา รวมถึงบุคลากรที่เกี่ยวข้อง และด้านการส่งต่อ มีการวางแผนจัดระบบการส่งต่อที่ชัดเจน วิเคราะห์ปัญหาผู้เรียนก่อนการส่งต่อ สร้างความรู้ความเข้าใจในการส่งต่อแก่ครูที่ปรึกษา บุคลากร และผู้ปกครองให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ประสานความร่วมมือในการส่งต่อทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น แนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุดนั้น เนื่องมาจากการปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้บริหาร ครูที่ปรึกษา และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนและการใช้เทคโนโลยีในการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศเป็นปัจจุบัน นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้เฉพาะด้านและมุมมองที่หลากหลายก็มีบทบาทสำคัญในการทำให้การประเมินมีคุณภาพแนวทางและสามารถนำไปใช้ในการบริหารจัดการสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

จากการศึกษาแนวทางการบริหารงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาการออกกลางคัน วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านที่ 4 การป้องกันและแก้ปัญหาเนื่องจากสถานศึกษาได้เล็งเห็นความสำคัญของการส่งเสริมผู้เรียน

ด้วยความเอาใจใส่ผู้เรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง สถานประกอบการ ห้างร้าน หอพัก หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และพัฒนาทักษะด้านจิตวิทยาให้คำปรึกษาแก่ครูที่ปรึกษา รวมถึงบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสถานศึกษาทุกแห่งในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษาต้องปฏิบัติเนื่องจากเป็นนโยบายเร่งรัดของกระทรวงศึกษาธิการ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านที่ 1 รู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล อยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจากสถานศึกษาใช้วิธีการที่หลากหลายในการแสวงหาข้อมูลผู้เรียน ใช้เครื่องมือ เอกสาร แบบฟอร์มที่เหมาะสม การเก็บข้อมูลยังไม่เป็นระบบ และยังไม่เป็นปัจจุบัน อาจมาจากหลายปัจจัย การประสานงานที่ล่าช้า ดังนั้น คณะผู้บริหาร หัวหน้างานครูที่ปรึกษา หัวหน้าแผนกวิชา และผู้ปกครองจึงควรให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ต้องทราบว่าผู้เรียนทุกคนมีความต้องการและศักยภาพที่แตกต่างกัน การดูแลช่วยเหลือผู้เรียนควรออกแบบเพื่อสนับสนุนความต้องการเฉพาะบุคคล และส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ต่อยอดศักยภาพ และความสนใจของแต่ละคน

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต (2556). *คู่มือระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน ช่วงชั้นปีที่ 3-ช่วงชั้นปีที่ 4 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6)* พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การ สงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- จิตราพร สุทธิสาร. (2562). *การพัฒนาแนวทางการดำเนินงานระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนของสถานศึกษาเอกชน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานีเขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.*
- เจนวิทย์ วาริ๋บ, ศรีณย์ ภิบาลชนม์ และ เสกสรรค์ ทองคำบรรจง. (2563). *ปรากฏการณ์การลาออกกลางคันและการคงอยู่ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา: โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 17(78), 20-29.*
- สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ. (20 เมษายน 2566). “PDCA”. <http://youth.ftpi.or.th /index.php?option=com>
- สมภาร มีอุเทน และคณะ. (2560). *การศึกษาสาเหตุและแนวทางการบริหารจัดการการออกกลางคันของนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพหนองกุงศรี จังหวัดกาฬสินธุ์. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 23(1), 238-246.*
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *ข้อมูลการศึกษาของประเทศไทย. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.*
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557). *แนวทางการดำเนินงานระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนในสถานศึกษา. โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.*
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2561). *ข้อมูลการจบการศึกษาของนักเรียน นักศึกษา (การออกกลางคันของนักเรียน นักศึกษา). http://techno.vec.go.th/th-*
- สำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2564). *สถิติการออกกลางคันของนักเรียน ปีการศึกษา 2563. ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.*
- สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ. (2552). *ยุทธศาสตร์การบริหารจัดการอาชีวศึกษา 2555-2569. กระทรวงศึกษาธิการ.*

หลักพหุสูตในมงคล 38 กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพระพุทธศาสนา

พัชรพฤษชัย ช่อมจันท์^{1*} และ มานิตย์ อรรคชาติ²

¹หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชาพุทธศาสนศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

²คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์: 6640117123@nrru.ac.th

ข้อมูลบทความ	บทคัดย่อ
บทความวิจัย คำสำคัญ: พหุสูต, มงคล 38, การพัฒนาคุณภาพชีวิต วันที่รับบทความ: 24 มกราคม 2569 วันที่แก้ไข: 28 สิงหาคม 2569 วันที่ตอบรับตีพิมพ์: 29 สิงหาคม 2569	บทความวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหลักพหุสูตในมงคล 38 และความสัมพันธ์กับการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพระพุทธศาสนา โดยศึกษาผ่านกระบวนการทำความเข้าใจ ในประเด็นต่าง ๆ ให้ชัดเจน และการปฏิบัติที่นำไปสู่การพัฒนาศักยภาพทางการเรียนรู้อย่างยั่งยืน โดยแยกมองเป็นประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญ เพื่อให้ได้ข้อมูลและเพื่อให้ผลการศึกษาออกมาเป็นที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสูงสุดด้วย จากการศึกษาพบว่าหลักพหุสูตในมงคล 38 นั้น เป็นหลักธรรมสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาปัญญา และการสร้างคุณภาพชีวิตที่ดี โดยเน้นความสำคัญของการศึกษา การรับฟัง และการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีความสอดคล้องกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตใน 4 มิติ ได้แก่ มิติทางปัญญา สังคม อารมณ์ และจิตวิญญาณ

Bahussutta in the Maṅgala Sutta: A Buddhist Perspective on Life Quality Development

Patcharapruek Somjanthuek^{1*} and Manit Akkhachat²

¹Bachelor of Educational Program in Buddhist Studies, Nakhon Ratchasima Rajabhat University

²Department of Humanities and Social Sciences, Nakhon Ratchasima Rajabhat University

*Corresponding author, e-mail: 6640117123@nrru.ac.th

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<i>Research article</i> Keywords: Bahussuta, 38 Maṅgala Principles, Life Quality Development <i>Received:</i> 24 January 2026 <i>Revised:</i> 28 August 2026 <i>Accepted:</i> 29 August 2026	This academic article aims to investigate the principle of Bahussuta (Learning) in the 38 Maṅgala Suttas and its relationship with life quality development according to Buddhist principles. The study explores the understanding and implementation of sustainable learning potential through a comprehensive analysis of critical dimensions. The research methodology focuses on clarifying essential aspects to achieve optimal and effective outcomes. The study reveals that the Bahussuta principle in the 38 Maṅgala Suttas is a fundamental doctrine promoting lifelong learning, intellectual development, and quality of life enhancement. By emphasizing the significance of continuous education, active listening, and persistent knowledge acquisition, this principle demonstrates a profound correlation with four essential life dimensions: intellectual, social, emotional, and spiritual.

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านเทคโนโลยี สารสนเทศ และ โครงสร้างเศรษฐกิจ การดำเนินชีวิตของมนุษย์ต้องเผชิญกับความท้าทายและความกดดันรอบด้าน ความรู้และการรับรู้ข่าวสารกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจและการแก้ปัญหา อย่างไรก็ตาม การรับรู้ข้อมูลเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอต่อการสร้างความมั่นคงในชีวิต หากขาดการคัดกรอง การวิเคราะห์ และการนำไปใช้อย่างมีจริยธรรม พระพุทธศาสนาในฐานะระบบคำสอนเพื่อการดำเนินชีวิต ได้เสนอแนวทางการพัฒนาตนเองผ่านหลักธรรมอันทรงคุณค่ามากมาย ซึ่งหนึ่งในหมวดธรรมที่ได้รับการยอมรับว่ามีความเป็นรูปธรรมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน คือ “มงคล 38 ประการ” (มงคลสูตร) อันเป็นหลักธรรมที่ว่าด้วยเหตุแห่งความสุขและความเจริญรุ่งเรืองของชีวิต

ในบรรดามงคล 38 ประการ “ความเป็นพหูสูตร” (มงคลข้อที่ 7) นับเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการพัฒนาตนเองในด้านสติปัญญา พหูสูตร แปลว่า ผู้ได้ยินได้ฟังมาก หรือผู้มีความรู้กว้างขวาง แต่ในทางพระพุทธศาสนา ความเป็นพหูสูตรไม่ได้หมายถึงเพียงการสะสมข้อมูลหรือการมีความรู้ทางทฤษฎีเท่านั้น หากยังครอบคลุมถึงองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ การฟังมาก (สุตะ) การจำได้ (ธารณะ) การท่องบ่นหรือคล่องปาก (วาจาสุปริจิตะ) การเพ่งพิศพิจารณาในใจ (มนสานุปรักขิตะ) และการแทงทะลุด้วยทวิญญูหรือเกิดความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง (ทวิญญู สุปัณฺณิตา) องค์ประกอบเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าความเป็นพหูสูตรคือกระบวนการเรียนรู้เชิงลึกที่เชื่อมโยงระหว่างการรับรู้ การคิดวิเคราะห์ และการเข้าถึงความจริง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาปัญญาที่แท้จริง

การพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพระพุทธศาสนาเน้นความสมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ และปัญญา ไม่ใช่เพียงความสำเร็จทางวัตถุหรือฐานะทางสังคม การนำหลักพหูสูตรมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตจึงมีความสำคัญอย่างน้อยสามมิติ กล่าวคือ ด้านการพัฒนาปัญญาและการแก้ปัญหา: พหูสูตรช่วยให้บุคคลมีฐานข้อมูลและความรู้ที่ถูกต้องในการพิจารณาสิ่งต่างๆ ตามความเป็นจริง ทำให้สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาในชีวิต และเท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกได้อย่างมีสติ ด้านการพัฒนาพฤติกรรมและสังคม (ศีล): ความรู้ที่เป็นพหูสูตรย่อมนำไปสู่การนำความรู้ไปใช้ในทางที่ถูกต้อง (สัมมาวาจา และ สัมมากรรมันตะ) ไม่นำความรู้ไปหลอกลวงหรือเบียดเบียนผู้อื่น แต่ใช้ความรู้เพื่อสร้างสรรค์ประโยชน์แก่ตนเองและสังคม และด้านการพัฒนาจิตใจ การเข้าใจธรรมชาติของชีวิตและสัจธรรมผ่านการศึกษาเรียนรู้ ช่วยลดความเกรงกลัว ความวิตกกังวล และสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ เกิดเป็นความสงบเย็นภายในจิตใจ

หากพิจารณาในบริบทของสังคมร่วมสมัย การขาดแคลนหลักพหูสูตรมักนำไปสู่ปัญหาการหลงเชื่อข้อมูลเท็จ (Fake News) การขาดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการใช้ความรู้ไปในทางที่ผิดศีลธรรม ดังนั้น การศึกษาวิเคราะห์หลักพหูสูตรในมงคล 38 จึงไม่ใช่เพียงเรื่องของความคัมภีร์โบราณ แต่เป็นการดึงเอาเครื่องมือทางปัญญามาตอบสนองและแก้ไขปัญหามนุษย์ในยุคปัจจุบัน

บทความวิชาการฉบับนี้จึงมุ่งศึกษาและวิเคราะห์โครงสร้าง องค์ประกอบ และความสำคัญของหลักพหูสูตรในมงคล 38 ประการ พร้อมทั้งนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้หลักธรรมดังกล่าวเพื่อการพัฒนา

คุณภาพชีวิตในมิติที่สำคัญ ได้แก่ มิติทางปัญญา มิติทางสังคม มิติทางอารมณ์ และมิติทางจิตวิญญาณ เพื่อค้นหาแนวทางที่จะช่วยให้มนุษย์สามารถพัฒนาตนเองอย่างรอบด้านและมีความสุขอย่างแท้จริง

ความเป็นมาของมงคลสูตรในพระพุทธศาสนา

สมัยหนึ่ง พระผู้มีพระภาคประทับอยู่ ณ พระวิหารเชตวัน อารามของท่านอนาถบิณฑิกเศรษฐี ใกล้พระนครสาวัตถี ครั้นนั้นแล ครั้นปฐมยามล่วงไปเทวดาตนหนึ่งมีศรีศมิงามยิ่งนัก ยังพระเชตวันมหาวิหารทั้งสิ้นให้สว่างไสว เข้าไปเฝ้าพระผู้มีพระภาคถึงที่ประทับ ถวายบังคมแล้ว ยืนอยู่ ณ ที่ควรส่วนข้างหนึ่ง และได้กราบทูลพระผู้มีพระภาคด้วยคาถาว่า

“พหู เทวา มนุสสา จ มงคลานิ อจินตยฺ อากงขมานา โสตถานํ พุริทํ มงคลมุตตมํ ฯ”

พระผู้มีพระภาคตรัสพระคาถาตอบว่า

“อเสวนา จ พาลานํ ปณฺธิตานญจ เสวนา ปุชา จ ปุชณียานํ เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 ปฏฺฐิรูปเทสวาโส จ ปุพฺเพ จ กตปุญญตา อตฺตสมมาปณฺธิ จ เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 พาหุสจฺจญจ ลีปฺปญจ วินโย จ สุสิกฺขิตฺโต สุภาสิตา จ ยา วาจา เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 มาตาปิตุอุปฺภูฐานํ ปุตตทารสส สงคฺโห อนากุลา จ กมฺมนฺตา เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 ทานญจ ฌมฺมจริยา จ ญฺาตกานญจ สงคฺโห อนวชฺชานิ กมฺมานิ เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 อารตี วิรตี ปาปา มชฺชปานา จ สลฺยโม อปฺปมาโท จ ฌเมสฺส เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 คารโว จ นิวาโต จ สนฺตญฺฐี จ กตญฺญตา กาเลน ฌมฺมสสฺสนํ เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 ขนฺตี จ โสวจสฺสตา สมณานญจ ทสฺสนํ กาเลน ฌมฺมสากจฺจนา เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 ตโป จ พรหมจริยญจ อริยสจฺจานทสฺสนํ นิพฺพานสจฺฉิกิริยา จ เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 ฌฺญฐสฺส โลกธมฺเมหิ จิตฺตํ ยสฺส น กมฺปติ อโสภํ วิรชํ ฌเม เอตมมงคลมุตตมํ ฯ
 เอตาหิสาณิ กตวาน สพฺพตฺถมปฺราชิตา สพฺพตฺถ โสตถี คจฺจนฺติ ตนฺเตสํ มงคลมุตตมนฺติ ฯ”

(ขุ.ขุ. (บาลี) 25/4/6)

พระคาถาบาลีดังกล่าวในขุททกนิกาย ขุททกปาฐะนั้น แปลความหมายเป็นภาษาไทยให้เป็นประโยคที่เข้าใจได้ง่าย ดังนี้คือ

“เทวดาและมนุษย์เป็นอันมาก ผู้หวังความสวัสดิ์ พากันคิดมงคลทั้งหลาย ขอพระองค์ จงตรัสสุดมงคล พระผู้มีพระภาคเจ้า มีพระดำรัสถึงมงคลทั้ง 38 ประการ ซึ่งประกอบไปด้วย 1. การไม่คบคนพาล 2. การคบบัณฑิต 3. การบูชาบุคคลที่ควรบูชา 4. การอยู่ในประเทศอันสมควร 5. ความเป็นผู้มีบุญวาสนาอันกระทำแล้วในกาลก่อน 6. การตั้งตนชอบ 7. เป็นพหูสูต 8. มีศีลปะ 9. วินัยที่ศึกษาดีแล้ว 10. วาจาสุภาสิต 11. การบำรุงมารดาบิดา 12. การสงเคราะห์บุตร 13. สงเคราะห์ภรรยา /สามี 14. การงานอันไม่อาภูล (คั่งค้าง) 15. ทาน 16. การประพฤติธรรม 17. การสงเคราะห์ญาติ 18. กรรมอันไม่มีโทษ 19. การงดการเว้นจากบาป 20. ความสำรวมจากการดื่มน้ำเมา 21. ความไม่ประมาทในธรรมทั้งหลาย 22. ความเคารพ 23. ความประพฤติถ่อมตน 24. ความสันโดษ 25. ความกตัญญู 26. การพึงธรรมโดยกาล 27. ความอดทน 28. ความเป็นผู้ว่าง่าย 29. การได้เห็นสมณะ

30.สนทนาธรรมโดยกาล 31.ความเพียร 32.การประพาสในพรหมจรรย์ 33.การเห็นอริยสัจ 34.การกระทำพระนิพพานให้แจ้ง 35. ย่อมไม่หวั่นไหวในโลกธรรมทั้งหลาย 36.จิตไม่เศร้าโศก 37.ปราศจากธุลี 38.เป็นจิตเกษม นี่เป็นอุดมมงคล เหล่าเทวดาและมนุษย์ทั้งหลาย เมื่อได้ทำมงคลเช่นนี้ๆแล้ว เป็นผู้ไม่ปราศัย(แพ้วพาย) ในข้าศึกทุกหมู่เหล่า ย่อมถึงความสวัสดิ(ความสุข)ในที่ทุกสถาน สิ่งเหล่านี้เป็นอุดมมงคล ของเทวดาและมนุษย์เหล่านั้น ฯ” (ขุ.ขุ. (ไทย) 25/5-6/6-8)

พหุสูตนั้นเป็นอย่างไร

พหุสูต หมายถึง บุคคลผู้เรียนรู้อย่างมาก หรือนักปราชญ์ที่มีความรู้กว้างขวางและลึกซึ้งในศาสตร์ต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดที่น่าสนใจดังนี้

ความหมายและลักษณะของพหุสูต

ในทางพระพุทธศาสนา พหุสูตมีความหมายที่ลึกซึ้งกว่าเพียงการสะสมความรู้ แต่เป็นการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพและสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง ตามทฤษฎีของ สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต) (2560) ได้อธิบายว่า พหุสูตเป็นผู้ที่มีความรู้มาก แต่ต้องควบคู่ไปกับปัญญาที่สามารถวิเคราะห์และเข้าใจความรู้นั้นอย่างถ่องแท้

คุณลักษณะสำคัญของพหุสูต

จากการศึกษาของ ชีระพร อุวรรณโณ (2562) ได้สรุปคุณลักษณะของพหุสูต ประกอบด้วย

- มีความรอบรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง
- สามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างศาสตร์ได้อย่างเป็นระบบ
- มีความใฝ่รู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของการเป็นพหุสูต

นักวิชาการด้านการศึกษาศาสตร์ สุนน อมรวิวัฒน์ (2561) ได้อธิบายถึงความสำคัญของพหุสูตว่า เป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้นำทางปัญญาในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งไม่เพียงแต่ต้องมีความรู้มาก แต่ต้องสามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้

กระบวนการพัฒนาสู่การเป็นพหุสูต

การจะเป็นพหุสูตนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ต้องอาศัยสิ่งต่าง ๆ เช่น

- การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
- การฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์
- การเปิดใจรับความรู้ใหม่ ๆ
- การปฏิบัติและประยุกต์ใช้ความรู้

สรุปได้ว่า พหุสูตเป็นแนวคิดที่มีความหมายลึกซึ้งเกินกว่าการเพียงสะสมความรู้ แต่หมายถึงบุคคลที่มีความรอบรู้อย่างแท้จริง โดยมีคุณลักษณะสำคัญคือ การมีองค์ความรู้กว้างขวาง สามารถเชื่อมโยงและวิเคราะห์ความรู้ระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ นักปราชญ์และนักวิชาการได้ให้ความสำคัญกับการ

พัฒนาตนเองไปสู่การเป็นพหุสูต ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การสะสมข้อมูล หากแต่ต้องควบคู่ไปกับการพัฒนาปัญญา การคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการพัฒนาสู่การเป็นพหุสูตต้องอาศัยความมุ่งมั่น ใฝ่รู้ และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยมีคุณสมบัติสำคัญ ได้แก่ ความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ ความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ และทักษะการคิดอย่างเป็นระบบในบริบทของสังคมปัจจุบัน พหุสูตถือเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้นำทางปัญญา ที่ไม่เพียงแต่มีความรู้มาก แต่ยังสามารถสร้างสรรค์และต่อยอดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง การเป็นพหุสูตจึงไม่ใช่เรื่องของ การสะสมข้อมูล แต่เป็นศิลปะแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

การพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพระพุทธศาสนา

การพัฒนา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่มีการกระทำให้เกิดขึ้น หรือมีการวางแผนกำหนดทิศทางไว้แบบล่วงหน้า โดยการเปลี่ยนแปลงนี้ ต้องเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น หากว่าเปลี่ยนแปลงไปในทางไม่ดีก็ไม่เรียกว่าการพัฒนา ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Development” คือ การเปลี่ยนแปลงทีละเล็กละน้อย โดยผ่านลำดับขั้นตอนและวิธีการต่าง ๆ ไปสู่ลำดับที่สามารถ ขยายตัวขึ้น และเติบโตไปในทางที่ดี มีการปรับปรุงดีขึ้นเหมาะสมไปมากกว่าเดิม

โดยรูปศัพท์ “การพัฒนา” มาจากคำภาษาอังกฤษว่า Development แปลว่า การเปลี่ยนแปลงทีละเล็กละน้อย เหมาะสมกว่าเดิมหรืออาจก้าวหน้าไปถึงขั้นที่ สมบูรณ์เป็นที่น่าพอใจ ส่วนความหมายจากรูปศัพท์ในภาษาไทยนั้น หมายถึง การทำความเจริญ การเปลี่ยนแปลงในทางที่เจริญขึ้น การคลี่คลายไปในทางที่ดี ถ้าเป็นกริยา ใช้คำว่า พัฒนา หมายความว่า ทำให้เจริญ คือ ทำให้เติบโตได้ งอกงาม ทำให้งอกงามและมากขึ้น เช่น เจริญทางไมตรี

ในทางพุทธศาสนา การพัฒนา มาจากคำภาษาบาลีว่า วัฒนะ ซึ่งแปลว่า เจริญ สามารถแบ่งออกได้ 2 ส่วน คือ การพัฒนาคน เรียกว่า ภาวนา และการพัฒนาสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ใช่คน อาทิ วัตถุสิ่งแวดลอมต่าง ๆ เรียกว่า พัฒนา / วัฒนา เช่น การสร้างถนน บ่อน้ำ อ่างเก็บน้ำ เป็นต้น ซึ่งเป็นเรื่องของ การเพิ่มพูนขยายทำให้มาก หรือทำให้เติบโตขึ้นทางวัตถุและได้เสนอข้อคิดไว้ว่า คำว่า การพัฒนา หรือ คำว่า เจริญ นั้นไม่ได้แปลว่า ทำให้ มากขึ้น เพิ่มพูนขึ้นอย่างเดียวนั่น แต่มีความหมายว่า ตัดหรือทิ้ง เช่น เจริญพระเกศา คือ ตัดผม มีความหมายว่า รก เช่น น สียา โลกขพมโน แปลว่า อย่าเป็นคนรกโลกอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาในทางพระพุทธศาสนา หมายถึง การพัฒนาคนให้มีความสุข มีสภาพ แวดลอมที่เหมาะสม การพัฒนาในความหมายนี้ มีลักษณะเดียวกันกับการพัฒนาในความหมายทางการวางแผน คือ เป็นเรื่องของมนุษย์เท่านั้น แตกต่างกันเพียงการวางแผนให้ความสำคัญที่วิธีการดำเนินงาน ส่วนพุทธศาสนามุ่งเน้นผลที่เกิดขึ้น คือ ความสุขของมนุษย์

จากความหมาย จะเห็นได้ว่าการพัฒนา มีความหมาย ที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างการออกไปบ้าง ซึ่งถ้าหากพิจารณาจากความหมายเหล่านี้ อาจสรุปได้ว่า การพัฒนา หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงของสิ่งใด

สิ่งหนึ่งให้ดีขึ้น ทั้งทางด้านคุณภาพ ปริมาณ และสิ่งแวดล้อม ด้วยการวางแผนโครงการและดำเนินงานโดยมนุษย์ เพื่อประโยชน์แก่ตัวของมนุษย์ (พระชัยชนะ อิทธิเตโช และ พระมหาอดิศักดิ์ ปิยสีโล, 2563)

การพัฒนาคุณภาพชีวิต หมายถึง คุณภาพในด้านสุขภาพ สังคม เศรษฐกิจ การศึกษา การเมือง และศาสนา ซึ่งเป็นค่าเทียบเคียง ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวแน่นอน กล่าวคือทุกคนหรือทุกประเทศอาจจะกำหนดมาตรฐานต่างกันไปตามความต้องการและความต้องการในคุณภาพชีวิตนี้ย่อมจะเปลี่ยนแปลงไปได้ตามกาลเวลาและภาวะ (ยุพา อุดมศักดิ์, 2547) คุณภาพชีวิต เป็นสิ่งที่แต่ละคนกำหนดและสร้างขึ้น จะเป็นเช่นไรและมีแนวโน้มไปในลักษณะไหนขึ้นอยู่กับความเข้าใจและการรับรู้ภาพชีวิตที่ตนปรารถนา และความสามารถที่จะแสดงออกมาตามที่เข้าใจที่ตนเข้าใจและต้องการนั้น (นิศารัตน์ ศิลปเดช, 2540) คุณภาพชีวิต อาจมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละสังคม ซึ่งแต่ละสังคมย่อมมีแบบแผนการดำรงชีวิต ความคิดอ่านและวิถีชีวิตต่างกันออกไป ดังนั้น วิธีการตายตัวที่จะวัดหรือบ่งชี้คุณภาพชีวิตจึงไม่อาจกำหนดแน่นอนลงไปได้ คนมีฐานะร่ำรวยอาจมีคุณภาพชีวิตดีกว่าคนฐานะยากจนกว่าก็ได้ ทั้งนี้ความต้องการในคุณภาพชีวิตอาจเปลี่ยนไปตามกาลเวลาและสถานการณ์ (ปรีชา โมฬี และคณะ, 2541)

สรุปได้ว่า คุณภาพชีวิตเป็นเสมือนงานศิลปะส่วนบุคคล ที่ไม่มีสูตรสำเร็จตายตัว แต่เกิดจากการผสมผสานระหว่างความปรารถนา ศักยภาพส่วนตัว และบริบทแวดล้อม โดยครอบคลุมมิติสำคัญ อาทิ สุขภาพ สังคม เศรษฐกิจ การศึกษา การเมือง และจิตวิญญาณ แต่ละบุคคลย่อมมีอิสระในการกำหนดและออกแบบคุณภาพชีวิตของตนเอง ขึ้นอยู่กับการรับรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการแปลงความคิดสู่การปฏิบัติ ไม่จำเป็นต้องยึดกรอบเดียวกันทุกสังคม เพราะแต่ละสังคมล้วนมีวิถีชีวิต ความคิด และบริบทที่แตกต่างกัน ความมั่งคั่งทางวัตถุไม่ใช่เครื่องชี้วัดคุณภาพชีวิตเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นเรื่องของการสร้างความสมดุล ความพึงพอใจ และความหมายในชีวิตมากกว่า คุณภาพชีวิตจึงเป็นการเดินทางที่ต่อเนื่อง ยืดหยุ่น และปรับเปลี่ยนได้ตามเวลาและสถานการณ์

การพัฒนาคุณภาพชีวิตจากหลักพุทธในมงคล 38

การพัฒนาคุณภาพชีวิตในทางพระพุทธศาสนามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเสริมสร้างความเจริญอกงามทั้งทางกายและจิตใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำหลักพุทธมาประยุกต์ใช้ในมงคล 38 ซึ่งเป็นหลักธรรมที่นำไปสู่ความเจริญในชีวิต

1. ความหมายของพุทธในบริบทของมงคล 38

พุทธ หมายถึง การเป็นผู้เฝ้านรู้ มีความรอบรู้ และสามารถนำความรู้มาพัฒนาตนเองและสังคมตามทัศนะของ สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต), (2560) กล่าวว่า "พุทธคือการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ ไม่ใช่เพียงการสะสมข้อมูล แต่เป็นการเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถประยุกต์ใช้ได้"

2. กระบวนการพัฒนาคุณภาพชีวิตผ่านหลักพุทธ

2.1 การแสวงหาความรู้

- ศึกษาจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย

- เปิดใจรับฟังและเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น
- พัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

2.2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้

ธีระพร อวรรณโณ (2562) อธิบายว่า การพัฒนาปัญญาผ่านพหุสตประกอบด้วย

- ความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ
- เชื่อมโยงความรู้ระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ
- สร้างองค์ความรู้ใหม่จากการบูรณาการความรู้

3. หลักธรรมสำคัญในมงคล 38 ที่เกี่ยวข้องกับพหุสต

3.1 การฟังธรรม (สัปปุริสสังเสวะ)

- เป็นพื้นฐานสำคัญของการแสวงหาความรู้
- ฝึกทักษะการรับฟังอย่างลึกซึ้งและมีวิจารณญาณ

3.2 การศึกษาอย่างต่อเนื่อง

- มุ่งเน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- พัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ

4. ประโยชน์ของการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้วยพหุสต

4.1 การพัฒนาทางปัญญา

- เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในชีวิตและสรรพสิ่ง
- สามารถแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ

4.2 การพัฒนาทางจิตใจ

- เกิดความเมตตากรุณา
- มีจิตใจเปิดกว้างและยอมรับความแตกต่าง

5. การประยุกต์ใช้พหุสตในชีวิตประจำวัน

- ศึกษาเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย
- ฝึกการคิดอย่างเป็นระบบ
- นำความรู้มาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต

6. เงื่อนไขสำคัญของการพัฒนาพหุสต

- ความใฝ่รู้
- ความอดทน
- การมีวินัยในตนเอง
- การมีสติและสมาธิ

สุนน อมรวิวัฒน์ (2561) กล่าวว่า "พหุสตไม่ใช่เพียงการสะสมความรู้ แต่เป็นกระบวนการพัฒนาปัญญาอย่างต่อเนื่อง ที่จะนำไปสู่การเข้าใจชีวิตและสรรพสิ่งอย่างแท้จริง"

การพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพระพุทธศาสนา โดยใช้หลักพุทธในมงคล 38 นั้น ถือเป็นเรื่องที่น่าให้ความสำคัญยิ่งเพราะการเป็นพหูสูตนั้น จะทำให้คุณภาพชีวิตของตนเอง มีโอกาสที่จะพัฒนา ต่อยอดให้เจริญก้าวหน้าได้ทั้งในด้านต่างๆ นอกจากจะเป็นพหูสูตแล้ว ในมงคลที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้กล่าวถึงทั้ง 38 อย่าง ก็เป็นเรื่องสำคัญไม่แพ้กัน เช่น การตั้งตนชอบ หรือการมีวินัย เป็นต้น ซึ่งก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะทำให้พัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีประสิทธิภาพได้นั่นเอง

การพัฒนาคุณภาพชีวิตแบบครอบคลุมทั้ง 4 มิติ

การพัฒนาคุณภาพชีวิตโดยใช้หลักพุทธในมงคล 38 เป็นแนวทางที่สำคัญในการพัฒนาตนเองอย่างองค์รวม ซึ่งครอบคลุมทั้ง 4 มิติ ดังนี้

1. มิติทางปัญญา

หลักพุทธเน้นการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งให้บุคคลพัฒนาทักษะทางปัญญาผ่านการศึกษารับรู้ด้วยตนเอง การฟังและการศึกษาจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ อย่างมีวิจารณ์ญาณ การพัฒนาปัญญาตามหลักพุทธสูตรประกอบด้วย การสั่งสมความรู้ การคิดวิเคราะห์ การใช้เหตุผล และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะช่วยให้บุคคลมีความเข้าใจโลกและชีวิตอย่างลึกซึ้ง

2. มิติทางสังคม

หลักพุทธส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยเน้นการรับฟัง การเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น การสร้างเครือข่ายทางสังคมที่มีคุณภาพ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน และการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น การพัฒนาทักษะทางสังคมนี้อาจช่วยให้บุคคลสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดี มีความเข้าใจซึ่งกันและกัน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. มิติทางอารมณ์

การพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพุทธให้ความสำคัญกับการควบคุมและจัดการอารมณ์ การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ การรู้จักตนเอง การยอมรับความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การมีสติในการรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม และการมองโลกในแง่ดี ซึ่งจะช่วยให้บุคคลสามารถจัดการกับความเครียด ความกดดัน และอุปสรรคในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. มิติทางจิตวิญญาณ

หลักพุทธมุ่งเน้นการพัฒนาจิตใจให้เกิดความสงบ มีคุณธรรม และมีความหมายในชีวิต การฝึกสมาธิ การภาวนา การทำความเข้าใจชีวิตอย่างลึกซึ้ง การปฏิบัติตนตามหลักธรรม การมีคุณธรรมจริยธรรม การเห็นคุณค่าของชีวิตและการดำรงอยู่ การมีจุดมุ่งหมายในชีวิต การให้ทาน การช่วยเหลือผู้อื่น และการพัฒนาจิตใจให้เป็นอิสระจากกิเลส สิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่ความสุขทางจิตวิญญาณ ความสงบ และความเปี่ยมอิสระทางจิตใจ

บทสรุป (Conclusion)

การพัฒนาคุณภาพชีวิตเป็นภารกิจสำคัญยิ่งของมนุษยชาติ ในโลกปัจจุบันที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การแสวงหาความรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง หลักพหุสูตในมงคล 38 ตามแนวพระพุทธศาสนาถือเป็นแนวทางที่ทรงคุณค่าในการพัฒนาตนเองอย่างองค์รวมและยั่งยืน ความหมายของพหุสูตมีความลึกซึ้งกว่าการเรียนรู้แบบผิวเผิน นักวิชาการด้านพระพุทธศาสนา สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต) ได้อธิบายว่า พหุสูตคือการเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ที่มีความรอบรู้ ไม่เพียงแต่การสะสมความรู้ แต่เป็นการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ สามารถวิเคราะห์ เชื่อมโยง และประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างเป็นระบบ กระบวนการพัฒนาคุณภาพชีวิตผ่านหลักพหุสูตมีองค์ประกอบที่สำคัญ ประกอบด้วย การแสวงหาความรู้ ศึกษาจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ทั้งจากตำรา เอกสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และประสบการณ์ตรง พัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ผ่านการศึกษา การฝึกอบรม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น หรือ การวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ คือ คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีเหตุผล และอย่างลึกซึ้งเชื่อมโยงความรู้ระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ อย่างบูรณาการ สร้างองค์ความรู้ใหม่จากการผสมผสานและตีความข้ามศาสตร์ ประโยชน์ของการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้วยพหุสูตครอบคลุม 2 มิติหลักที่สำคัญคือ การพัฒนาทางปัญญา กับ การพัฒนาทางจิตใจ สรุปสำคัญได้ว่า พหุสูตเป็นมากกว่าการสะสมความรู้ แต่เป็นกระบวนการพัฒนาปัญญาอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจชีวิตและสรรพสิ่งอย่างลึกซึ้ง ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านปัญญา จิตใจ และการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขและมีความหมาย โดยครอบคลุมทั้ง 4 มิติ คือ มิติทางปัญญา สังคม อารมณ์ และจิตวิญญาณนั่นเอง

เอกสารอ้างอิง

- ธีระพร อวรรณโณ. (2562). จิตวิทยาการเรียนรู้และพัฒนาปัญญา. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิสาร์ตัน ศิลปะเดช. (2540). ประชากรกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต (พิมพ์ครั้งที่ 2). พิเศษวิชาการพิมพ์.
- ปรีชา โมภี และคณะ. (2541). สังคมศึกษา 2. แสงจันทร์การพิมพ์.
- พระชัยชนะ อิทธิเตโช และ พระมหาดิศักดิ์ ปิยสีโล. (2563). การพัฒนาคุณภาพชีวิตตามหลักพระพุทธศาสนา. วารสาร มจร การพัฒนาลังคม, 5(3), 207-208.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). พระไตรปิฎกฉบับภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหามกุฏราชวิทยาลัย. (2470). พระไตรปิฎกฉบับภาษาบาลี ฉบับสยามรัฐ. โรงพิมพ์มหามกุฏราชวิทยาลัย.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต). (2560). การศึกษาเพื่อพัฒนามนุษย์. มูลนิธิพุทธธรรม.
- สุนน อมรวิวัฒน์. (2561). การเรียนรู้เพื่อพัฒนาปัญญามนุษย์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุพา อุดมศักดิ์. (2547). เรื่องภาวะสังคมไทย. สำนักพิมพ์สุภาพใจ.