



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญ ทางพระพุทธศาสนา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิยะบุตร

ปนัดดา พาณิชนันท์,* ปิยธิดา พันผา,** และนพร สุขะ***

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ได้รับบทความ: 15 มกราคม 2568 ปรับปรุงแก้ไข: 25 กุมภาพันธ์ 2568 ตอรับการตีพิมพ์: 3 มีนาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้เทคนิคเกมบันไดงู กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนปิยะบุตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 20 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 10 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 10 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D.= 0.23) 2. นักเรียนที่ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมบันไดงู หลังเรียน ($\bar{X} = 21.00$, S.D. = 0.80) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 11.00$, S.D. = 0.60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่า นักเรียนที่เรียนผ่านการจัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคเกมบันไดงูมีคะแนนหลังเรียนสูงขึ้น และ 3. ผลการศึกษาคความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.77)

คำสำคัญ: เกมบันไดงู, เกมเป็นฐาน, วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

** ผู้ช่วยนักวิจัย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

*** ผู้ช่วยนักวิจัย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี



The Use of Snakes and Ladders Game-Based Learning Activities on Important Days and Festivals in Buddhism to Enhance the Learning Achievement of Grade 7 Students at Piyabut School

Panadda Panichpan,^{*} Piyathida Puenpha,^{**} and Nopporn Sukha^{***}
Department of Social Education Faculty, Humanities and Social Sciences,
Thepsatri Rajabhat University

Received: January 15, 2025 Revised: February 25, 2025 Accepted: March 3, 2025

Abstract

This research aimed to 1) develop lesson plans employing a game-based learning approach, the Snakes and Ladders game, 2) compare the pre- and post-learning achievement, and 3) examine students' satisfaction after participating in the game-based learning activities. The samples were 20 students from Class 1/1, Grade 7, at Piyabut School during the first semester of the 2024 academic year, selected using cluster random sampling. The research instruments included 10 lesson plans, a 30-item multiple-choice learning achievement test, and a 15-item satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, and a dependent t-test.

The findings showed that 1) after the development of game-based learning plans, the 10 game-based learning plans were created. They were evaluated by experts at a high level, in overall ($\bar{x} = 4.49$, S.D. = 0.23), 2) the students' post-test scores ($\bar{x} = 21.00$, S.D. = 0.80) were higher than their pre-test ($\bar{x} = 11.00$, S.D. = 0.60) with the statistical significance at 0.05 level, indicating an improvement on their academic performance after the employment of snakes and ladders-based learning activities, and 3) the students' overall satisfaction with the learning activities about important days and festivals in Buddhism was rated at the highest level ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.77).

Keywords: Snakes and Ladders Game, Game-Based Learning, Buddhist Important Days

^{*} Lecturer., Department of Social Education Faculty, Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

^{**} Research Assistant., Department of Social Education Faculty, Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

^{***} Research Assistant., Department of Social Education Faculty, Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University



บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 22 ได้กำหนดแนวทางในการพัฒนาทางการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักการที่ว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ครูผู้สอนต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้แนะทางความรู้สู่การเป็นผู้ช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ตลอดเวลา (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542, 2542) ฉะนั้นการจัดการเรียนรู้ต้องใช้รูปแบบวิธีการที่หลากหลาย โดยคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา วิธีการเรียนรู้ ความสนใจ ความสามารถของผู้เรียนเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญ โดยลักษณะของสื่อที่จะนำมาใช้ในการเรียนรู้ต้องมีความหลากหลาย ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่น ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจง่ายรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางลึกซึ้งและต่อเนื่องตลอดเวลา (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2566) การศึกษามุ่งเน้นการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยส่งเสริมให้ครูผู้สอนสร้างสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความท้าทาย ซึ่งช่วยส่งเสริมการคิดเชิงบวกและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การใช้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน อาศัยหลักการเรียนปนเล่น เป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ดีขึ้นเมื่อเทียบกับการเรียนแบบบรรยาย เนื่องจากเกมมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วม และสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ โดยอาศัยการเรียนรู้ด้วยการเล่นด้วย ทำให้เกิดความสุขไปกับการเรียนรู้ ตลอดจนให้ความรู้สึกผ่อนคลายและเพลิดเพลินไปกับการจัดการเรียนรู้ (เสฐียรพงษ์ ดวรัตน์เอกชัย, ญัฐวดี ปฐมมิโชค, และศิดดารัตน์ สมัครการนา, 2562) กิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐาน ส่งผลให้มีความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะกระบวนการคิดการทำงานร่วมกัน สร้างความกระตือรือร้นในการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมพัฒนาสติปัญญาโดยสร้างแรงจูงใจเชิงบวก โดยมีของรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สร้างแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ซึ่งทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์มีประสิทธิภาพทางการเรียนที่ดีขึ้น สอดคล้องกับวิจัยของ จิตรทิวาส วงษ์หาบุศย์, และปิยลักษณ์ โพธิวรรณ (2567) ได้วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในหัวข้อ ศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์หลักดังนี้ 1. พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน และ 3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพสูงถึง 85.89/88.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (80/80) โดยดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมมีค่าเท่ากับ 0.81 นอกจากนี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับ "มากที่สุด" สะท้อนให้เห็นว่า



กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐานในหัวข้อ "ศาสนากับสังคมไทย" มีความน่าสนใจและเหมาะสมสำหรับการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นผู้วิจัยประสบปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ โดยเฉพาะในเรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนาจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย พบว่า ผู้เรียนขาดความสนใจเนื่องจากเนื้อหาการสอนที่เน้นบรรยายและท่องจำเป็นส่วนใหญ่ ขาดกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดทำงานร่วมกัน ผู้วิจัยจึงได้นำเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีเนื้อหาการสอนที่สอดแทรกไปในเกม ช่วยให้เกิดความผ่อนคลายไม่ตึงเครียด สนุกเพลิดเพลินไปกับกิจกรรมการเรียนรู้จนทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่าย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเกมเป็นฐานมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา

การทบทวนวรรณกรรม

1. ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ทิตนา แคมมณี (2560) วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ได้รู้โดยประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

สุคนธ์ สันทพานนท์, ฟองจันทร์ สุขยิ่ง, จินตนา วิเชียรติสุนทร, และพิวัสสา นภารัตน์ (2554) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนาน น่าสนใจ ส่งเสริมให้เกิดความรู้ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

วรตต์ อินทสระ (2562) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม คือ สื่อในการเรียนรู้ในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของการเรียนนั้น ๆ เอาไว้ในเกม ให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม

Pro, & Dinscore (2015) ให้ความหมายการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว



การนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดการเรียนนั้น ๆ เอาไว้ในเกม

2. องค์ประกอบสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Neumann, & Morgenstern (1944) กล่าวว่า เทคนิคเกมเป็นฐาน เป็นสื่อการเรียนรู้สอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นเกม และชี้ให้ผู้เรียนเห็นวากติกาที่กำหนดไว้ จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาคู่มือการเล่นเกมและให้ผู้เรียนอธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับผู้เรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่มและซักถามความเข้าใจของผู้เรียน ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่นเกมและอาจให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวล ตรวจสอบความพร้อมและให้ความเป็นธรรมแก่ผู้เรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมมาก่อน

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้ ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนด และสังเกตพฤติกรรมให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา แจ้งเตือนเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

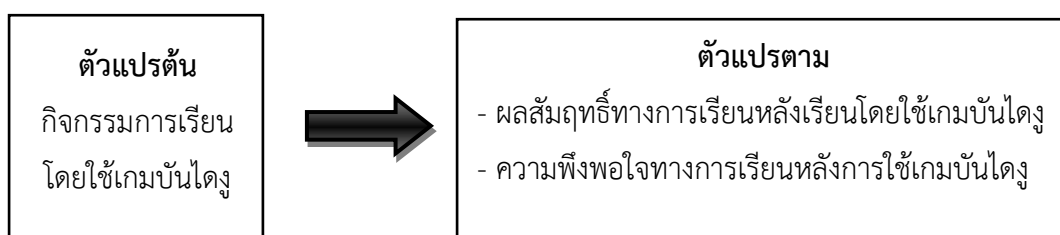
ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลของเกม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม ผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาทฤษฎีวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่เข้าใจไม่ครอบคลุม

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการสอดแทรกเนื้อหาวิชาการเพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในวิธีการเรียนรู้บรรยากาศที่สนุกสนานและท้าทายผ่านการเล่น เกม ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ทั้งในด้านความรู้และทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกัน การคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ช่วยเพิ่มความสนุกสนาน และลดความเครียดจากการเรียนรู้แบบเดิม ๆ การใช้เกมในห้องเรียนมีขั้นตอนการดำเนินการที่ชัดเจน ซึ่งประกอบด้วย การอธิบายเกม กติกา และขั้นตอนการเล่น รวมถึงการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนและสรุปผลจากการเล่นเกม



กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิยะบุตร มีจุดมุ่งหมาย 1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยมีกรอบแนวคิด ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิยะบุตร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา พระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 67 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนปิยะบุตร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 20 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม เนื่องจากแต่ละห้องเรียนมีการจัดนักเรียนแบบความสามารถเหมือน ๆ กัน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู รายวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน โดยผ่านการตรวจประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล ด้านหลักสูตรและการสอน และด้านการสอนสังคมศึกษา จำนวน 3 คน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, $S.D. = 0.23$) หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้สมบูรณ์และครอบคลุมมากที่สุด



2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมบันไดงู รายวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 เป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน แล้วนำมาหาค่าความสอดคล้องรายข้อ (IOC) ได้ค่าระหว่าง 0.67 - 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 20 คน แล้วมาคำนวณหาค่าความยากง่ายได้ค่าระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อระหว่าง 0.60 - 0.79 แล้วนำมาคำนวณหาความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีของ Kuder, & Richardson (1973) หรือสูตร K.R.-20 มีค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.78

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้เกมบันไดงู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ใน 3 ด้าน คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดผลและประเมินผล และด้านเนื้อหา ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้ค่าความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 แล้วนำมาคำนวณหาความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient, 1970) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.891 ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนนของระดับความพึงพอใจ ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- 3 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 3.1 ทำบันทึกข้อความขออนุญาตปฏิบัติการวิจัยต่อผู้อำนวยการโรงเรียนปิยะบุตร์
- 3.2 ชี้แจงนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัยให้ทราบถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู รายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนเข้าใจตรงกันและสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง
- 3.3 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre- test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 3.4 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดเป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ ละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง
- 3.5 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้วทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลทางการเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 4.1 คะแนนที่ได้จากการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญนำมาหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



4.2 คะแนนที่ได้จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู นำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่า t-test แบบ Dependent

4.3 คะแนนที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ นำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์การแปลความหมายของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิยะบุตร์ สามารถสรุปผล การวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู

แผน ที่	เรื่อง	กิจกรรม	สื่อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน	แปล ผล
1	วันมาฆบูชา	- บทสนทนาเกี่ยวกับ ความสำคัญของวันมาฆบูชา - เล่นเกมบันไดงูตอบคำถาม เกี่ยวกับเหตุการณ์ในวัน มาฆบูชา	บอร์ดเกมบันไดงู คำถามเรื่อง วันมาฆบูชา	4.33	0.47	มาก
2	วันวิสาขบูชา	- นักเรียนดูวิดีโอทัศน์ประวัติ วันวิสาขบูชา - แบ่งกลุ่มตอบคำถาม จากเกมบันไดงูและสะสม คะแนนทีม	วิดีโอทัศน์ กระดาน บันไดงู ชุดคำถาม	5.00	0.00	มากที่สุด



ตาราง 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู (ต่อ)

แผน ที่	เรื่อง	กิจกรรม	สื่อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน	แปล ผล
3	วัน อาสาฬหบูชา	- ครูเล่าเหตุการณ์สำคัญ ในวันอาสาฬหบูชา - นักเรียนหมุนลูกเต๋าเล่น เกมบันไดงูและทายความรู้ เรื่องธรรมจักร	กระดานบันไดงู ลูกเต๋า บัตรคำถาม	4.33	0.47	มาก
4	วันอัฐมีบูชา	- ครูอธิบายความหมายและ พิธีกรรมในวันอัฐมีบูชา - นักเรียนแข่งตอบคำถาม ผ่านบันไดงูพร้อมสะสมดาว รางวัล	เกมบันไดงู กระดานดาว บัตรคะแนน	5.00	0.00	มาก ที่สุด
5	วัน เข้าพรรษา	- ครูตั้งคำถามนำเพื่อกระตุ้น ความสนใจเกี่ยวกับการอยู่ จำพรรษา - เล่นเกมบันไดงูโดยต้อง ตอบคำถามก่อนเดินหมาก	กระดานเกม บันไดงู บัตรคำถาม ภาพประกอบ	4.00	0.00	มาก
6	วันออก พรรษา	- สนทนาเกี่ยวกับ ความสำคัญของวันออก พรรษาและพิธีตักบาตรเทโว - นักเรียนเล่นบันไดงูเน้น ตอบคำถามแบบจับคู่	ชุดเกมบันไดงู สื่อภาพประกอบ	4.66	0.47	มาก ที่สุด
7	วันเทโว โรหณะ	- ครูเล่าเรื่องความสำคัญ และเหตุการณ์พระพุทธเจ้า เสด็จลงจากสวรรค์ชั้น ดาวดึงส์หลังโปรดพุทธ มารดา - นักเรียนร่วมพูดคุย เกี่ยวกับการตักบาตรเทโว โรหณะ	กระดานบันไดงู ลูกเต๋า บัตรคำถาม ภาพประกอบ เหตุการณ์วันเทโว โรหณะ ภาพพระพุทธเจ้า เสด็จลงจากสวรรค์	4.33	0.47	มาก



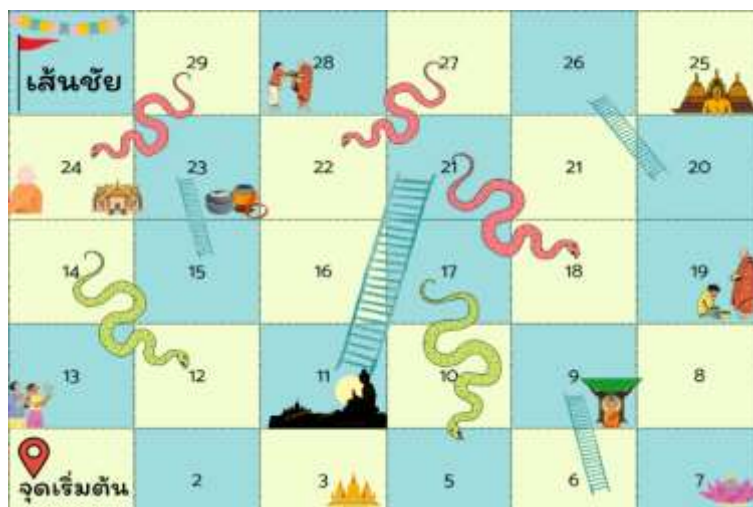
ตาราง 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู (ต่อ)

แผน ที่	เรื่อง	กิจกรรม	สื่อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน	แปล ผล
8	วันธรรม สวนะ	- เล่นเกมบันไดงู โดยคำถาม เน้นเรื่องเหตุการณ์ และ การปฏิบัติธรรมที่เกี่ยวข้อง กับวันเทโวโรหณะ - กิจกรรมเล่าประสบการณ์ การปฏิบัติธรรม	บัตรเกม วงล้อธรรมะ	4.00	0.00	มาก
9	วันทอดกฐิน	- เดินเกมบันไดงูผ่านคำถาม เกี่ยวกับข้อธรรมสำคัญในวัน ธรรมสวนะ - ครูอธิบายประวัติและ ความสำคัญของวันทอดกฐิน - นักเรียนทำภารกิจตอบ คำถามในเกมบันไดงู เกี่ยวกับขั้นตอน การทอดกฐิน	บอร์ดเกมบันไดงู รูปภาพกิจกรรม ทอดกฐิน	5.00	0.00	มากที่สุด
10	วันสงกรานต์	- สนทนาเรื่องประเพณี สงกรานต์ในอดีตและ ปัจจุบัน - นักเรียนเล่นเกมบันไดงู พร้อมตอบคำถามจาก การ์ดเหตุการณ์	เกมบันไดงู การ์ดเหตุการณ์	4.33	0.47	มาก
รวม				4.49	0.23	มาก

จากตาราง 1 พบว่า ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงูสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปิยะบุตร์ พบว่า ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน มีผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D.= 0.23) แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพสามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งการออกแบบแผนการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยปฏิบัติตามทฤษฎีหลักการออกแบบเทคนิคเกมเป็นฐานดำเนินการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรม จำนวน 10 แผน โดยใช้หลักการออกแบบเทคนิคเกมเป็นฐานของ Neumann, & Morgenstern (1944) ประกอบไปด้วย ขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การอธิบาย

และนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้ ขั้นที่ 3 การสรุปผลของเกม ผู้วิจัยยกตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แผนที่ 2 เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ประกอบการอธิบายดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน ครูผู้สอนบรรยายเนื้อหาการสอน เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา หลังจากนั้นครูผู้สอนนำกิจกรรมการใช้เกมเป็นฐานมาประยุกต์โดยสร้างเกมบันไดงู ออกแบบกิจกรรมเกมบันไดงูในแอปพลิเคชัน Canva โดยใช้เนื้อหาในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ที่เรียงลำดับตามวันสำคัญพร้อมทั้งออกแบบการ์ด 30 ใบ ผู้วิจัยได้แสดงรายละเอียดเกมบันไดงูและการ์ดคำถาม เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เพื่อเป็นตัวอย่าง ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 2 เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา



ภาพ 3 บัตรการ์ดคำถาม เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

เกมบันไดงูเป็นเกมกระดานที่เล่นได้ตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยมีตารางช่องสี่เหลี่ยมที่กำกับด้วยตัวเลขในแต่ละช่องบนกระดาน บางช่องจะมีบันไดเชื่อมระหว่างสองช่อง และบางช่องจะมีงูเชื่อมระหว่างสองช่อง



ซึ่งบันไดและงูเหล่านี้จะมีผลต่อการเดิน วิธีการเล่น ผู้เล่นจะต้องทอยลูกเต๋าและนำเบี้ยที่ใช้แทนตัวของผู้เล่น เคลื่อนที่ไปข้างหน้าตามจำนวนช่องเท่ากับจำนวนแต้มที่ทอยลูกเต๋ามาได้ หากผู้เล่นตกลงไปในช่องใดผู้เล่นจะต้อง หยิบการ์ดคำถามและตอบคำถามให้ถูกต้อง หากตอบไม่ถูกผู้เล่นจะต้องกลับไปยังจุดเริ่มต้น เกมจะเล่นวนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีผู้ชนะ ผู้ที่สามารถเดินไปถึงช่องสุดท้ายได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะของเกม ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินกิจกรรม การเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์ในการเล่น เกม บอกรกติกาการเล่นให้กับผู้เรียนเข้าใจ ก่อนทำกิจกรรมโดยการทำกิจกรรมเกมบันไดงู มีกติกาดังนี้ ผู้เรียนจะแบ่งออกเป็นกลุ่มละ 5 คน จำนวน 4 กลุ่ม และให้นักเรียนมาเลือกตัวหมากรุกเดินที่แตกต่างกันแต่ละกลุ่ม จากนั้นครูผู้สอนจะให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาทอย ลูกเต๋า เมื่อลูกเต๋าทิ้งไปตกที่เลขไหนให้ผู้เรียนจับฉลากคำถาม และให้เพื่อนในกลุ่มของตนเองตอบคำถาม ถ้าผู้เรียน ตอบคำถามในเวลาที่กำหนดได้ ตัวหมากรุกของกลุ่มนั้นจะได้อยู่ในช่องที่ลูกเต๋าทอยได้ แต่หากตอบคำถามไม่ได้ตัวหมากรุก ของกลุ่มนั้นจะต้องกลับมาอยู่จุดเริ่มต้น เล่นวนให้ครบ 4 กลุ่ม และจนกว่าจะได้ผู้ชนะ โดยการตอบคำถามจะมีเวลา ในการหาคำตอบ 1 นาที ครูผู้สอนสร้างแรงกระตุ้นให้กับนักเรียนโดยนำของรางวัลมาจั่ว

ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลของเกม ครูผู้สอนประเมินการทำกิจกรรมเกมบันไดงู กลุ่มผู้ถึงเส้นชัยก่อน คือ กลุ่มที่ชนะ และครูผู้สอนมอบของรางวัลให้กับกลุ่มผู้เรียนที่ชนะตามลำดับคะแนนของแต่ละกลุ่มในการแข่งขัน เกมบันไดงู เพื่อเป็นการเสริมแรงให้กับผู้เรียน

หลังจากนั้นครูผู้สอนได้สรุปเนื้อหาเรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา จัดเป็นวันพระ หรือวันธรรมสวนะ ซึ่งมีความสำคัญต่อพระรัตนตรัย ธรรมเนียมการปฏิบัติของพุทธศาสนิกชนก็มีหลักปฏิบัติ เป็นแบบเดียวกัน คือ การทำบุญตักบาตรรักษาศีล ปฏิบัติธรรมเจริญสมาธิ โดยช่วงเวลาเย็นมีกิจกรรมการเวียนเทียน ซึ่งต่างกันตรงการกล่าวคำบูชาก่อนเวียนเทียนที่เป็นการน้อมกายน้อมใจระลึกถึงเหตุการณ์วันสำคัญนั้น ๆ แตกต่างกัน

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนรู้

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	30	11.00	0.60	-16.48*	.05
หลังเรียน	30	21.00	0.80		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ก่อนและหลังเรียนพบว่า นักเรียนที่ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เกมบันไดงู หลังเรียน ($\bar{x} = 21.00$, S.D. = 0.80) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 11.00$, S.D. = 0.60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 แสดงว่านักเรียนที่เรียนผ่านการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมบันไดงู มีคะแนนหลังเรียนสูงขึ้น

3. ผลการศึกษาค้นคว้าความพึงพอใจหลังการใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา ปรากฏผลดังนี้



ตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
1.1 กิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.39	0.74	มาก
1.2 ความสนุกสนานในการทำกิจกรรม	4.67	0.80	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรม	4.35	0.77	มาก
1.4 เปิดโอกาสให้นักเรียนถามคำถามข้อที่นักเรียนสนใจ	3.95	0.70	มาก
1.5 ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	3.50	0.68	ปานกลาง
รวม	4.17	0.73	มาก
2. ด้านการวัดและประเมินผล			
2.1 การประเมินครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.51	0.68	มากที่สุด
2.2 การประเมินครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ	4.38	0.70	มาก
2.3 แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน	4.59	0.79	มากที่สุด
2.4 ความยากง่ายของแบบทดสอบที่เหมาะสม	3.52	0.72	มาก
2.5 ความสนุกสนานในการทำกิจกรรม	4.55	0.85	มากที่สุด
รวม	4.31	0.74	มาก
3. ด้านเนื้อหา			
3.1 การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	4.65	0.87	มากที่สุด
3.2 เนื้อหา มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.55	0.86	มากที่สุด
3.3 หัวข้อในเนื้อหา มีความเหมาะสมตรงกับกิจกรรม	4.38	0.74	มาก
3.4 ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหา	4.29	0.71	มาก
รวม	4.40	0.77	มาก
รวมทั้งหมด	4.28	0.74	มาก

จากตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.74) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความสนุกสนานในการทำกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.80) รองลงมา กิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.74) และระยะเวลาในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 3.50$, S.D. = 0.68) อยู่ในระบับน้อยที่สุดตามลำดับ



อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถนำประเด็นมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา พบว่า ผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมจำนวน 10 แผน ได้ผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัย วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาการสอนอย่างละเอียดให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางกำหนดและดำเนินการสร้างเกมตามกรอบการสร้างของ Neumann, & Morgenstern (1994) โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) นำมาพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมให้เข้ากับเนื้อหาการเรียนการสอน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ดีขึ้นเมื่อเทียบกับการเรียนแบบบรรยาย โดยพัฒนากิจกรรมให้มีความหลากหลาย ทำทายมากขึ้น ซึ่งออกแบบกิจกรรมเกมบันไดงูในแอปพลิเคชัน Canva โดยใช้เนื้อหาในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ที่เรียงลำดับตามวันสำคัญ พร้อมทั้งออกแบบการ์ด 30 ใบ เพื่อใช้ในการถามคำถาม เกมบันไดงูเป็นเครื่องมือการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนการสอน ทั้งนี้ยังช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคม การทำงานเป็นทีมได้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และทักษะการเรียนรู้ในเชิงลึกจากการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนสนุกเพลิดเพลิน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การกล้าแสดงออก การพัฒนาความมั่นใจในตัวเองของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น รวมไปถึงความสามัคคีในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ พรชนก กันไว, และณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้และการเล่นเกมในสาระเศรษฐศาสตร์ของวิชาสังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานและน่าสนใจ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ และแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกในระดับที่สูงกว่าการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ รูปแบบดังกล่าวยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับ "พอใช้" และมีอัตราการพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์สูงถึงร้อยละ 80.16 สะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษาสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาริชาติ ชื่นเจริญ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. สร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2. ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวที่มีต่อความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศของนักเรียน และ 3. สำรวจความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานนี้ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศมีคุณภาพในระดับ "มากที่สุด" โดยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.82/79.89 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2. นักเรียนมีความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม และยิ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ



ที่ระดับ .05 3. ความคิดเห็นของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศในภาพรวมอยู่ในระดับ "มากที่สุด" งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นฐานในกิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริมความเข้าใจและการตระหนักรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและน่าสนใจ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมบันไดงู เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศการจัดการเรียนการสอนที่แปลกใหม่นอกเหนือจากการสอนแบบบรรยาย การจัดสื่อการเรียนการสอนทำกิจกรรมในห้องเรียนทำให้เกิดความน่าสนใจ โดยนำการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมาประยุกต์เป็นสื่อการสอนเนื่องจากเกมช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจ ความสนุกและความเพลิดเพลินในการเรียน สามารถจดจำข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การใช้เกมในการเรียนยังช่วยฝึกให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและพัฒนาความมั่นใจในตัวเอง ผ่านการแสดงบทบาทหรือการตอบคำถามต่อหน้าผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายมิติ ด้วยวิธีการเรียนด้วยเล่นด้วย โดยสร้างเกมบันไดงูให้ตรงกับจุดประสงค์สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญทางพระพุทธศาสนาเข้ามาสอดแทรกในเกมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น มีของรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะ ยิ่งทำให้นักเรียนกระตือรือร้นกลุ่มของตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งเกมบันไดงูส่งเสริมให้นักเรียนสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน ฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน และทำให้นักเรียนสนุกเพลิดเพลินไปกับเกมผ่านการตอบคำถามและทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ซึ่งนอกจากจะส่งเสริมการเรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎีแล้ว ยังช่วยฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน และการคิดวิเคราะห์อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาการสอนมากกว่าแบบการเรียนบรรยาย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พระนันทพงษ์ ชินวโร (2562) วิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อการสอนบันไดงูสังคม เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรพินพิทยา จังหวัดลำพูน มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อการสอน บันไดงูสังคม Social Snake and Ladders เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนอรพินพิทยา จังหวัดลำพูน 2) เพื่อหาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอน บันไดงูสังคม Social Snake and Ladders เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยการประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อการสอนบันไดงูสังคม Social Snake and Ladders ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน บันไดงูสังคม Social Snake and Ladders ที่มีความแตกต่างกันเท่ากับ 3.27 คะแนนก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 คะแนน ค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.3 คะแนน และหลังจากการนำข้อเสนอแนะในการประเมินคุณภาพนวัตกรรมสื่อการสอนบันไดงูสังคม Social Snake and Ladders มาปรับปรุงและทดลองใช้สื่ออีกครั้งในรูปแบบเดิม ซึ่งทำให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอน บันไดงูสังคม Social Snake and Ladders ในหน่วยการเรียนรู้เรื่องมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมที่มีความแตกต่างกันของก่อนเรียนและหลังเรียนโดยมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างเท่ากับ 4.1 คะแนน ก่อนเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.9 คะแนน และหลังเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9 คะแนน จึงแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสื่อการสอนบันไดงูสังคม Social Shake Ladder



สามารถใช้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรพินพิทยา จังหวัดลำพูน ได้จริง และสอดคล้องกับการวิจัยของ ญัฐฐา ผิวมา (2564) ได้วิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหัวข้อคำศัพท์ ไวยากรณ์ และสำนวน เพื่อการนำเสนอภาษาอังกฤษ อย่างเป็นทางการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอสำหรับ นักศึกษาศาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน และ 2. ศึกษาพัฒนาการทางการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยร้อยละ 53.54 ซึ่งอยู่ในระดับพัฒนาการ การเรียนรู้ที่สูง 2. ความพึงพอใจในภาพรวมของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการผสมผสานระหว่าง Blended Learning และเกมเป็นฐาน ช่วยเสริมสร้าง การเรียนรู้และความพึงพอใจของนักศึกษาในวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วันสำคัญและเทศกาลสำคัญ ทางพระพุทธศาสนา พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความสนุกสนานในการทำ กิจกรรม อยู่ในระดับค่าเฉลี่ยมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนพึงพอใจต่อเทคนิคกิจกรรมเกมบันไดงู การจัด กิจกรรมการเรียนการสอนที่เปลี่ยนบรรยากาศจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายและการจดจำ เนื้อหา จำนวนมาก ส่งผลให้นักเรียนเบื่อหน่ายกับการเรียน ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนและไม่สนใจเรียน จึงทำให้ครู ผู้สอนคิดหาวิธีออกแบบสื่อการสอนที่ทำให้นักเรียนนั้นสนใจ จึงได้นำรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย และแปลกใหม่ไปจากเดิม ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในลักษณะที่สนุกและไม่น่าเบื่อ โดยการเปลี่ยนบรรยากาศ จากเดิมที่สอนแบบบรรยายนำการจัดกิจกรรมโดยเกมเป็นฐานมาประยุกต์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนเพื่อให้ นักเรียนเกิดความสนใจและผ่อนคลายสนุกสนานไปกับเกม ส่งผลให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา พระพุทธศาสนา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเวลาที่มีจำกัดเพียงแค่ 1 ชั่วโมงต่อคาบ ซึ่งอาจทำให้เวลาผ่านไปเร็ว เนื่องจาก ในขณะที่ทำกิจกรรมนักเรียนมีความสนใจและเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม จิตใจจดจ่อกับการหาคำตอบเพื่อให้ กลุ่มตนเองนั้นชนะ จึงทำให้นักเรียนนั้นรู้สึกท้อเร็วกว่าปกติที่เรียน เกิดจากที่นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลิน ไปการทำกิจกรรมเรียนปนเล่นโดยใช้เกมเป็นฐาน สอดคล้องกับการวิจัยของ ชนกนันท์ ช่วยประครอง (2565) ได้วิจัย เรื่อง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 โรงเรียนดงตาลวิทยา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในการเรียนรู้เกี่ยวกับนโยบายการเงินและการคลังได้หรือไม่ 2. เปรียบเทียบ ประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติในหัวข้อนโยบาย การเงินและการคลัง ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานในหัวข้อนโยบาย การเงินและการคลังสำหรับนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 14 คน แสดงให้เห็นว่าทักษะการแก้ปัญหาการเรียน



หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. การจัดการเรียนการสอนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอนสามารถเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหัวข้อนโยบายการเงินและการคลังได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการวิจัยของ นงคราญ สุขเวชวรกิจ (2567) ได้วิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชาทักษะชีวิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาทักษะชีวิตก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติในด้านทักษะชีวิตระหว่างก่อนและหลังการเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตก่อนการเรียนเท่ากับ 18.11 และหลังการเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 20.36 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 งานวิจัยนี้ยังได้นำเสนอแผนการสอนที่ชัดเจน ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการสอนที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังมีการออกแบบการสอบเพื่อช่วยให้นักศึกษาปรับปรุงและฝึกฝนทักษะชีวิตได้อย่างต่อเนื่องในระหว่างการเรียนรู้ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักศึกษาอย่างเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การเลือกเนื้อหาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญควรคำนึงถึงความเหมาะสม เพศ วัย และระดับความสามารถในการเรียนและความถนัดของนักเรียนด้วย หากเนื้อหาใดที่นักเรียนสนใจ นักเรียนจะเกิดความกระตือรือร้นการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น
2. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ครูต้องมีการเสริมแรงและกระตุ้น ให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งก่อนการเล่นเกม การสร้างความสนใจโดยมีของรางวัลมากระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียนหรือเกมนั้น ๆ
3. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่นำมาประยุกต์กับเนื้อหาการเรียนการสอนสามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากกว่าการสอนแบบบรรยายได้จริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษานำวิธีการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานโดยใช้กิจกรรมเกมบันไดงูไปบูรณาการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาอื่นหรือนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมบันไดงูต่อตัวแปรตามอื่น ๆ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการกล้าแสดงออก



3. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้การนำเกมเป็นฐานมาบูรณาเป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนโดยใช้
เกมบันไดงู ในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาที่อยู่ในช่วงระดับชั้นอื่น ๆ และเนื้อหาเรื่องอื่น ๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ
ที่ดีขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2566). ถอดกระบวนการสร้างสรรค์ "บอร์ดเกม" เพื่อเรียนรู้แบบ *Active Learning* ไอเดียที่ ใครก็ทำได้. สืบค้น พฤศจิกายน 2, 2567, จาก <https://www.eef.or.th/article>.
- จิตรทิวัส วงษ์หาบศุขย์, และปิยลักษณ์ โพธิ์วรรณ. (2567). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องศาสนากับสังคมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒนา*, 6(3), 269 - 280.
- ชนกนันท์ ช่วยประคอง. (2565). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงิน และการคลัง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดงตาลวิทยา. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ณัฐฐา ผิวมา. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ ส่วนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ อย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษา สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. *วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ*, 4(2), 84 – 96.
- ทิศนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ.
- นงคราญ สุขเวชขจรกิจ. (2567). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษาในรายวิชาทักษะชีวิต. *วารสารรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 7(1), 33 - 43.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้าน ระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัย นเรศวร.
- พรชนก กันไว, และณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ. (2567). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 9(2), 189 - 198.
- พระนันทพงศ์ ชินวโร. (2562). รายงานวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อการสอน "บันไดงูสังคม" เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรพินพิทยา จังหวัดลำพูน. ลำพูน: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542, 19 สิงหาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก หน้า 1 – 23.



วรัตต์ อินทสระ. (2562). *Game-Based Learning The Latest Trend Education 2019*. กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

สุคนธ์ สันทพพานนท์, พงษ์จันทร์ สุขยิ่ง, จินตนา วิธเกียรติสุนทร, และพิวัสสา นภารัตน์. (2554). *วิธีสอน*

ตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.

เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย, ณัฐวดี ปฐมมีโชค, และศิดดารัตน์ สมัครการนา. (2562). *Game-based Learning*

ทางเลือกสำหรับการศึกษาวิทยาศาสตร์ยุคใหม่. *นิตยสาร สสวท.*, 47(216), 25 - 30.

Cronbach, L. J. (1970). *Essentials of Psychological Test* (5th ed.). New York: Harper Collins.

Kuder, Frederic G., & M.W. Richardson. (1973). *The Theory of the Estimation of Test*

Reliability. *Psychometrika*, 2, 151 – 160.

Neumann, J., V., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*.

Princeton University Press: Princeton, 1944.

Pro, A., & Dinscore, A. (2015). *Game-Based Learning. Instruction Technologies Committee Tips*

and Trends. Association of College and Research Libraries and American Library

Association. <http://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>.