



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ในรายวิชาการป้องกันการทุจริต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี

จักรพงษ์ งามวิริยะประเสริฐ*

โรงเรียนพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี

ได้รับบทความ: 17 กันยายน 2568 ปรับปรุงแก้ไข: 27 ตุลาคม 2568 ตอรับการตีพิมพ์: 8 พฤศจิกายน 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน 2. เปรียบเทียบคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน และ 3. ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนพัฒนานิคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนในรายวิชาการป้องกันการทุจริต จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 35 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน แบบวัดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน เป็นแบบความเรียง จำนวน 7 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 18 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความเหมาะสมของเนื้อหาอยู่ที่ 4.75 มีสอดคล้องความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2. คุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันหลังสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บอร์ดเกม “Secret Hitler”, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, คุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน

* ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี



The Results of Game-Based Learning Using the "Secret Hitler" Board Game to Promote Active Citizenship Against Corruption in the Anti-Corruption Course for Grade 12 Students at Pattananikhom School, Lopburi Province

Jakkaphong Ngamwiriyaprasert*

Pattananikom School, Phatthananikom District, Lopburi Province

Received: September 17, 2025 **Revised:** October 27, 2025 **Accepted:** November 8, 2025

Abstract

The purposes of this research were to 1. develop a game-based learning management plan using the Secret Hitler board game, 2. compare the characteristics of active citizenship against corruption, and 3. examine students' satisfaction with learning management using the Secret Hitler board game. The sample group consisted of 35 Mathayom 6/3 students from one classroom enrolled in the Anti-Corruption course at Pattananikom School during the first semester of the 2025 academic year. The sample was selected using cluster random sampling. The research instruments included (1) ten lesson plans, (2) a seven-item writing assessment measuring active citizenship in relation to corruption, and (3) an eighteen-item satisfaction questionnaire. Data were analyzed using content validity analysis, the mean, standard deviation, and a dependent-samples t-test.

The results revealed that 1. the game-based learning management plan using the Secret Hitler board game achieved a content validity score of 4.75, indicating appropriateness at the highest level, 2. the post-learning scores on the characteristics of active citizenship against corruption were significantly higher than the pre-learning scores at the .05 level of statistical significance, and 3. students' satisfaction with the game-based learning approach using the Secret Hitler board game was at a very high level.

Keywords: Secret Hitler Board Game, Game-Based Learning Management, Characteristics of Active Citizenship Against Corruption

* Teachers, Social Studies, Religion and Culture Department, Pattananikom School, Phatthananikom District, Lopburi Province

บทนำ

แนวโน้มของปัญหาคอร์รัปชันที่เกิดขึ้นในปัจจุบันถือได้ว่าเป็นปัญหาใหญ่ที่เกิดขึ้นในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ปัญหาเหล่านี้ยังไม่มีแนวโน้มที่จะคลี่คลาย อีกทั้งยังทวีความรุนแรงและซับซ้อนมากขึ้นเรื่อย ๆ แม้ว่าประเทศไทยจะก้าวเข้าสู่ความทันสมัย มีระบบการบริหารราชการสมัยใหม่ มีการรณรงค์จากองค์กรของรัฐ หรือองค์กรอิสระต่าง ๆ ที่ต่างเห็นพ้องกันว่า การคอร์รัปชันเป็นปัญหาที่นำไปสู่ความยากจน และเป็นอุปสรรคที่ขัดขวางการพัฒนาประเทศ ซึ่งสาเหตุของปัญหาที่พบ คือ การทุจริตคอร์รัปชันเป็นประเพณีนิยม ปฏิบัติตามกันมาอย่างยาวนาน และยังมีอิทธิพลต่อความคิดของคนในปัจจุบันอยู่ค่อนข้างมาก (สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ, 2561) จะเห็นว่าปัญหาการทุจริตในภาครัฐนั้นเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่องและมีอิทธิพลต่อผู้คนในสังคมมาอย่างยาวนานทำให้เป็นปัญหาที่ฝังรากลึกอยู่ในสังคมไทย ไม่เพียงเท่านั้นภาคประชาชนเองก็มีส่วนสำคัญกับปัญหาเช่นกัน ดังที่พระชินกร สุจิตโต (2564) ได้กล่าวว่า การที่จะแก้ไขปัญหาคอร์รัปชันได้นั้นต้องประกอบด้วย ส่วนสำคัญ 2 ส่วน ได้แก่ ประการแรก คือ การสร้างค่านิยมความมีจริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ ซึ่งอยู่ในระดับปัจเจกบุคคล และประการที่สอง คือ การส่งเสริมแนวคิดเกี่ยวกับธรรมาธิปไตย ให้เป็นที่ยอมรับในทุกภาคส่วนของสังคม เป็นกฎเกณฑ์กติกาของสังคมในการส่งเสริมการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี กล่าวอีกนัยหนึ่งการแก้ปัญหาคอร์รัปชันต้องเน้นทั้งในเรื่องส่วนตัวและส่วนรวม โดยเริ่มจากส่วนตน คือ เจ้าหน้าที่รัฐทุกระดับนอกจากจะไม่ทำการคอร์รัปชันหรือหาประโยชน์อันมิพึงได้จากตำแหน่งหน้าที่แล้ว ยังต้องมีจิตที่เกลียดคอร์รัปชันซึ่งจะมีผลต่อตัวเอง และเป็นตัวอย่างของสังคม ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชนสังคม และประเทศชาติ รวมถึงผู้คนในสังคมต้องรู้สึกขงกับการคอร์รัปชันด้วย ถ้าหากเรารู้สึกเฉย ๆ หรือไม่มีปฏิกิริยาตอบรับยอมทำให้ปัญหานั้นฝังรากลึกเข้าสู่ทุกระดับในสังคม ขณะเดียวกันเรื่องของส่วนรวม สภาพสังคมปัจจุบัน การที่คนมีความรู้สึกเฉย ๆ กับการคอร์รัปชันติดสินบน เพราะผู้นำทางการเมืองและสังคมในระดับต่าง ๆ เป็นตัวอย่างไม่ดีในการคอร์รัปชันดังประโยคว่า “คอร์รัปชันทำได้ แต่ขอให้ผลงานออกมาดี” นั่นเอง ดังนั้น จะเห็นได้ว่าปัญหาการคอร์รัปชันนั้นเป็นปัญหาที่จำเป็นที่จะต้องได้รับความร่วมมือจากผู้คนในสังคมทุกระดับ และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปลูกฝังพฤติกรรมที่ดีให้กับเด็กและเยาวชนเพื่อเป็นรากฐานของสังคมที่ปลอดจากการทุจริตคอร์รัปชันต่อไป

รายวิชา การป้องกันการทุจริต ของโรงเรียนพัฒนานิคมนั้นเกิดจากคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ ได้มีการจัดทำหลักสูตรหรือชุดการเรียนรู้และสื่อประกอบการเรียนรู้ ด้านการป้องกันการทุจริต เพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนให้กับนักเรียนและนักศึกษาในทุกระดับชั้นเรียนทั้งในส่วนของการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา เพื่อเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกในการแยกแยะประโยชน์ส่วนตนกับประโยชน์ส่วนรวม จิตพอเพียงต้านทุจริต และสร้างพฤติกรรมที่ไม่ยอมรับและไม่ทนต่อการทุจริต สร้างวัฒนธรรมต่อต้านการทุจริตให้นักเรียน สร้างความตระหนักให้นักเรียน ยึดถือประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน มีจิตพอเพียงต้านทุจริต ละอายและเกรงกลัวที่จะไม่ทุจริตและไม่ทนต่อการทุจริตทุกรูปแบบ (สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ, 2561) การจัดการเรียนรู้ที่จะให้ผู้เรียนนั้นมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ปัญหานั้น การจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - Based Learning) จึงเป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่น



และฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน (อนุสร หงษ์ขุนทด, 2566) นอกจากนี้ Hsu & Wang (2018) ยังได้กล่าวอีกว่า การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานเป็นการเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ซึ่งประเภทของเกมนั้นต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการคิดของตนเองเป็นสำคัญซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปนัดดา พาณิชนพัตร์, อภิสิทธิ์ เบ็ญระเหม และ สุธิมา เกิดทอง (2567) ที่ได้สรุปผลการวิจัยไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมภายใต้บรรยากาศการเรียนที่สนุกสนานเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นต้องสอดคล้องเนื้อหาที่ต้องให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความรู้สึกร่วมกับเนื้อหา ทั้งนี้เกมที่นำมาใช้ต้องสอดคล้องและมีความเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่ผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนด้วย ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการป้องกันการทุจริตนั้น ผู้วิจัยเองต้องการให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นความสำคัญของผลที่ตามมาหลังจากผู้คนในสังคมปล่อยผ่านให้กับการเมืองที่มีแนวโน้มทุจริตได้ใช้ช่องโหว่ต่าง ๆ ในการเข้ามามีบทบาทที่จะกอบโกยผลประโยชน์ของส่วนร่วม โดยบอร์ดเกม Secret Hitler เป็นเกมที่จำลองการวางอุบายทางการเมืองและการทรยศ ในปี ค.ศ. 1930 ประเทศเยอรมนี ผู้เล่นแต่ละคนได้รับมอบหมายอย่างสุ่มและแอบเป็นกลุ่มพรรคที่มีแนวคิดแบบเสรีนิยม และอีกฝ่ายที่เป็นพรรคที่แนวคิดแบบฟาสซิสต์ ซึ่งจะมีผู้เล่นคนหนึ่งคือ ฮิตเลอร์ ซึ่งคอยฉวยโอกาสในการเป็นนายกรัฐมนตรีในระบอบประชาธิปไตยของเยอรมนีในขณะนั้นเพื่อปูทางก้าวขึ้นมาอำนาจสูงสุดในประเทศเยอรมนี ซึ่งในความเป็นจริงเขาทำได้สำเร็จ และนำมาสู่ช่วงเวลาที่เขาชั่วร้ายที่สุดช่วงหนึ่งของประเทศเยอรมนีและของโลก โดยเกมผู้เล่นพรรคฟาสซิสต์จะต้องคอยประสานงานและร่วมมือกันในการปูทางให้และผู้นำหรือฮิตเลอร์ได้เป็นนายกรัฐมนตรี การผลักดันให้เกิดนโยบายฟาสซิสต์ให้ได้มากที่สุดหรือการใช้เสียงในสภานับสนุนให้ผู้นำได้ขึ้นเป็นนายกรัฐมนตรี โดยที่พวกเสรีนิยมจะต้องค้นหาและหยุดภารกิจของฮิตเลอร์ก่อนที่จะเป็นนายกรัฐมนตรีได้ ซึ่งจะต้องอาศัยความร่วมมือ การคิดวิเคราะห์ไตร่ตรอง สร้างและหาพันธมิตรที่มีแนวคิดต่อต้านกลุ่มฟาสซิสต์ ออกนโยบายฝักเสรีนิยมให้ได้มากที่สุด (Steward, 2016) จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนั้นมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ได้ฝึกลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนมากกว่าปกติ และยังช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้มีความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้น งานวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งหมายในการใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” มาใช้เป็นกรอบแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการป้องกันการทุจริต โดยใช้เทคนิคเกมเป็นฐาน จากปัญหาการขาดจิตสำนึกและการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้เป็นพลเมืองที่ตระหนักถึงปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันในสังคม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการป้องกันการทุจริตในสังคม การรักและห่วงใยในประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าส่วนตน สามารถปฏิบัติตนอย่างรับผิดชอบในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก เป็นสมาชิกที่มีความเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ของตนเองในการขับเคลื่อนสังคมที่มีความโปร่งใสตรวจสอบได้ และนำสิ่งที่ได้เรียนรู้และปฏิบัติไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ในรายวิชา การป้องกันการทุจริต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี

ทบทวนวรรณกรรม

คุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน

อภิชา กริมาบุตร และ เพียรพิทย์ โรจนปยุตยา (2568) อธิบายความหมายของ พลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) ไว้ว่าคือ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคมให้ดีขึ้น โดยปฏิบัติตามกฎหมาย ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และหลักธรรมของศาสนา แสดงออกถึงความสำนึกรับผิดชอบต่อส่วนรวม ลดความเห็นแก่ตัวและมุ่งมั่นในความยุติธรรมและความเสมอภาคในสังคม นอกจากนี้ที่กล่าวมาพลเมืองตื่นรู้ต้องตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม พร้อมกับการร่วมมือและการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง มีความสัมพันธ์ที่ดีและมุ่งสร้างประโยชน์ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม ซึ่งคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ก็คือ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคมในการป้องกันและมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาทุจริตคอร์รัปชันให้ดีขึ้น โดยยึดหลักการของการปฏิบัติตามกฎหมาย แสดงออกถึงความสำนึกรับผิดชอบต่อส่วนรวม คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าส่วนตน ลดความเห็นแก่ตัวและมุ่งมั่นในความยุติธรรมและความเสมอภาคในสังคม ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทุจริตคอร์รัปชัน พร้อมกับการร่วมมือและการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจังเข้าใจจากจิตสำนึกที่จะต้องแก้ไขปัญหาอย่างแท้จริง ประกอบด้วยคุณลักษณะ 6 ด้าน ดังนี้

1. มีความรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองได้ พลเมืองต้องสามารถรับผิดชอบต่อตนเองได้ ทั้งในด้านการดำรงชีวิตและรับรู้สิทธิหน้าที่ของตนเอง
2. ตระหนักถึงและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน มีความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเทศชาติอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแก้ไขปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน
3. เคารพสิทธิตนเองและผู้อื่น เคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่นอย่างเท่าเทียมกัน ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และเคารพความแตกต่างหลากหลายของความคิดเห็น

4. **มีเหตุผลและคิดวิเคราะห์** สามารถใช้เหตุผลในการคิด การตัดสินใจ และแสดงความคิดเห็น รวมถึงรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากตนเอง

5. **มีจิตสาธารณะ** คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม เห็นแก่ประโยชน์ของส่วนรวม และดูแลรักษาสาธารณสมบัติ

6. **เคารพกฎกติกาและมีวินัย** ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม มีวินัย และยึดมั่นในหลักการที่ถูกต้อง

7. **มีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม** มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ผ่านกระบวนการประชาธิปไตยที่ส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีบทบาทในการตรวจสอบและตัดสินใจ

บอร์ดเกม “Secret Hitler” เป็นเกมที่จำลองการวางอุบายทางการเมืองและการทรยศในปี ค.ศ. 1930 ประเทศเยอรมนี ผู้เล่นแต่ละคนได้รับมอบหมายอย่างสุ่มและแอบเป็นกลุ่มพรรคที่มีแนวคิดแบบเสรีนิยม และอีกฝ่ายเป็นพรรคที่มีแนวคิดแบบฟาสซิสต์ ซึ่งจะมีผู้เล่นคนหนึ่งคือ ฮิตเลอร์ ซึ่งคอยฉวยโอกาสในการเป็นนายกรัฐมนตรีในระบอบประชาธิปไตยของเยอรมนีในขณะนั้นเพื่อปูทางก้าวขึ้นมามีอำนาจสูงสุดในประเทศเยอรมนี ซึ่งในความเป็นจริงเขาทำได้สำเร็จ และนำมาสู่ช่วงเวลาที่เราเรียกว่าช่วงหนึ่งของประเทศเยอรมนีและของโลก ไม่ว่าจะเป็นสงครามโลกครั้งที่ 2 การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว การปกปิดข้อเท็จจริงต่าง ๆ การกำจัดศัตรูทางการเมืองเพื่อคะแนนนิยมของพรรคพวกตนเอง และการทุจริตคอร์รัปชันที่ตามมามากมาย (Steward, 2016)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - Based Learning: GBL) โดยทิสนา แหมมณี (2551) อธิบายว่าเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน ประกอบด้วย ขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)** เป็นขั้นเริ่มต้นที่ผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สำรวจและค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะเรียน อาจผ่านการตั้งคำถาม การหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ หรือการระดมสมอง เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้เบื้องต้นก่อนเริ่มกิจกรรม

2. **ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)** ในขั้นตอนนี้ ผู้สอนจะอธิบายกติกาของเกม กฎเกณฑ์ วิธีการเล่น รวมถึงวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติตามได้ถูกต้อง

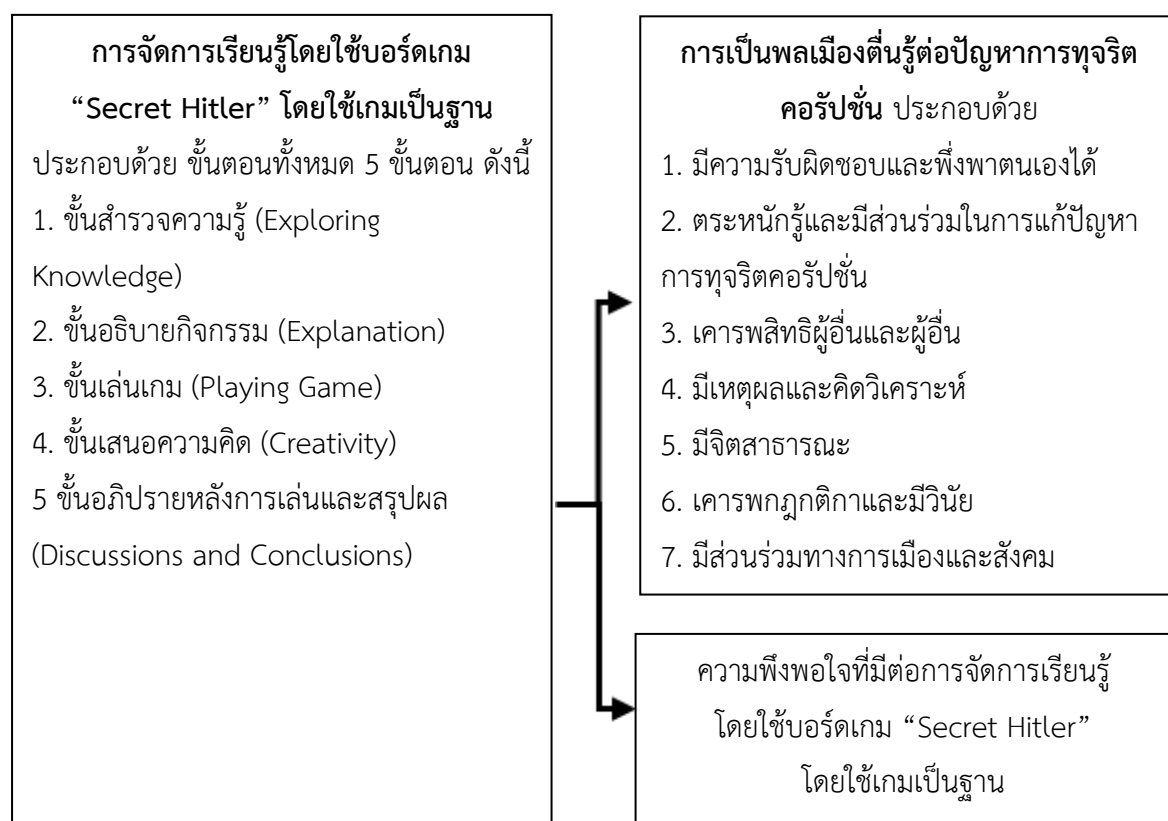
3. **ขั้นเล่นเกม (Playing Game)** เป็นหัวใจหลักของกระบวนการเรียนรู้ Where ผู้เรียนจะได้ลงมือเล่นเกมตามกติกาที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว การเล่นเกมจะช่วยสร้างความสนุกสนานและความตื่นตัวในการเรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง

4. **ขั้นเสนอความคิด (Creativity)** เมื่อผู้เรียนได้ทำความเข้าใจกับเกมแล้ว ขั้นตอนนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้จากเกม อาจเป็นการแก้ปัญหาในรูปแบบใหม่ ๆ การคิดหาวิธีการเอาชนะเกม หรือการต่อยอดแนวคิดที่ซับซ้อนขึ้น

5. ขึ้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล (Discussions and Conclusions) หลังจากเล่นเกมเสร็จสิ้น จะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อภิปราย และทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม โดยผู้สอนจะช่วยสรุปประเด็นสำคัญ เชื่อมโยงความรู้เข้ากับเนื้อหาและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์

กรอบแนวความคิด

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ในรายวิชา การป้องกันการทุจริต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิด ไว้ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนในรายวิชา การป้องกันการทุจริต จำนวน 8 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 298 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนในรายวิชา การป้องกันการทุจริต จำนวน



1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 35 คนได้มาโดยวิธีสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม ทั้งนี้เนื่องจากผู้เรียนในแต่ละห้องเรียนมีการละความสามารถเหมือนกัน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน รายวิชาการป้องกันการทุจริต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 แผน จากเทคนิคการใช้เกมเป็นฐานของ ทิศนา ขัมมณี (2551) ประกอบด้วย ขั้นตอน 5 ขั้น ดังนี้ 1) ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge) 2) ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation) 3) ขั้นเล่นเกม (Playing Game) 4) ขั้นเสนอความคิด (Creativity) และ 5) ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล (Discussions and Conclusions) โดยผ่านการตรวจสอบและประเมินความสอดคล้องกับเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล ด้านหลักสูตรและการสอน และด้านการสอนสังคมศึกษา จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเหมาะสม (Content Validity) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.75 มีความสอดคล้องของเนื้อหาและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.2 แบบวัดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situational Test) โดยให้เขียนแบบความเรียง (Essay Test) ทั้งหมด 7 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบรูบริก (Scoring Rubric) 4 ระดับ (ดีมาก ดี พอใช้ และ ควรปรับปรุง) ตามคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันของ อภิชา กริมาบุตร และ เพียรพิทย์ โรจนบุณยา (2568) ประกอบด้วย 1) มีความรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองได้ 2) ตระหนักถึงและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน 3) เคารพสิทธิผู้อื่นและผู้อื่น 4) มีเหตุผลและคิดวิเคราะห์ 5) มีจิตสาธารณะ 6) เคารพกฎกติกาและมีวินัย และ 7) มีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ได้ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.71 จากนั้นนำไป Tryout กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนพัฒนานิคมที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.69 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.41 – 0.64 และมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.42 โดยเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์แบบรูบริก ดังนี้

- 4 คะแนน หมายถึง มีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน อยู่ในระดับดีมาก
- 3 คะแนน หมายถึง มีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน อยู่ในระดับดี
- 2 คะแนน หมายถึง มีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน อยู่ในระดับพอใช้
- 1 คะแนน หมายถึง มีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน อยู่ในระดับควรปรับปรุง



2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 5 ด้าน รวม 18 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งผู้วิจัยกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนสังคมศึกษา และด้านการวัดผล และการประเมินผล จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องได้ค่า ระหว่าง 0.67 – 1.00 จากนั้นนำไป Tryout กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนพัฒนานิคมที่ไม่ได้เป็น กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.82

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยให้ผู้เรียน ทำแบบวัดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน จำนวน 7 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที

3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานไปใช้กับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 ในรายวิชาการป้องกันการทุจริต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คาบเรียน

3.3 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยให้ผู้เรียน ทำแบบวัดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน จำนวน 7 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที

3.4 หลังจากทำแบบวัดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันเสร็จแล้ว ผู้วิจัย นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน ให้ผู้เรียนประเมิน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยการหาความเหมาะสม (Content Validity) จากการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ โดยเกณฑ์การประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์ ของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาและความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาและความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาและความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาและความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด



4.2 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน เป็นแบบความเรียง (Essay Test) ให้คะแนน แล้วนำมาเทียบช่วงคะแนน สำหรับเกณฑ์การแปลผลช่วงคะแนน ผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์ของ สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2554) ดังนี้

คะแนน 22.75 - 28.00 หมายถึง ผู้เรียนมีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหา การทุจริตอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนน 17.50 - 22.74 หมายถึง ผู้เรียนมีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหา การทุจริตอยู่ในระดับมาก

คะแนน 12.25 - 17.49 หมายถึง ผู้เรียนมีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหา การทุจริตอยู่ในระดับพอใช้

คะแนน 7.00 - 12.24 หมายถึง ผู้เรียนมีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหา การทุจริตอยู่ในระดับควรปรับปรุง

4.3 เปรียบเทียบคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันระหว่างก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่า t-test แบบ Dependent Samples

4.4 คะแนนที่ได้จากผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สำหรับเกณฑ์การแปลค่าคะแนนเฉลี่ย ผู้วิจัยได้ปรับใช้เกณฑ์ ของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก

คะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

คะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อย

คะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม การเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ในรายวิชา การป้องกันการทุจริต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ปรากฏผลดังนี้

ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อ ส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันที่พัฒนาขึ้นมีทั้งสิ้น 10 แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ประโยชน์ส่วนตนกับประโยชน์ส่วนรวม มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.62 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ผลประโยชน์ทับซ้อน มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.56 มีสอดคล้องความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ความละเอียดไม่ทนต่อการทุจริต มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.75 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การสอบ การเลือกตั้ง และโครงการภาครัฐ มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.66 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 จิตสำนึกต่อต้านการทุจริตผ่านบอร์ดเกม (1) มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.81 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 จิตสำนึกต่อต้านการทุจริตผ่านบอร์ดเกม (2) มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.78 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.7 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 จิตสำนึกต่อต้านการทุจริตผ่านบอร์ดเกม (3) มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.80 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.8 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 การเคารพกฎระเบียบกติกาของบ้านเมือง มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.74 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.9 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 พลเมืองตื่นรู้และมีส่วนรับผิดชอบต่อปัญหา มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.69 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.10 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 มีส่วนร่วมและแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.81 มีความสอดคล้องเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

โดยในภาพรวมแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ในรายวิชา การป้องกันการทุจริตมีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.75 มีสอดคล้องความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน

(n = 35)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	Df	t	Sig.
ก่อนเรียน	28	14.25	1.455	34	1.235	.000*
หลังเรียน	28	21.55	1.235			

*p < .05

จากตาราง 1 พบว่า คุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 2 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	4.64	1.223	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้	4.85	1.023	มากที่สุด
3. ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้	4.76	1.055	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล	4.66	1.114	มากที่สุด
5. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้	4.74	1.020	มากที่สุด
ภาพรวม	4.78	1.025	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 1.025) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.85$, S.D. = 1.023) รองลงมาคือ ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 1.055) และน้อยที่สุดคือ ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.64$, S.D. = 1.223)

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ในรายวิชา การป้องกันการทุจริต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันที่พัฒนาขึ้นมีทั้งสิ้น 20 แผนการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมแผนฯ ทั้งหมดมีความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) อยู่ที่ 4.75 มีความสอดคล้องเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องมาจากการออกแบบแผนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” เป็นหลักนั้น ช่วยให้เกิดสถานการณ์สมมติที่มีความใกล้เคียงกับภาวะบ้านเมืองที่มีนักการเมืองทุจริตเพื่อให้ผู้เรียนได้รับมือกับปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจึงได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และการมีส่วนร่วมในการอภิปรายจากกระบวนการภายในเกม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริงและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังเชื่อมโยงกับแนวคิดการใช้เกม



เพื่อการศึกษา (Game - Based Learning) ที่ช่วยสร้างแรงจูงใจ ความสนุก และการมีส่วนร่วม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ยังช่วยปลูกฝังทักษะพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน เนื่องจากบอร์ดเกมดังกล่าวมีลักษณะของการสร้างสถานการณ์การตัดสินใจเชิงจริยธรรม การใช้เหตุผล และการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่นในการยับยั้งไม่ให้นักการเมืองที่มีแนวโน้มที่จะทุจริตคอร์รัปชันขึ้นมาใช้อำนาจในสภาแล้วปกครองประเทศได้ กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงผลเสียของการทุจริตและฝึกการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนทร อ่อนฤทธิ์, มาริสา มาตย์สัณมา และสุดเขตต์ ครุฑศรี (2568) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร พบว่าแผนการจัดกิจกรรมได้รับการพัฒนามีจำนวน 15 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพรมอยู่ในระดับมากที่สุด การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมช่วยให้การจดจำและเข้าใจเนื้อหาเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความเข้าใจและการมีส่วนร่วม จึงถือเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การศึกษาสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสอดคล้องกับ สุนทร อ่อนฤทธิ์, อาทิตยา กุลรักษา และประพันธ์ คงพันธ์ (2568) ที่วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจไทยโดยใช้เกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชัยบาดาลวิทยา พบว่า ผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 13 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก โดยกล่าวต่อไปอีกว่า เกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เล่น เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้จากการลงมือทำ โดยเฉพาะในบริบทของการศึกษาและการเรียนรู้ โดยการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำ (Hands - On Learning) การคิดเชิงวิพากษ์การทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหาผ่านการสำรวจในเกม ทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า คุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากบอร์ดเกม “Secret Hitler” เป็นเกมที่มีลักษณะของการสวมบทบาท (Role - Playing) และ การใช้กลยุทธ์ (Strategic Thinking) ผู้เรียนต้องอาศัยการสังเกต การตั้งคำถาม การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่นักการเมืองที่มีแนวโน้มทุจริตคอร์รัปชันที่มีการซ่อนเร้นข้อมูลและความไม่โปร่งใสในกลุ่มผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะปัญหาของการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมจริง การมีส่วนร่วมในเกมจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักถึงผลกระทบของการทุจริต เข้าใจกลไกของอำนาจและการโกง รวมถึงสามารถสะท้อนคิด (Reflection) ต่อพฤติกรรมและคุณค่าที่เหมาะสมของการเป็นพลเมืองที่ดี เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่ 1 ความรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองได้ กระบวนการปลูกฝังความรับผิดชอบต่อบทบาทของตนในเกม ทั้งการตัดสินใจและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ด้านการตระหนักรู้และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาคอร์รัปชัน เกิดการเรียนรู้ผ่านโครงสร้างของเกมที่จำลองสถานการณ์ใช้อำนาจและการหลอกลวง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาการทุจริตและเห็นความสำคัญ



ของการตรวจสอบและมีส่วนร่วมแก้ไขการยับยั้งไม่ให้นักการเมืองเหล่านั้นขึ้นมามีอำนาจ ด้านต่อมาคือ การเคารพสิทธิผู้อื่น ซึ่งกระบวนการเล่นเกมบังคับให้ผู้เรียนต้องฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง ยอมรับความเห็นของผู้อื่น และเคารพกติกาที่ทุกคนตกลงร่วมกัน ด้านการใช้เหตุผลและการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนต้องใช้เหตุผลในการสืบค้นหาตัว “Hitler” หรือฝ่ายที่ไม่โปร่งใส รวมถึงการประเมินข้อมูลที่ได้รับจากเพื่อน ๆ ในเกม วิเคราะห์สังเคราะห์ออกมาเป็นแนวทางและอธิบายให้เหตุผลกับเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ เพื่อให้รับรู้ถึงสถานการณ์และแนวคิดของตน ต่อไปคือด้านจิตสาธารณะ ถึงแม้ในบริบทของเกมจะมีการแข่งขัน แต่ผู้เรียนเรียนรู้ถึงความสำคัญของการรักษาประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์เฉพาะตน ซึ่งจะต้องร่วมมือกับทีมของตนเองเพื่อชัยชนะของตน หมายถึง ของทีมด้วยเช่นกัน ด้านถัดไปคือ การเคารพกฎกติกาและวินัย ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกติกาเคร่งครัด และช่วยสอดส่องให้ผู้เล่นทุกคน อยู่ในกติกาด้วยเช่นกัน ด้านสุดท้ายคือ การมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม ผ่านสถานการณ์ที่อาศัยการตัดสินใจร่วมกันในเกมสะท้อนถึงกระบวนการประชาธิปไตย เช่น การโหวต การถกเถียง และการตรวจสอบฝ่ายที่มีอำนาจ ซึ่งช่วยฝึกฝนให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทของตนในฐานะพลเมือง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Justiana, Priyono & Nugroho (2017) ที่ศึกษาเรื่องการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้เรื่องการต่อต้านคอร์รัปชันและความซื่อสัตย์ พบว่า การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ด้านความซื่อสัตย์และการต่อต้านการทุจริตสามารถพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ ความซื่อสัตย์ และการมีส่วนร่วมในสังคมได้จริง อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Mariyani, Waluyati & Setiyowati (2025) ที่พัฒนาเกมการเรียนรู้ด้านการต่อต้านคอร์รัปชันในมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษามีความเข้าใจค่านิยมต่อต้านการทุจริตเพิ่มขึ้น และเกิดแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมทางสังคมมากขึ้น ซึ่งยืนยันว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสามารถเสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนมีความเข้าใจค่านิยมของการต่อต้านคอร์รัปชันมากขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูง

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบอร์ดเกม “Secret Hitler” มีรูปแบบการเรียนรู้ที่แปลกใหม่แตกต่างจากการเรียนการสอนแบบบรรยายทั่วไป และมีความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความตั้งใจในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ทั้งการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การใช้กลยุทธ์ และการตัดสินใจร่วมกัน จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกเพลิดเพลิน สนุกสนานกับบรรยากาศของการแข่งขันที่เกิดขึ้นภายในเกม สอดคล้องกับงานวิจัยของ วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย และ นฤมล ศิริวงษ์ (2566) ที่ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การใช้บอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนเข้าใจการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลมากขึ้น มีความสามารถในการตัดสินใจว่าควรเชื่อ ไม่ควรเชื่อ ควรทำ ไม่ควรทำ บนฐานการคิดเชิงเหตุและผล ความสามารถในการแยกแยะระหว่างข้อมูลจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีและเป็นอันตราย การติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัย นอกจากนี้ยังสามารถช่วยเพิ่มบทบาทของผู้เรียน



กระตุ้นให้มีความกระตือรือร้นและเร้าความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพนั่นเอง

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ที่น่าสนใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ซึ่งสามารถสรุปและจัดเป็นหมวดหมู่องค์ความรู้ได้ดังนี้

หมวดหมู่	องค์ความรู้ใหม่	ประโยชน์/การประยุกต์ใช้	กลุ่มเป้าหมาย
แนวคิด/ทฤษฎี	- การใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” เพื่อจำลองสถานการณ์สภาพทางสังคมจริง สะท้อนกลไกอำนาจและปัญหาการคอร์รัปชันในสังคม และการปลูกฝังค่านิยมต้านคอร์รัปชัน	ช่วยให้ผู้เรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องทั่วไปเข้าใจระบบการเมืองและผลเสียของการทุจริตคอร์รัปชันในรูปแบบที่เข้าใจง่าย	นักเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องทั่วไป
	- การใช้บอร์ดเกมที่เน้นการสวมบทบาท (Role Playing) เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking)	ช่วยเสริมสร้างการคิดเชิงวิเคราะห์ การตัดสินใจ และทักษะการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน	ครู, นักเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้อง
กระบวนการ	- ได้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน ที่ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ ในรายวิชา การป้องกันทุจริต อาทิ ประโยชน์ส่วนตน - ส่วนรวม, ผลประโยชน์ทับซ้อน, ความละเอียดและไม่ทนต่อการทุจริตคอร์รัปชัน	ผู้สอนสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนในรายวิชา การป้องกันการทุจริตในระดับมัธยมศึกษาได้อย่างเป็นระบบ	ครู, นักเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้อง
ผลลัพธ์	- ผู้เรียนคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันสูงขึ้น	ช่วยปลูกฝังทัศนคติและค่านิยมประชาธิปไตยในเยาวชน และส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคมต่อไป	ครู, นักเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้อง



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การจัดการเรียนรู้ผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษาต้องให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติระหว่างเล่นบอร์ดเกม โดยต้องคำนึงอยู่เสมอว่าการวัดและประเมินผล การบรรลุจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ ไม่ใช่ผลสำเร็จของรายวิชาหากแต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างทางมากกว่า

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” ระหว่างการจัดการเรียนรู้ผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและอภิปรายระหว่างการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงทัศนะทางการเมืองของตนเอง และได้ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้มีโอกาสมองเห็นและเปิดรับแนวคิดที่แตกต่างจากตนเอง

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อศึกษาผลการวิจัย มีความครอบคลุมและมีข้อสังเกตเพิ่มเติมจากงานวิจัยนี้ได้อย่างไร

2. ควรทดลองใช้บอร์ดเกมหรือเกมการศึกษาประเภทอื่น ๆ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจของนักเรียน เพื่อหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมแต่ละประเภทและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการพัฒนาคุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน



เอกสารอ้างอิง

- ทิตินา แคมมณี. (2551). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- ปนัดดา พาณิชนันท์, อภิสิทธิ์ เบ็ญระเหม และ สุธิมา เกิดทอง. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี โดยใช้เทคนิคการสอนด้วยเกมเป็นฐาน (Game - Based Learning) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหนองแขงวิทยา. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 15(3), 123 - 138. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/article/download/271393/178936/1119797>
- พระชินกร สุจิตโต. (2564). หลักธรรมาธิปไตย: การแก้ปัญหาคอร์รัปชันในสังคมไทย. *วารสารสหวิทยาการนวัตกรรมปริทรรศน์*, 4(2), 78 - 88. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jidir/article/view/256269/173493>
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย และ นฤมล ศิระวงษ์. (2566). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 16(1), 70 - 87. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jre/article/view/13797/11219>
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรณ. (2554). *การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง*. โรงพิมพ์แสงศิลป์.
- สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ. (2561). *หลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม “การป้องกันการทุจริต”*. สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ.
- สุนทร อ่อนฤทธิ์, มาริสา มาตย์ลิมา และ สุดเขตต์ ครุฑศรี. (2568). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 16(1), 165 - 182. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/article/download/277922/179510/1138841>
- สุนทร อ่อนฤทธิ์, อาทิตยา กุลรักษา และ ประพันธ์ คงพันธ์. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจไทยโดยใช้เกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชัยบาดาลวิทยา. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 16(2), 181 - 198. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/article/download/277988/180781/1166038>



- อนุสร หงษ์ขุนทด. (2566). แนวทางการออกแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน. <https://shorturl.asia/5qesT>
- อภิชา กรีมาบุตร และ เพียรพิทย์ โจรนปunya. (2568). แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาที่เสริมสร้างความ เป็นพลเมืองตื่นรู้ในสังคมประชาธิปไตย. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 1(1), 119 - 134. <https://so10.tci-thaijo.org/index.php/HSEdutruijo/article/view/2032/1582>
- Hsu, C.C. & Wang, T.I. (2018). Applying Game Mechanics and Student - Generated Questions to An Online Puzzle - Based Game Learning System to Promote Algorithmic Thinking Skills. *Computers & Education*, 121, 73 – 88. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.002>
- Justiana, S., Priyono, R., & Nugroho, E. (2017). Using Board Games as Aanti - Corruption and Integrity Learning Media. *Journal of Game, Game Art and Gamification (ICGGAG2016)*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7193>
- Mariyani, Waluyati, S. A. & Setiyowati, R. (2025). Construct – 2 - Based Educational Game as Learning Media for Anti - Corruption Education in The PPKn Study Program, Sriwijaya University. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 513. DOI:10.2991/assehr.k.201230.097
- Steward, G. (2016). *Secret Hitler Core Game Retail Edition*. <https://shorturl.asia/xBWYz>