

การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา
ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านเสาหงษ์

Educational Game Development to Enhance Critical Thinking Abilities
in Social Studies, Religion, and Culture, Focusing on Economics Unit
for Grade 6 Students at Ban Sao Hong School

สุดารัตน์ มะลิชื่น^{1*} และสิรภัทร จันทะมงคล²
Sudarat Malichuen^{1*} and Sirapat Juntamongkol²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนเกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการศึกษา ตัวอย่างวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 23 คน จากโรงเรียนบ้านเสาหงษ์ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบยกกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมการศึกษา แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบก่อน-หลังเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษา มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.87/81.52 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนเกมการศึกษา แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมการศึกษา ในภาพรวมและรายด้าน อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: เกมการศึกษา สังคมศึกษา นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

^{1,2} คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

^{1,2} Faculty of Industrial Education, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi

*Corresponding Author, e-mail: sudarat19092529@gmail.com

Abstract

This research aims to 1) develop an educational game to enhance critical thinking abilities in Social Studies, Religion, and Culture, focusing on the Economics unit for Grade 6 students at Ban Sao Hong School, achieving an efficiency criterion of 80/80; 2) compare the academic achievement of students before and after engaging with the educational game; and 3) assess students' satisfaction with the educational game. The research sample consisted of 23 Grade 6 students from Ban Sao Hong School, academic year 2023, selected through cluster random sampling. Research instruments included the educational game, achievement tests (pre- and post-assessment), and a student satisfaction questionnaire. Statistical analyses employed included mean, standard deviation, and t-test. The findings revealed that 1) the educational game achieved an effectiveness score of 80.87/81.52, exceeding the 80/80 criterion; 2) there was a statistically significant improvement in students' academic achievement post-intervention at the .01 level; and 3) students expressed a high level of satisfaction with the educational game both overall and in specific aspects.

Keywords: Educational Game, Social Studies, Grade 6 students

บทนำ (Introduction)

แนวโน้มเด็กและเยาวชนในอนาคต สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากในอดีตมาก มีการเคลื่อนย้ายผู้คน สื่อเทคโนโลยี และทรัพยากรต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกอย่างรวดเร็วและสะดวก มีความเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครองระหว่างภูมิภาค ประเทศ สังคมและชุมชน มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงของความรู้ และข้อมูลข่าวสารตลอดเวลาอย่างเป็นพลวัต (Sodprasert, 2019) แนวโน้มเด็กและเยาวชนในอนาคตจึงควรมีทักษะและคุณลักษณะ ดังนี้ ทักษะที่จำเป็นของประชากรในศตวรรษที่ 21 ในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 ทักษะสำคัญที่เด็กและเยาวชนควรมี คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม หรือ 3Rs และ 8Cs4 (Phokaew, Jeennoon and Wirathammo, 2023) ซึ่งมีองค์ประกอบ 3Rs ได้แก่ อ่านออก (Reading) เขียนได้ (W) Riting และคิดเลขเป็น (A) Rithematics และ 8Cs ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ

(Communications, Information, and Media Literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และมีความเมตตา กรุณา มีคุณธรรม และระเบียบวินัย (Compassion) ทักษะทั้งหมดที่ได้กล่าวมาเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับเด็กและเยาวชนในยุคการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก ซึ่งมีความแตกต่างจากการเรียนรู้ในอดีต เพื่อส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น เป็นไปตามแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2566-2570 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Office of the Basic Education Commission, 2022)

การเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ยังประสบปัญหาสำคัญอยู่หลายประการ โดยเฉพาะในหน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สารดังกล่าวเป็นการศึกษาผู้ผลิต ผู้บริโภค (Sriwongchai and Chumsukon, 2022) การใช้ทรัพยากร ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ ภาษี ซึ่งหากผู้เรียนขาดทักษะ การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงความรู้การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้เรียน เช่น การใช้เกมมาช่วยสอน เป็นการบูรณาการกับการสอนทักษะทั่วไปให้กับนักเรียน ซึ่งจะช่วยให้มีผลการเรียนที่ดีขึ้นและมีเจตคติด้านบวกต่อการเล่นเกม ภายใต้ความเชื่อที่ว่า การบูรณาการเกมเข้ากับกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีแบบแผนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียน (Prateep Na Thalang, Kachadphai, Jantima and Supawarangkul, 2023) ความสามารถในการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานกับคนควบคุมและไม่ควบคุม เป็นโครงการต่อเนื่องจากการพัฒนาการเรียนการสอนด้วยเกมในชั้นเรียน เกมโทรศัพท์มือถือแอปพลิเคชันเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับผู้เรียนในระดับโรงเรียน การออกแบบเพื่อสอนความรู้ในบทเรียนผ่านรูปแบบเกม ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเอง โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิด Edutainment ซึ่งเป็นแนวคิดที่เน้นการทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก (Suksai, Phrutikul and Thongson, 2021)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงส์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนเกมการศึกษา และความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการศึกษา เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นที่แตกต่างจากการเรียนภายในห้อง ซึ่งเกมการศึกษาจะเป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนได้รับการเรียนรู้ไปในเวลาเดียวกัน ไม่เกิดความเบื่อหน่าย และเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการคิดเชิงวิพากษ์ ให้กับนักเรียนได้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

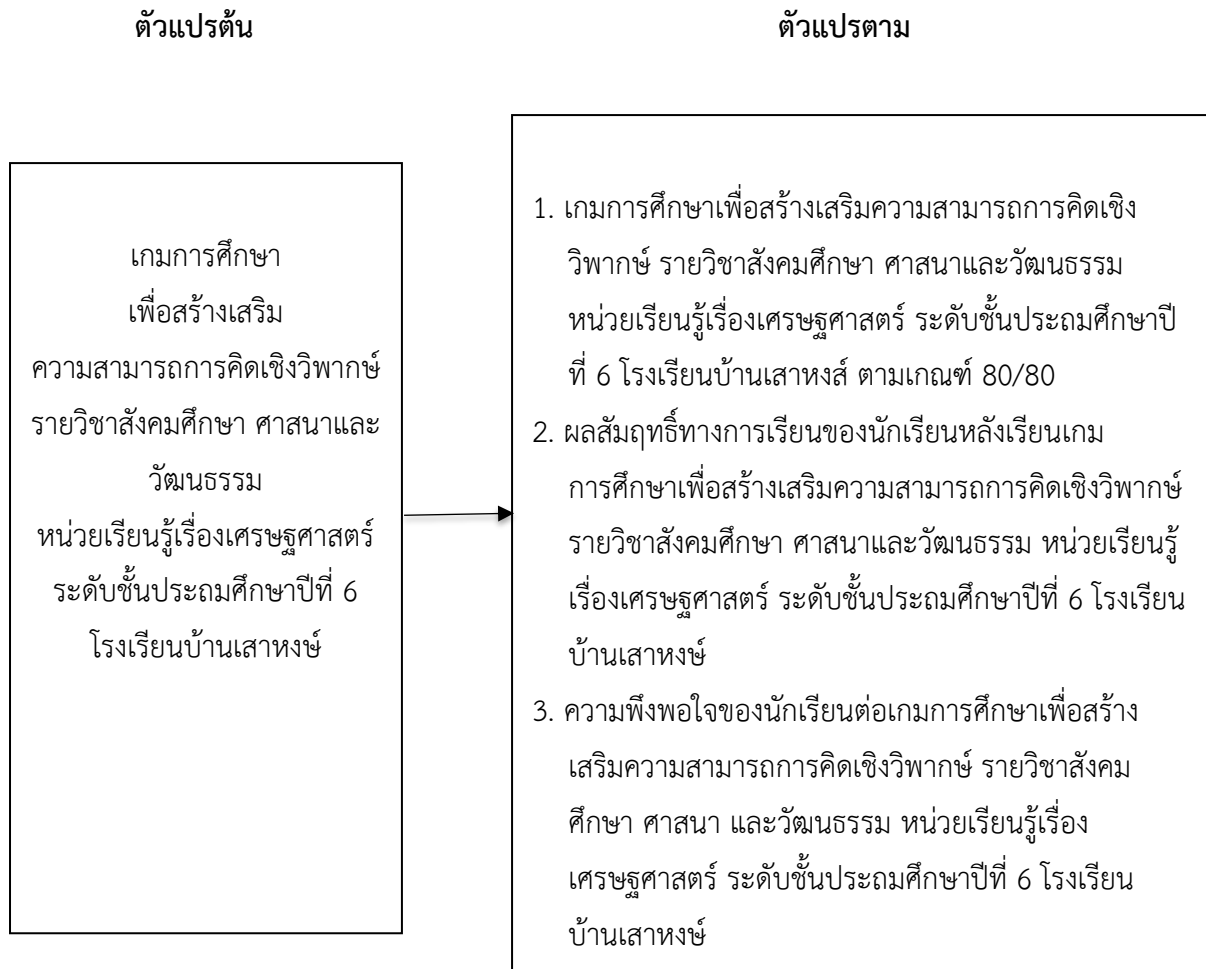
1. เพื่อพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์

สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

1. เกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ สูงกว่าก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมาก

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน การทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pre-Post Test Design) โดยการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ รายละเอียดดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ วิธีดำเนินการวิจัยรายละเอียดดังนี้

ประชากรและตัวอย่างวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 จำนวน 79 โรงเรียน มีนักเรียนรวมทั้งสิ้น จำนวน 2,507 คน (Promotion of Educational Provision, Kanchanaburi Primary Educational Service Area Office 3, 2023)

ตัวอย่างวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 23 คน จากโรงเรียนบ้านเสาหงษ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบบังกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือวิจัย

1. เกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เป็นการวัดความรู้ของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 20 ข้อ
3. . แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ได้แก่ ด้านกระบวนการเรียนการสอน ด้านสื่อ และด้านความคิดเห็นที่มีต่อครูผู้สอน

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการสอน จำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องของเกมการศึกษาฯ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาฯ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruency: IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00
2. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเกมการศึกษาฯ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาฯ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 21 คน ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านจันเดย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 และคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบราค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าประสิทธิภาพของเกมการศึกษาฯ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยการหาร้อยละค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาฯ โดยการทดสอบค่าที (t -test) แบบ One Sample t -test
3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษาฯ โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย (Research Results)

การวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ ผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. เกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.87/81.52 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ รายละเอียดดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการพัฒนาเกมการศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

รายการ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	\bar{x}	SD	ร้อยละ
คะแนนระหว่างเรียน (E1)	23	30	24.26	1.25	80.87
คะแนนหลังเรียน (E2)	23	20	16.30	0.88	81.52

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ ก่อนและหลังเรียน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รายละเอียดดังตาราง 2

ตาราง 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของเกมการศึกษา โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)				t	p
ก่อนเรียน		หลังเรียน			
\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
11.74	2.80	15.83	1.193	4.09*	2.334

* $p < .01$

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวม และรายด้าน อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านครูผู้สอน ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน และด้านกระบวนการเรียนการสอน รายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการศึกษา

ความพึงพอใจของนักเรียน	\bar{x}	SD	ระดับ
ด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.25	0.44	ระดับมาก
ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน	4.27	0.45	ระดับมาก
ด้านครูผู้สอน	4.30	0.42	ระดับมาก
ภาพรวม	4.27	0.44	ระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

1. ผลการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.87/81.52 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก เกมการศึกษา มีการออกแบบการจัดกิจกรรมที่ครูผู้สอนมีการชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียน การอธิบายเนื้อหาได้อย่างมีลำดับขั้นตอน มีการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ใช้วิธีการสอนที่มีการใช้ทักษะที่หลากหลาย อีกทั้งกิจกรรมเกมการศึกษามีเนื้อหาที่ชัดเจนสอดคล้องกับเรื่องที่เรียน และมีการจัดลำดับความยากง่ายของเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน จึงทำให้เกมการศึกษา มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.87/81.52 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Thepputhon (2022) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมการศึกษา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.22/84.17 สอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 และสอดคล้องกับงานวิจัย Sriwongchai (2022) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุงกิจ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.35 คิดเป็น

ร้อยละ 75.98 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 76.47 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจาก เกมการศึกษาฯ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่จัดผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบไว้เป็นลำดับขั้นตอน เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ การสะท้อนผลการปฏิบัติงานของนักเรียน โดยครูผู้สอนและนักเรียนในชั้นเรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทางความคิด ไม่ว่าจะ เป็นกระบวนการกลุ่มและ ชิ้นงานของนักเรียน และครูผู้สอนจะต้องฝึกให้นักเรียนได้สะท้อนผลเพื่อหาข้อดีและข้อเสียเพื่อนำไปพัฒนาตนเอง จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Silarat and Kaewpuang (2024) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์สังคมศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคอินโฟกราฟิก ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคอินโฟกราฟิก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sutchana and Tungkasamit (2024) ที่ศึกษาเรื่อง การศึกษาความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร้อยสัจเป็นฐาน (Ariyasacca Based Learning) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Games) ในรายวิชา ส16101 สังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนยอดแก่งสงเคราะห์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ร้อยสัจเป็นฐานร่วมกับการ์ดเกม มีคะแนนความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลเฉลี่ยเท่ากับ 34.25 คิดเป็นร้อยละ 76.11 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และพบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 22.39 คิดเป็นร้อยละ 73.67 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่อง เศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ พบว่า โดยภาพรวมและรายด้าน อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจาก เกมการศึกษา เป็นการจัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมที่แตกต่างและหลากหลายผ่านกรณีศึกษาที่มากกว่าการเรียนปกติทั่วไปในชั้นเรียน ที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมไปกับสื่อการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ และการสอนของครูผู้สอนที่ออกแบบกระบวนการเรียนการสอน การใช้สื่อการเรียนการสอน เพื่อเสริมประสบการณ์เรียนรู้ให้กับนักเรียน จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาฯ อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Silarat and Kaewpuang (2024) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดเชิง

มโนทัศน์สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคอินโฟกราฟิก ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคอินโฟกราฟิก โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tangphonprasert (2022) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เกมดิจิทัล (Digital Game Classroom) โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้หลักการออกแบบการสร้างสรรค์เรขศิลป์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เกมดิจิทัลและการออกแบบเรขศิลป์ อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

1.1 การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเสาหงษ์ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนควรนำวิธีการดังกล่าว ไปปรับใช้กับการเรียนการสอนในบทเรียนอื่น ๆ หรือในระดับชั้นอื่นในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ให้มากขึ้นต่อไป

1.2 การสะท้อนผลการปฏิบัติงานของผู้เรียน โดยผู้สอนและผู้เรียนในชั้นเรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทางความคิด ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการกลุ่ม และชิ้นงานของนักเรียน ครูผู้สอนจะต้องฝึกให้นักเรียนได้สะท้อนผลเพื่อหาข้อดีและข้อเสีย เพื่อนำไปพัฒนาตนเองต่อไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

2.1 ควรศึกษาการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในรายวิชาหรือสาระอื่น ๆ โดยเฉพาะวิชาที่มีเนื้อหาค่อนข้างมาก เน้นความรู้ ความจำเป็นหลัก เช่น วิชาภาษาไทย วิชาสังคมศึกษา วิชาประวัติศาสตร์ และวิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพ และเกิดความน่าสนใจในการเรียน

2.2 ควรศึกษาเกี่ยวกับผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อสร้างเสริมความสามารถการคิดเชิงวิพากษ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ผสมผสานกับการเรียนการสอนในปัจจุบันแบบอื่น ๆ เพื่อสร้างเสริมทักษะทางการคิด

References

Office of the Basic Education Commission. (2022). *Basic Educational Plan 2023-2027 of the Office of the Basic Education Commission*. Bangkok: Office of the Basic Education Commission. [In Thai].

Phokaew, K., Jeennoon, P. and Wirathammo, A. (2023). Development of Thai Analytical Reading Skills of Grade-Six Students Using 4 MAT Teaching Approach with Traditional

- Tales on “Sueb-Sarn Nithan Tai”. *Journal of Teacher Professional Development*, 4(3), 93-107. [In Thai].
- Promotion of Educational Provision, Kanchanaburi Primary Educational Service Area Office 3. (2023). *Educational Information of Schools and Students in Academic Year 2023*. Kanchanaburi: Kanchanaburi Primary Educational Service Area Office 3. [In Thai].
- Silarat, P. and Kaewpuang, P. (2024). Developing Conceptual Thinking Skill in Social Studies of Sixth Grade Students using Game-based Learning and Infographic Technique. *Journal of Educational Research and Innovation Phranakhon Rajabhat University*, 4(1), 26-41. [In Thai].
- Sodprasert, S. (2019). 21st Century Skills: Learning Skills to Become the Professional Teacher. *Journal of Multidisciplinary in Humanities and Social Sciences*, 1(2), 1-12. [In Thai].
- Sriwongchai, K. and Chumsukon, M. (2022). The Development of Creativity Thinking Skills Using Creative-Based Learning (CBL) with Card Game in the Course S13101 Social Studies of Grade 3 Students at Wang Kan Lueang Darunkit School. *R. M. J. Journal*, 16(3), 161-170. [In Thai].
- Suksai, J., Phrutikul, S. and Thongson, P. (2021). The Development of Learning Achievement and Attitude towards Major Buddhists for Matthayomsuksa 2 by using Game Based on Brain-based Learning (BBL). *Journal of Education Naresuan University*, 23(3), 92-102. [In Thai].
- Sutchai, S. and Tungkasamit, A. (2024). The Study of Logical Thinking Ability using Ariyasacca Based Learning with Card Games in the Subject S16101 Social Studies of Grade 6 Students at Chumchonyodkaengsongkro School, Kalasin Province. *Journal of Research and Development Institute, Rajabhat Maha Sarakham University*, 11(1), 447-460. [In Thai].
- Prateep Na Thalung, W., Kachadphai, P., Jantima, Y. and Supawarangkul, N. (2023). The Development of Buddhism Courses Learning Achievement of Matthayomsuksa 5 Students by Etiquette for Student Model (EQFS Model). *Journal of Teacher Professional Development*, 2(3), 89-100. [In Thai].