

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชาตก โดยใช้เกมเศรษฐี  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ)

THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT IN JATAKA TALES  
THROUGH THE USE OF A MONOPOLY GAME FOR GRADE 3 STUDENTS  
AT MUNICIPAL SCHOOL 4 (PHO CHUM)

ณิชาภาภรณ์ นาสุกร์ และ สายยนต์ ชาวอุบล

NICHAYAPORN NASUK and SAIYON CHAO-UBON

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

Nakhon Ratchasima Rajabhat University

Corresponding author, e-mail: nichyaphrnasukr@gmail.com, Tel. 093-5282067

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชาตกโดยใช้เกมเศรษฐี และ (2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชาตกหลังเรียนโดยใช้เกมเศรษฐี กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 29 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเศรษฐี จำนวน 2 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ การวิจัยใช้รูปแบบ การทดลอง แบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t-test สำหรับกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples) ผลการวิจัยพบว่า

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชาตกโดยใช้เกมเศรษฐีที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ตามการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเศรษฐีช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชาตกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้, เกมเศรษฐี, ชาตก, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### Abstract

This research article aimed to (1) develop learning activity packages on Jataka Tales using a Monopoly game and (2) examine students' learning achievement in Jataka Tales after learning through the game. The sample consisted of 29 Grade 3/2 students enrolled in the first semester of the 2025 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included two Monopoly game-based lesson plans and a 20-item four-choice multiple-choice achievement test. The study employed a One-Group Pretest-Posttest

experimental design. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a dependent samples t-test. The findings indicated that

1) The developed Monopoly game-based learning activity package on Jataka Tales was evaluated by three experts as being of good quality.

2) Students' post-learning achievement scores were significantly higher than their pre-learning scores at the .05 level, demonstrating that game-based learning effectively enhanced achievement in Jataka Tales.

**Keywords:** Learning Activity Development, Monopoly Game, Jataka Tales  
Learning Achievement

## บทนำ

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในระดับประถมศึกษา มีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ให้แก่ผู้เรียน โดยเฉพาะการเรียนรู้เรื่องชาดก ซึ่งเป็นพุทธศาสนสุภาษิตและเรื่องเล่าที่แฝงข้อคิดทางศีลธรรม อย่างไรก็ตาม จากสภาพการจัดการเรียนการสอน ในปัจจุบันพบว่านักเรียนบางส่วนขาดความสนใจในการเรียน เนื่องจากเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) เป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยอาศัยหลักการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ และการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง นอกจากนี้ การใช้เกมเศรษฐกิจเป็นสื่อการเรียนรู้ยังช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาชาดกกับสถานการณ์ใกล้ตัว ทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายและจดจำได้นานยิ่งขึ้น (บุญชม ศรีสะอาด, 2545; สุมาลี ชัยเจริญ, 2558)

การศึกษาข้อมูลเชิงพื้นที่ การศึกษาค้นคว้าดำเนินการในโรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) ซึ่งเป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษาในเขตเทศบาล มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความแตกต่างด้านพื้นฐานการเรียนรู้และความสนใจ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นต่ำในการเรียนเรื่องชาดก และผลการทดสอบก่อนเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ จึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา, 2566) จากปัญหาและบริบทดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชาดก โดยใช้เกมเศรษฐกิจเป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสนใจ ความเข้าใจ และคุณธรรมของผู้เรียน อันจะนำไปสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชาดก โดยใช้เกมเศรษฐี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ)
2. เพื่อเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชาดก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) หลังเรียนโดยใช้เกมเศรษฐี

## วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชาดกโดยใช้เกมเศรษฐีและเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชาดกหลังเรียนโดยใช้เกมเศรษฐีในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### 1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 ห้องเรียน มีจำนวนทั้งหมด 55 คน

#### ตารางที่ 1.1 จำนวนประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ห้องเรียน	จำนวน (คน)
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1	26
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2	29

#### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 29 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเศรษฐี จำนวน 2 แผน
- 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชาดก เรื่อง อารามทูลงชาดก และ มหาวาณิชชาดก แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

### 3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

#### 3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนชุดเรื่องอารามทุสขชาดกและมหาวาณิชชาดก

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อประกอบการเรียนรู้โดยใช้เกมเศรษฐีตามขั้นตอนดังนี้

##### 1.ศึกษาหลักสูตร

ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และคำอธิบายรายวิชาเพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้สาระสำคัญ ตัวชี้วัด และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องชาดก

##### 2.วิเคราะห์เนื้อหา

วิเคราะห์เนื้อหาจากชาดก 2 เรื่อง ได้แก่ อารามทุสขชาดก และ มหาวาณิชชาดก เพื่อจัดลำดับความรู้และคัดเลือกสาระสำคัญที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

##### 3.ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นการใช้เกมเศรษฐีเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

##### 4.ออกแบบเกมเศรษฐีประกอบการเรียนรู้

ออกแบบเกมเศรษฐีให้สอดคล้องกับเนื้อหาของชาดกโดยกำหนดคำถามและกิจกรรมในแต่ละช่องของกระดานเกมให้สอดคล้องกับสาระและคุณธรรมจากชาดก เช่น ความซื่อสัตย์ ความเสียสละ การใฝ่รู้ เป็นต้น

##### 5.จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับร่าง

ร่างแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครบตามองค์ประกอบ ได้แก่ ชื่อแผน จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ ตัวชี้วัด สื่อ/อุปกรณ์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล พร้อมแนบเกมเศรษฐีประกอบแผน

##### 6.ขอความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

ส่งแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อเกมเศรษฐีให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาและด้านเนื้อหาชาดก จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสอดคล้องของเนื้อหาที่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

##### 7.ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

ปรับปรุงแผนและสื่อการสอนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้เครื่องมือมีคุณภาพและพร้อมใช้ในการทดลอง

##### 8.ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้เบื้องต้น

ทดลองใช้แผนกับกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ และประสิทธิภาพของเกมเศรษฐี

##### ขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา

2.ศึกษาขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากขั้นตอนของนักวิชาการ บุญชม ศรีสะอาด (2535, น. 50-59)

3.สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

4.นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of congruence)

5.นำแบบทดสอบที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขโดยคัดเลือกข้อที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

#### ขั้นการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1. นำเครื่องมือที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) จำนวน 26 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มทดลอง รายละเอียดการตรวจสอบคุณภาพ ดังตารางที่ 3.2

#### ตารางที่ 3.2 รายละเอียดการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือในการวิจัย	คุณภาพที่ต้องการตรวจสอบ
1. แผนการจัดการเรียนรู้	ความเที่ยงตรง (ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ)
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ค่าความตรงของเนื้อหา (IOC) (ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ) ความยากง่ายของข้อสอบ (Difficulty Index) (ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ)

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบกลุ่มเดียวมีการวัดก่อนและหลังทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2555, น. 289) รายละเอียด ดังตารางที่ 4.1

#### ตารางที่ 4.1 แบบแผนในการวิจัย

กลุ่มทดลอง	วัดก่อน	สิ่งทดลอง	วัดหลัง
E	T1	X	T2

ดำเนินการทดลอง กับกลุ่มตัวอย่างตามลำดับดังนี้

##### 1.วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน(Pretest)

ดำเนินการจัดการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการเรียนรู้อ (T1) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 29 คน เพื่อวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องชาดก

##### 2.จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

ทำการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมเศรษฐกิจในเรื่อง อารามทุสกชาดก และ มหาวาณิชชาดก เป็นเวลา 2 คาบเรียน

##### 3.วัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน(Posttest)

ดำเนินการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้(T2)โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้วัดก่อนเรียน

##### 4.รวบรวมข้อมูลผลการเรียนรู้

เก็บรวบรวมผลคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

## 5. นำข้อมูลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อหาความแตกต่างโดยใช้สถิติที่เหมาะสม เช่น ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเศรษฐี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับ ข้อมูลทางสังคมศาสตร์ ตามขั้นตอนดังนี้

1. ระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียน โดยหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติการทดสอบทีสำหรับข้อมูล 2 กลุ่ม ชนิดไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples)

## 6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

### สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 55)

2. ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach (สุชาติ สุภาพ, 2558, น. 121)

3. ค่าความยากง่าย (Difficulty) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 59)

### สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

1. สถิติการทดสอบทีสำหรับข้อมูล 2 กลุ่ม ชนิดไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples) (สุชาติ สุภาพ, 2558, น. 134)

## สรุปผลการวิจัย

1. วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องขาดกโดยใช้เกมเศรษฐี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องขาดกโดยใช้เกมเศรษฐี ที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพอยู่ในระดับ ดี ตามเกณฑ์ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องขาดกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 หลังเรียนโดยใช้เกมเศรษฐี พบว่า ผลการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเศรษฐีมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องขาดก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2

## อภิปรายผลการวิจัย

เสนอเป็นความเรียงและให้เชื่อมโยงกับผลการวิจัยตามลำดับอย่างชัดเจน

1. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องขาดกโดยใช้เกมเศรษฐี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ขาดกหลังเรียนโดยใช้เกมเศรษฐีสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เพราะการใช้เกมเศรษฐีเป็นสื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจของผู้เรียน ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความสนุกสนาน ลดความตึงเครียดจากเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เช่น เรื่องขาดก ซึ่งหากจัดการเรียนรู้ด้วย

วิธีการบรรยายเพียงอย่างเดียว อาจทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดความตั้งใจเรียน การนำเกมเข้ามาประยุกต์ใช้จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยของ ลลิตา ธงภักดี (2563) ที่พบว่า การใช้กิจกรรมเชิงเกม ในการจัดการเรียนการสอนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น เนื่องจากผู้เรียนมีแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนมากกว่าการเรียนด้วยวิธีการสอนแบบเดิม

2. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า การใช้เกมเศรษฐีในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทั้งนี้เพราะเกมเศรษฐีเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการเล่น เกม การตอบคำถาม และการตัดสินใจตามกติกาที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาดกทำให้นักเรียน ได้คิด วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม จึงเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approach) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ และเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง รวมถึงสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่เชื่อว่าผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเมื่อได้มีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อย่างตรง

## องค์ความรู้ใหม่

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชาดก โดยใช้เกมเศรษฐี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเศรษฐีมิได้เป็นเพียงสื่อเสริมความสนุกสนานเท่านั้น แต่เป็น กลไกการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ที่ช่วยเชื่อมโยง เนื้อหาชาดกที่เป็นนามธรรม เข้ากับ ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า เกมเศรษฐีที่ออกแบบบนฐานของเนื้อหาชาดกสามารถทำหน้าที่เป็น พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการ เล่น การคิด การตัดสินใจ และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมกลุ่ม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและสร้างความเข้าใจ ในสาระธรรมของชาดกอย่างมีความหมาย

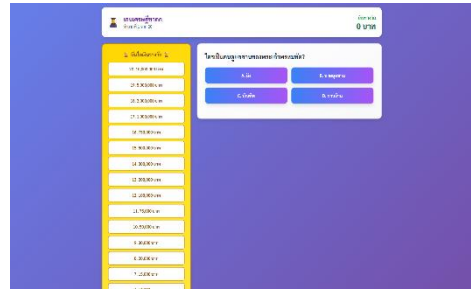
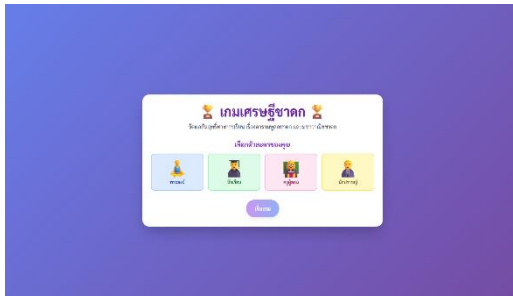
ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมที่สอดคล้องกับระดับวัยและความสนใจ จะเกิดการเปลี่ยนแปลงสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

1. ด้านพุทธิพิสัย นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อเรื่องชาดกและข้อคิดทางศีลธรรมเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. ด้านจิตพิสัย นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนเรื่องชาดก มีความสนใจ สนุก และตั้งใจเรียนมากขึ้น
3. ด้านกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเกม

ดังนั้น องค์ความรู้ใหม่จากการศึกษานี้คือ การยืนยันเชิงประจักษ์ว่า เกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้ชาดกเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรมได้ในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม และมีปฏิสัมพันธ์

งานวิจัยนี้ยังเสนอกรอบความคิดใหม่ว่าการสอนสาระศาสนาและคุณธรรมไม่จำเป็นต้องยึดติดกับการถ่ายทอดแบบบรรยาย หากแต่สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน โดยใช้เกม เป็นสื่อกลางในการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งด้านความรู้พฤติกรรมและการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างยั่งยืน

## โมเดลองค์ความรู้ใหม่



### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและหน่วยงานต้นสังกัด ควรส่งเสริมและสนับสนุนนโยบายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม จริยธรรม เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

2. สถานศึกษาในระดับประถมศึกษา ควรกำหนดแนวทางหรือแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยสนับสนุนให้ครูพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น เกมเศรษฐีประกอบการสอน เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาควรจัดอบรมหรือพัฒนาศักยภาพครูในด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงเกมและการบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา เข้าสู่การเรียนการสอนเพื่อให้ครูสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาสามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเศรษฐีไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเรื่องชาดกหรือเนื้อหาอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกันเพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจเพิ่มแรงจูงใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

2. สถานศึกษาสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภายในโรงเรียนโดยส่งเสริมให้ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมกันพัฒนาสื่อเกมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนแต่ละระดับชั้น

### กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำรายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี โดยได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สายยนต์ ชาวอุบล ตลอดจนคณาจารย์ในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาพระพุทธศาสนา อันประกอบไปด้วย อาจารย์ชินวัชร นิลเนตร, อาจารย์โยธิน มาหา และ อาจารย์มานิตย์ อรรคชาติ ที่คอยให้คำปรึกษา ให้ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิจัย จนกระทั่งรายงานฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึงอยากขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณโรงเรียนเทศบาล 4 (เพาะชำ) สถานที่ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในครั้งนี้ ขอขอบพระคุณท่าน ผู้บริหาร คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกท่าน ตลอดไปจนถึงนักเรียนทุกคน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่ได้ให้การช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกต่าง ๆ และได้ถ่ายทอด

ความรู้ จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในครั้งนี้ ขอขอบคุณ คุณครูธีราพร อักษรานันท์ ครูพี่เลี้ยง ที่ได้ให้ความกรุณาให้คำแนะนำ ตลอดจนถึงนักเรียนทุกคนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลา ดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยขอกราบขอบขอบคุณ คุณแม่ ที่สนับสนุนให้โอกาสทางการศึกษา ให้ความรักความห่วงใยและเป็นกำลังใจ ที่ดีให้เสมอมา จนทำให้วิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัณฑิต ประดิษฐ์ฐานวงษ์. (2556). *การออกแบบการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2542). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2558). *แนวทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2558). *นวัตกรรมการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวรรณี สิทธิสุข. (2554). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.