

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
โรงเรียนสุخانารี สพป.นครราชสีมา เขต 1

A STUDY OF THE LEARNING ACHIEVEMENT IN THE CIVIC DUTY SUBJECT ON THE TOPIC OF
THAI CULTURE OF GRADE 5 STUDENTS USING GAME-BASED LEARNING AT SUKANAREE
SCHOOL, NAKHON RATCHASIMA PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 1

ประกายกาญจน์ โชติวิวัฒน์กิจ และ สุชาติ พิมพ์พันธ์
Prakaikan Chotiwiwathnakij and Suchart Pimpan
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Nakhon Ratchasima Rajabhat University

Corresponding author, e-mail: 6540117108@nrru.ac.th, Tel. 0624574875

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้วัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน (2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องวัฒนธรรมไทย และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า

1) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.11 คะแนน และหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 14.08 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน เมื่อคำนวณเป็นร้อยละ พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 70.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การเรียนรู้, วัฒนธรรมไทย, หน้าที่พลเมือง

Abstract

This research article aims to (1) compare the pre-test and post-test learning achievement in the Civic Duty course on the topic of "Thai Culture" using Game-Based Learning and (2) improve the academic achievement in Civics, specifically on the topic of Thai Culture

using game-based learning. The research employed classroom action research with a one-group pretest–posttest design. The sample consisted of 36 Grade 5/3 students in the first semester of the 2025 academic year. The research instruments included a game-based learning lesson plan on Thai culture and a 20 item achievement test. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and dependent t-Test. The results revealed that

1) A comparison of students' pre-test and post-test achievement in the civic duty course on the topic of Thai culture revealed that the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at a statistical significance level of .05.

2) The development of learning achievement showed an average pre-test score of 8.11 points and an average post-test score of 14.08 points out of a total of 20 points. When calculated as a percentage, the average post-test score was 70.40%, which is higher than the set criterion of 70%, indicating that game-based learning management can effectively improve students' learning achievement.

Keywords: Learning, Civic Duty, Thai Culture

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้การจัดการศึกษาแบ่งออกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม ศาสนา วัฒนธรรม และหน้าที่พลเมือง ควบคู่กับการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ คุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกความเป็นพลเมืองดี เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างสันติสุข และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) สาระหน้าที่พลเมืองถูกจัดอยู่ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีเป้าหมายเพื่อปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในความเป็นไทย รักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ปฏิบัติตนตามกฎ ระเบียบ และจารีตประเพณีของสังคม รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ เคารพความแตกต่าง เห็นคุณค่าและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ท้องถิ่น อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างพลเมืองตื่นรู้และการพัฒนาประเทศให้ก้าวต่อไป (ณิชกร เรืองรุ่งโรจน์, 2565)

ระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันยังคงเน้นการเรียนรู้แบบท่องจำเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และทำให้ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการคิดวิพากษ์ลดลง (Waragorn Keeranan, 2561) จากการสังเกตการสอน การสัมภาษณ์ครูพี่เลี้ยงในชั้นเรียน และการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบคำถามของผู้เรียนในใบกิจกรรมแบบฝึกหัด และแบบทดสอบ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสุขานารี มีปัญหาด้านการเรียนรู้หลายประการ ได้แก่ นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ไม่สนใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ขาดทักษะการคิดแก้ปัญหา และไม่สามารถตอบคำถามหรือแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่กำหนดได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คือการนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุก ช่วยส่งเสริมการจดจำและความเข้าใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (สมิตา เมืองเกษม, 2567) เริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน โดยมุ่งพัฒนาความรู้และทักษะการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียนให้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร จากนั้นผู้สอนเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหา ความสนใจ และบริบทของผู้เรียน เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ท้าทายและน่าสนใจ ต่อมาดำเนินการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกม โดยกำหนดขั้นตอน วิธีการเล่น กติกา และภารกิจที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และเชื่อมโยงความรู้เป็นลำดับขั้น พร้อมทั้งจัดเตรียมคำแนะนำและสื่อสนับสนุนอย่างเหมาะสม ตลอดกระบวนการผู้สอนทำหน้าที่ให้คำแนะนำ สนับสนุน และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมมีการทบทวนและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้สะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง และนำข้อมูลไปปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาใช้ในการสอนวิชาหน้าที่พลเมือง เพื่อแก้ปัญหาคาดความเข้าใจและทักษะการคิดของผู้เรียนโดยมุ่งพัฒนาความสนใจการมีส่วนร่วม คุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกความเป็นพลเมืองดี เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฒนธรรมไทย และเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุขานารี สพ. นครราชสีมา เขต 1
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุขานารี สพ. นครราชสีมา เขต 1 ให้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสุขานารี อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา
2. แบบแผนการทดลอง การศึกษาครั้งนี้มีแบบแผนการทดลอง(Experimental Design) กลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง One Group Pretest – Posttest Design (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540 : 60-61)
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ประเภท คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 จำนวน 1 แผน ใช้เวลาในการสอน 2 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและครูพี่เลี้ยง ผลการตรวจสอบให้ใช้ได้ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมไทย จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและครูพี่เลี้ยง ด้วยวิธีให้ข้อเสนอแนะ ผลการตรวจสอบให้ใช้ได้
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนตาม 3 ขั้นตอน 1) ก่อนการทดลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองเรื่อง วัฒนธรรมไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 2) จัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 1 แผนโดยใช้เกมเป็นฐาน 3) เมื่อสิ้นสุดการ

ทดลองสอนแล้ว นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง ชุดเดิมไปทดสอบนักเรียนอีกครั้ง จากนั้นนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

5.การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ t-Test T-Test Dependent โดยกำหนดระดับ นัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โรงเรียนสุขานารี สพ. นครราชสีมา เขต 1 มีผลการศึกษาดังนี้

1. ผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ดังตามตารางที่ 1 ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสุขานารี สพ.นครราชสีมา 1

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง
1	7	14	7
2	6	14	8
3	3	12	9
4	4	12	8
5	12	17	5
6	5	11	6
7	8	11	3
8	5	14	9
9	6	13	7
10	9	18	9
11	9	15	6
12	3	8	5
13	6	15	9
14	7	12	5
15	8	10	2
16	10	13	3
17	5	11	6
18	12	18	6
19	11	13	2
20	12	15	3
21	8	13	5
22	13	20	7
23	7	19	12
24	6	11	5

25	9	19	10
26	3	11	8
27	10	15	5
28	8	11	3
29	6	11	5
30	14	20	6
31	7	10	3
32	16	20	4
33	7	19	12
34	11	13	2
35	8	13	5
36	11	16	5
\bar{X}	8.11	14.08	5.97

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 ผลสัมฤทธิ์ทางการรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน ได้ผลคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย 8.11 ผลการเรียนหลังเรียนเฉลี่ย 14.8 และมีผลต่างของคะแนน 5.97

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสุขานารี สพ.นครราชสีมา 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน

3.

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสุขานารี สพ.นครราชสีมา 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	\bar{X}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	36	8.11	3.18	13.54	0.00
หลังเรียน	36	14.08	3.30		

* $p < 0.05$

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน หลังเรียน ($X=14.08$, $S.D.=3.30$) สูงกว่าก่อนเรียน ($X=8.11$, $S.D.=3.18$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐานของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสุขานารี สพ.นครราชสีมา 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐานของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสุขานารี สพ.น.นครราชสีมา 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 70	คิดเป็นร้อยละ	\bar{x}	S.D.	t	p
หลังเรียน	36	20	14	70.40	14.08	3.30	13.54	0.00

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.11 คะแนน และหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 14.08 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน เมื่อคำนวณเป็นร้อยละพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 70.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสุขานารี สพ.น.นครราชสีมา 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนสุขานารี สพ.น.นครราชสีมา 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 มีประเด็นอภิปรายดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น สอดคล้องกับ (วีรวิชัย บุญส่ง, ศิริินภา ปิ่นแก้ว และ พิชะดา ดอนนุ่มไพร, (2567) ได้ได้ศึกษา เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องวัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน ($\bar{X} = 21.75$, S.D. = 2.50) สูงกว่า ก่อนเรียน ($\bar{X} = 14.5$, S.D. = 1.44) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้บอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 1.52)

2. นักเรียนได้รับกำลังใจในการเรียนรู้เนื้อหาใหม่และในการใช้กระบวนการเรียนรู้ตามหลักเกมเป็นฐาน ครูผู้สอนได้ยึดหลักการสอนตามความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยการใช้เกมไม่เพียงช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นหลังการเรียน แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความหมาย สนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และสำคัญที่สุดสามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่องวัฒนธรรมไทย สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.11 คะแนน และหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 14.08 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน เมื่อคำนวณเป็นร้อยละ พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 70.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ เพิ่มความสนใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- ผู้บริหารสถานศึกษาควรกำหนดนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาต่าง ๆ โดยสนับสนุนทรัพยากรสื่อและการพัฒนาศักยภาพครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
- สถานศึกษา ควรสนับสนุนการพัฒนาครูให้มีความรู้และทักษะในการออกแบบและใช้เกมเป็นฐานที่สอดคล้องกับหลักสูตรและบริบทของผู้เรียน
- สถานศึกษา ควรจัดระบบติดตามและประเมินผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำผลไปปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- ครูผู้สอนสามารถนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง และรายวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน
- ครูผู้สอนสามารถใช้ผลการวิจัยเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการเรียนรู้เชิงรุก
- สถานศึกษาสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการวางแผนพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

บทสรุป

การวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระหน้าที่พลเมือง ซึ่งมีบทบาทโดยตรงต่อการหล่อหลอมผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมประชาธิปไตย ภายใต้บริบทการศึกษาปัจจุบันที่ยังคงเน้นการท่องจำ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง การนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเข้ามาประยุกต์ใช้ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระบวนการออกแบบกิจกรรมเกมได้เชื่อมโยงเนื้อหาวัฒนธรรมไทยเข้ากับสถานการณ์การเรียนรู้ที่ท้าทาย สนุก และมีความหมาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วม ลงมือคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกความเป็นพลเมืองดี ผลที่เกิดขึ้นมิได้จำกัดเพียงด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงการพัฒนาทักษะการคิด การทำงานร่วมกัน และความตระหนักในคุณค่าทางวัฒนธรรมของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจึงมิใช่เพียงเครื่องมือสร้างความสนุกสนานในชั้นเรียน หากเป็นกลไกเชิงนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ สร้างประสบการณ์ทางปัญญาและคุณค่าทางสังคมให้แก่ผู้เรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาพลเมืองตื่นรู้ที่สามารถดำรงตนอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสันติสุข และสอดคล้องกับพลวัตการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ต่อไปอย่างยั่งยืน

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจากคณาจารย์หลายท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์และให้คำปรึกษาแนะนำในด้านวิชาการ รวมทั้งให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆซึ่งผู้วิจัยขอ กราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์สุชาติ พิมพ์พันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ขอกราบขอบพระคุณครู ทศกัณฑ์ ขวัญเมือง ครูสัตยา แก้วคำหอม และคณะครูที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ให้ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในกิจกรรมต่างๆ ของงานวิจัย ตลอดจนนักเรียนทุกคนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาของการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่สนับสนุนให้โอกาสในการศึกษาให้ความรัก ความหวังใย และเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา จนทำให้ งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด
- ณิชากร เรียงรุ่งโรจน์. (2565). พลเมืองกับเมืองน่าอยู่: วิชาพลเมืองสำคัญแค่ไหนกับการขับเคลื่อนเมืองน่าอยู่. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://theurbanis.com/public-realm/17/02/2022/6048>. {8 สิงหาคม 2568}.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน ทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- สมिता เมืองเกษม. (2567). เทคนิคการประยุกต์โดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-based Learning). [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://url.in.th/ONI UW>. {8 สิงหาคม 2568}.
- Waragorn Keeranan. (2561). ฝึกท่องจำจนฉันทันกลายเป็นหุ่นยนต์: เมื่อห้องเรียนแบบเก่า ๆ ปิดกั้นความคิด สร้างสรรค์ของเด็กไทย. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://thematter.co/brandedcontent/samsung-smart-school-01/48112>. {17 สิงหาคม 2568}.