

ผลการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้ เรื่อง ความฉลาดทางอารมณ์
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
Game-based learning in guidance activities to promote emotional intelligence for
Grade 5 students of Triam UdomSuksa Nomkiao School

พิศติยา พุทธสวัสดิ์

Pistiya Phuttasawat

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครบุรี

Master's degree student Curriculum and Teaching Faculty of Education Bangkok Thonburi University

Email: 643320004pistiya@bkkthon.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ โดยจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กับเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 80 (2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ก่อนและหลังเรียน และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาแบบเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวนรวม 43 คน ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้(2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 80.23 (2) ผลเปรียบเทียบการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.01 และ (3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ

Abstract

The objectives of this research were: (1) to study learning outcomes on products and services by game-based learning for Prathomsuksa1 students, Matthayomwatmaikrongthong School, under the Royal Patronage HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn, to meet the criteria of 80 percent; (2) to compare

the learning outcomes on “products and services Prathomsuksa 1 students, Matthayom watmaikrongthong School, under the Royal Patronage HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn, before and after being taught and; (3) to study the attitudes of Prathomsuksa 1 students, Matthayom watmaikrongthong School, under the Royal Patronage HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn, by game-based learning.

The research was experimental research. the sample consisted of 43 Prathomsuksa1 students, Matthayomwatmaikrongthong School, under the Royal Patronage HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn, in the second semester of the academic year 2022, selected by cluster random sampling. The instruments used for data collection were (1) learning management plan; (2) an achievement test; and (3) attitude questionnaire. The statistics used to analyze data were mean, percentage, and Standard Deviation.

The results of the research were as follows: (1) The students achieved a mean score of 80.23 after they were subjected to learning activities based on the game-based learning; (2) the students' post-activities learning outcome was higher than their pre-activities learning outcome, with a statistical significance level of 0.01; and (3) the satisfaction of Prathomsuksa 1 Matthayomwatmaikrongthong School, Under the Royal Patronage HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn, overall, was at the highest level.

Keywords: Game-Based Learning, Prathomsuksa1 Students, Matthayomwatmaikrongthong School, under the Royal Patronage HRH Princess Maha Chakri Sirindhorn

บทนำ

จากสถิติการรายงานผลการประเมินด้วยข้อสอบมาตรฐานที่พัฒนาโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในการสอบปลายปีพบว่าศักยภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง สินค้าและบริการ มีผลการเรียนต่ำ เนื่องจากวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ยังตอบสนองความสามารถของนักเรียนได้ไม่เพียงพอ ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานเป็นวิธีการสอนหนึ่งที่น่าสนใจซึ่งมีความสอดคล้องกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานการใช้สื่อในรูปแบบของเกมเข้ามาช่วยจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนพบประสบการณ์ที่ช่วยส่งเสริมความสามารถในการเรียนเรื่อง สินค้าและบริการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งยังเป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ภายใต้อารมณ์ที่สนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับข้อสอบตรงเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนที่แตกต่างกัน โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของการช่วยผู้เรียนที่จะพัฒนาความรู้ ความสามารถให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

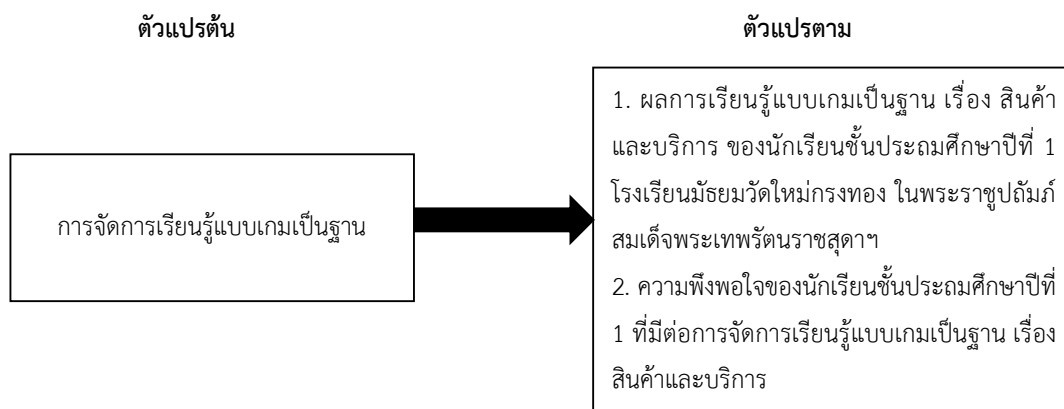
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้เรื่องสินค้าและบริการโดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานตามเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 80
2. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1. กรอบแนวคิดการวิจัย

การดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ จำนวน 170 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ โดยการสุ่มตัวอย่าง จำนวน 43 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 7 แผน รวม 7 ชั่วโมง

2.แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานจำนวน 10 ข

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานกับเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 80

นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน(คะแนนเต็ม 20 คะแนน	นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน(คะแนนเต็ม 20 คะแนน
1	12	25	18
2	15	26	19
3	19	27	17
4	14	28	17
5	16	29	17
6	15	30	16
7	13	31	19
8	12	32	19
9	19	33	14
10	12	34	13
11	17	35	12
12	15	36	19
13	14	37	16
14	18	38	16
15	17	39	14
16	17	40	19
17	16	41	16
18	15	42	15
19	17	43	19
20	14	รวมค่าเฉลี่ย	16.05
21	13	คะแนนเต็ม	20
22	12	S.D	2.26
23	19	คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ	80.23

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คะแนนผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เทียบกับเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 80 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.23 จึงยอมรับสมมติฐานข้อ 1 ผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทองในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ที่จัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ตามเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 80

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ก่อนและหลังที่จัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

นักเรียนคนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	นักเรียนคนที่	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน
1	7	15	25	6	14
2	12	17	26	7	16
3	7	14	27	8	16
4	7	14	28	15	19
5	11	16	29	12	17
6	13	17	30	11	17
7	8	16	31	12	17
8	5	12	32	10	16
9	9	14	33	12	17
10	12	19	34	10	16
11	9	15	35	12	17
12	4	12	36	11	17
13	6	14	37	12	17
14	12	18	38	11	17
15	13	17	39	12	17
16	13	17	40	10	16
17	11	16	41	12	19
18	7	14	42	13	18
19	9	15	43	14	19
20	13	19	(\bar{X})	9.44	16.05
21	5	14	S.D.	3.29	2.29
22	4	12	t-test	26.49	
23	5	13	Sig.	.00	
24	14	19			

*****มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01**

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 16.05 สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน ซึ่งเท่ากับ 9.44 ค่าสถิติ t เท่ากับ 26.49 แสดงว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ส 11101) เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทองในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ จังหวัดปทุมธานี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ผลการทดสอบ ยอมรับสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ว่าผลการเรียนรู้ เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรทองในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ จังหวัดปราชินบุรี โดยจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ก่อนและหลังเรียนแตกต่างกัน

ตารางที่ 3

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

รายการ	(\bar{X})	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การจัดการเรียนรู้โดยวิธีนี้นักเรียนได้รับเนื้อหาสาระเหมาะกับระดับชั้น	4.77	0.43	มากที่สุด
2. สื่อ เอกสารที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหา	4.87	0.35	มากที่สุด
3. เนื้อหาสาระที่ได้จากการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้และการศึกษาต่อ	4.70	0.47	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้โดยวิธีนี้ได้เรียนรู้ด้วยตนเองและกลุ่ม	4.67	0.48	มากที่สุด
5. กิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติเหมาะสม สอดคล้องกับจุดประสงค์และปฏิบัติตามได้	4.57	0.50	มากที่สุด
6. การจัดการเรียนรู้โดยวิธีนี้นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียน เรื่อง สินค้าและบริการ มากขึ้น	4.37	0.56	มาก
7. การเรียนโดยวิธีนี้นักเรียนทราบความก้าวหน้าทางการเรียนและได้แสดงผลงาน	4.73	0.45	มากที่สุด
8. การวัดประเมินผลมีวิธีหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์	4.63	0.49	มากที่สุด
รายการ	(\bar{X})	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
9. สามารถกำหนดจุดประสงค์และ รูปแบบการประเมินได้ด้วยตนเอง	4.17	0.65	มาก
10. ให้มีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดการเรียนรู้	4.80	0.41	มากที่สุด
รวม	4.63	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรทองในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ที่จัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน พบว่าในภาพรวมเห็นด้วยมากที่สุด ค่าเฉลี่ย \bar{X} = 4.63 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ระดับความพึงพอใจส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุด เช่นเดียวกัน ส่วนข้อการจัดการเรียนรู้โดยวิธีนี้นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียน เรื่องสินค้าและบริการมากขึ้น \bar{X} = 4.37 และข้อสามารถกำหนดจุดประสงค์และรูปแบบการประเมินได้ด้วยตนเอง ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก \bar{X} = 4.17

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรทองในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 80 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้อาจจะ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ตาม STW ในชั้น S ผู้เรียนได้มีการกำหนดจุดประสงค์และการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ในชั้น T ผู้เรียนแต่ละคนมีส่วนร่วม อีสระในการแสดงความคิดเห็น การได้เรียนรู้จากปัญหา แสวงหาข้อมูล รวมทั้งสามารถคิดและตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตนเอง

ประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างเหมาะสม และในชั้น W ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ผ่านกระบวนการคิดเปรียบเทียบเชื่อมโยงความรู้อื่น ๆ และผสมผสานกับความรู้และประสบการณ์เดิมจนเกิดเป็นความเข้าใจ สอดคล้องกับ จิตติยา รักมิตร (2562) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หลังการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 80.23 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนมีผลทางการเรียนเพิ่มขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน อยู่บนพื้นฐานของการช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ ความสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือความคิดใหม่ ทำให้เกิดความคิดรวบยอด เป็นปัจจัยที่มีผลต่อผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนด้วยการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ช่วยให้มีผลทางการเรียนเพิ่มขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เรื่อง สินค้าและบริการ โดยภาพรวมและรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ จิตติยา รักมิตร (2562) การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เช่นเดียวกัน และส่วนข้อสามารถกำหนดจุดประสงค์และรูปแบบการประเมินได้ด้วยตนเอง อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน แต่ข้อการจัดการเรียนรู้โดยวิธีนี้ นักเรียนมีความมั่นใจในการเรียน เรื่อง สินค้าและบริการมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ต้องศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ตาม STW ดังนี้ (1) ชั้น S (Standard base curriculum) ขั้นตอนของการเริ่มต้นให้ผู้เรียนกำหนดจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้และการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยตนเอง

2) ชั้น T (Transformative learning) การจัดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง โดยจัดการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่วางไว้ รวมถึงสื่อ นวัตกรรมที่มีส่วนช่วยในการเรียนรู้ เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตน เปลี่ยน กระบวนทัศน์ สามารถบูรณาการความรู้กับชีวิตประจำวันได้

(3) ชั้น W (Worth of knowledge) ประเมินอิงมาตรฐาน ใช้มาตรฐานการเรียนรู้เป็นตัวตั้ง โดยผู้สอนจะต้องศึกษาชั้น T ให้เข้าใจมากที่สุด เพราะเป็นขั้นที่จะต้องทำให้นักเรียนมีความท้าทาย อยากจะเรียน อยากจะรู้ อยากจะเป็นสนใจที่จะเรียนรู้ 2) การจัดการสอนในชั้น T ผู้สอนเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำเท่านั้น ผู้สอนต้องให้อิสระผู้เรียนในการคิด คำตอบของผู้เรียนไม่มีผิดหรือถูก 3) การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานควรส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมากขึ้น และให้ผู้เรียนสามารถกำหนดจุดประสงค์และรูปแบบการประเมินได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ตาม STW ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา ประวัติศาสตร์ชาติไทยและการใช้จ่ายการเก็บออม เศรษฐศาสตร์ ในเรื่องอื่นๆ และในระดับชั้นอื่นๆ

2) ควรมีการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ตาม STW กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมการเกษตรแห่งประเทศไทย
- กรรณิกา เจิมเทียนชัย. (2555). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ของการพยาบาล*. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว(2551).
- ฐิตียา รักมิตร. (2562). *การพัฒนาผลการเรียนรู้กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ ด้วยเกมการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี*.
- চার্জ বাক্সী. (2542). *তথ্যপ্রযুক্তিগত কার্যকরী পদ্ধতি*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
- รุจิรี ภูสาระ. (2545) *การบริหารหลักสูตรในสถานศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : บริษัทบุ๊คพอยท์ จำกัด.
- พวงรัตน์ บุญญานันท์ และ Majumdar, B. (2544). *การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก*. กรุงเทพฯ
- พิสนุ พงศ์ศรี. (2551). *วิจัยทางการศึกษา กรุงเทพฯ: พรอพเพอร์ตี้*
- ยุพิน พิพิธกุล. (2546). *การเรียนการสอนสังคมศึกษายุคปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ
- ทิตินา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- Anderson, L. W., and Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Addison Wesley Longman.Barr,
- Barth and Shemis,S. (1997). *Defining The Social Studies*. Washington,DC : Nation Council for the social studies.