

การศึกษาผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดย เกมบันไดงู
ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์
ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนวัดเทพนิมิตร ตำบลวิชิต

อำเภอเมืองภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต

Study of OTOP Product, Guava Juice of Ban Khian Community Using Snakes
and Ladders Board Game for Learning Management Unit 2 about Local's
Pride of History Subject of Prathomsuksa 3 Students, Wat Thepnimit School,
Wichit Sub-district, Mueng District, Phuket Province

สุวัฒน์ ทวีกุล¹ และพรณวดี ขำจริง²

¹นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษา (สังคมศึกษา) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

²อาจารย์สาขาวิชาการศึกษา (สังคมศึกษา) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ในการเรียนการสอน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของ
นักเรียนโดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชา
ประวัติศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มเป้าหมายนักเรียนประถมศึกษาชั้นปี
ที่ 3 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ แบบทดสอบ เรื่องการรับรู้ผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้าน
เคียน ของนักเรียนโรงเรียนวัดเทพนิมิตร เป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 9 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่น = 0.741 สถิติที่ใช้
วิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความถี่ร้อยละ ผลการวิเคราะห์ พบว่า ($\bar{X}$ = 3.00, SD =
0.95) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนสูงสุด คือ นักเรียนเลขที่ 6 ได้คะแนน 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 66.67
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงสุด คือ นักเรียนเลขที่ 5 ได้คะแนน 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.89 และผลการ
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ นักเรียน
ป ร ะ ธ ม ศี ก ษ า
ชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 สรุปได้ว่าเกมบันไดงู
มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และควรนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

คำสำคัญ: ผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่ง เกมเป็นฐาน เกมบันไดงู แหล่งเรียนรู้ชุมชน

Abstract

This experimental research aimed to study learning outcomes through the use of Snake and Ladders game as a learning medium in teaching Learning Unit 2: "Pride in Local Community" in History subject, and to compare students' learning achievement using the Snake and Ladders game in teaching the same unit among Grade 3 primary school students. The target group consisted of 30 Grade 3 primary school students. The research instrument was a multiple-choice test comprising 9 items on awareness of OTOP products, specifically Ban Kian's guava juice from Ban Kian community, administered to students at Wat Thepnimit School, with a reliability coefficient of 0.741. Statistical analysis employed mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D.), frequency, and percentage. The analysis results revealed ($\bar{x} = 3.00$, $SD = 0.95$) that the highest pre-learning achievement was attained by Student No. 6, who scored 6 points (66.67%). The highest post-learning achievement was attained by Student No. 5, who scored 8 points (88.89%). The comparison of learning achievement in Learning Unit 2: "Pride in Local Community" in History subject among 30 Grade 3 primary school students demonstrated that post-learning scores were significantly higher than pre-learning scores at the 0.05 statistical significance level. In conclusion, the Snake and Ladders game proved effective in promoting learning achievement and should be applied in teaching and learning processes.

Keywords: OTOP Product of Guava Juice, Game Base Learning, Snakes and Ladders Board Game, Community Learning Center

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยภายใต้ สังคมเศรษฐกิจแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ที่เชื่อว่าคุณค่าเป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยให้ชุมชนท้องถิ่น และสังคมอยู่รอดได้ ในสังคมยุคใหม่ การนำความรู้เก่ามาบูรณาการกับความรู้ใหม่และก่อให้เกิดความรู้ใหม่ๆ รวมถึงการนำความรู้ ใหม่นั้นไปใช้ประโยชน์จนกลายเป็นวงจรความรู้ ที่เพิ่มพูนได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดเราเรียกว่าการจัดการความรู้ (knowledge management) การจัดการความรู้ เพื่อให้ได้สาระของความรู้โดยเฉพาะที่มีคุณค่าทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยที่สั่งสมและถ่ายทอดให้กับคนไทยเพื่อให้เกิดความรอบรู้ และรู้รอบมาแต่ครั้งอดีตภายใต้เอกลักษณ์ของสังคมไทยจึงเป็นสิ่งที่สังคมไทยควรนำมาใช้ในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สินค้าโอท็อป (OTOP) หรือโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ถือเป็นนโยบายที่ก่อกำเนิดขึ้นมา เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยได้นำภูมิปัญญาของชาวบ้านแต่ละจังหวัด ที่มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำใครมาแปรรูปเป็นสินค้าที่หลากหลาย ซึ่งนอกจากเป็น การกระตุ้นเศรษฐกิจให้ฟื้นตัวแล้ว ยังมีส่วนช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านสินค้าแบบไทยๆ ออกสู่สายตาชาวโลกอีกด้วย ณ ปัจจุบัน มีสินค้า OTOP วางจำหน่ายทั้งในไทย และต่างประเทศ ซึ่งถือเป็นการต่อยอดให้ชาวบ้านดึงจุดเด่นสิ่งของในท้องถิ่นตนเองออกมา เพื่อสร้างสรรค์สินค้าที่ดี และมีคุณภาพ (สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ

หนองนาคำ, 2564) แหล่งการเรียนรู้ในห้องเรียน เป็นการเรียนรู้ที่เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยสื่อ ช่วยให้ผู้เรียนเป็นไปอย่างธรรมชาติ สภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้สามารถสร้างความสัมพันธ์และร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน สื่อการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ของผู้สอน เป็นเครื่องช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ประหยัดเวลา ช่วยถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน ช่วยสร้างความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยให้จดจำได้อย่างถาวร ในการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้พัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ สื่อการเรียนรู้จึงต้องมีความหลากหลาย อาจเป็นสื่อที่ผลิตขึ้นเอง สื่อธรรมชาติที่มีอยู่รอบตัว หนังสือเรียน สื่อเทคโนโลยี สื่อบุคคล รวมถึงนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาต่างๆ ที่มีให้เลือกใช้มากมาย แต่ที่สำคัญจะต้องตระหนักเสมอว่าสื่อที่ดีควรเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง ครูควรพิจารณาเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเรื่องต่อไปนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนสนใจ สนุกสนาน และบรรลุวัตถุประสงค์ ความถูกต้อง สื่อช่วยให้นักเรียนได้ข้อสรุปถูกต้อง สื่อช่วยให้นักเรียนรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล และให้ข้อมูลที่ถูกต้องประสบการณ์ที่ได้รับ สื่อช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เหมาะสมกับวัย สื่อมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน เพียงตรงในเนื้อหา สื่อช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาที่ถูกต้องใช้การได้ดี เพื่อใช้สื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำนึงกับราคาผลที่ได้คุ้มกับเวลา เงิน และการเตรียม ตรงกับความต้องการ สื่อนั้นช่วยให้นักเรียนร่วมกิจกรรมตามที่ครูต้องการ ช่วงเวลา ความสนใจ สื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจ ในช่วงระหว่างเวลาการเรียนการสอนที่นานพอสมควร (พระนันทพงศ์ ชินวโร (ปันนะสัก), 2562)

การใช้เกมเป็นวิธีสอนอีกวิธีหนึ่ง ที่มีส่วนช่วยในการฝึกทักษะกระบวนการคิดเป็นอย่างมาก ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปตามธรรมชาติ ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เกมจะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนทำให้เข้าใจได้ดีขึ้น นอกจากนี้ได้นำเกมมาบูรณาการให้ผู้เรียน รู้สึกว่าการเรียนประวัติศาสตร์เป็นการเรียนที่สามารถให้ความสุข สนุกสนานและเป็นการเรียนที่มีประโยชน์ การเล่นเกมในชั้นเรียนช่วยพัฒนาความสามารถในการร่วมมือ มีการแข่งขันโดยปราศจากการก้าวร้าวและเป็นผู้เรียนที่ดี (ทิศนา แคมมณี, 2557)

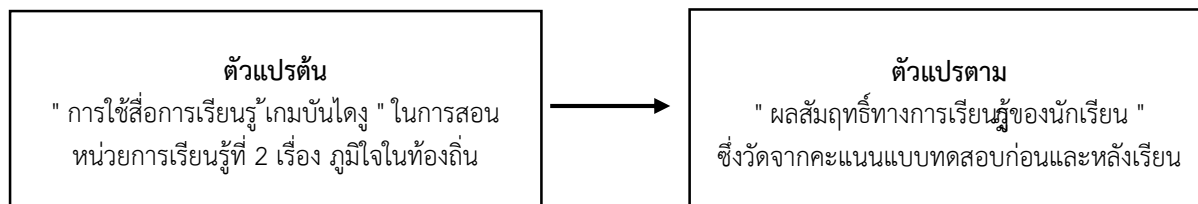
ผู้วิจัยจึงเห็นว่าสื่อการเรียนรู้จึงมีความสำคัญที่จะต้องคำนึงถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ จึงได้ดำเนินการวิจัยนี้ขึ้น เพื่อศึกษาการใช้สื่อประกอบการเรียนการสอน เกมบันไดงู โดยใช้ชื่องานวิจัยว่า การศึกษาผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดย เกมบันไดงู ในการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนวัดเทพนิมิตร ตำบลวิจิต อำเภอมืองภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนโดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู และสื่อการเรียนการสอนนี้ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อย่างยิ่งๆขึ้นไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนวัดเทพนิมิตร ตำบลวิจิต อำเภอมืองภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนโดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษา ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนวัดเทพนิมิตร ตำบลวิชิต อำเภอเมืองภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการใช้สื่อ เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์

นิยามศัพท์

1. ผลิตภัณฑ์ OTOP หมายถึง โครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ ถือเป็นนโยบายที่ก่อกำเนิดขึ้นมาเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยได้นำภูมิปัญญาของชาวบ้านหมู่ที่ 1 ตำบลเทพกระษัตรี อำเภอถลาง จังหวัดภูเก็ต ที่มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำใครมาแปรรูปเป็นสินค้าน้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน
2. น้ำฝรั่ง หมายถึง เครื่องดื่มชนิดหนึ่งที่ได้จากการนำผลฝรั่งสด มาล้างให้สะอาด แล้วตัดแต่งและหั่นเป็นชิ้น นำมาคั้นโดยตรง หรือนำมาตีปั่นผสมกับน้ำ แล้วกรองแยกกากออก บรรจุในภาชนะบรรจุ
3. เกมเป็นฐาน หมายถึง นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียน ลงไปในเกมในที่นี้ผู้วิจัยใช้เกมบันไดงู “น้ำฝรั่งบ้านเคียน” ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติ ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่นเกมก็มีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น
4. เกมบันไดงู หมายถึง กระดานเด็กเล่นชนิดหนึ่ง เล่นโดยผู้ เล่นสองคนขึ้นไป บนตารางช่องสี่เหลี่ยมที่มี ตัวเลขกำกับ ซึ่งขนาดของตารางนั้นแตกต่างกันออกไป ใน บางช่องจะมี "บันได" พาดเชื่อมกันระหว่างสองช่อง และมี "งู" เชื่อมระหว่างสองช่องเช่นกัน โดยบันได และงูจำนวนหนึ่งจะพาดผ่านแทบทั่วทั้งกระดานอย่างไม่มี กฎเกณฑ์ตายตัว ตามช่องระหว่างเล่น ซึ่งจะมีผลต่อการเดินไป
5. แหล่งเรียนรู้ชุมชน หมายถึง สถานที่หรือบุคคลที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน สำหรับให้ผู้เรียนใช้แสวงหาความรู้ เรียนรู้ ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวาง ผู้วิจัยใช้ ข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้าน นายนิโรธ โชติช่วง ชุมชนบ้านเคียน ผู้มีความรู้เกี่ยวกับน้ำฝรั่งบ้านเคียน

การทบทวนวรรณกรรม

ทศนา แหมมณี (2559) การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการทางสติปัญญาและกระบวนการ ทางจิตใจ ของบุคคลในการรับรู้สิ่งต่างๆ และพยายามสร้างความหมายของสิ่งเร้าหรือประสบการณ์ ที่ตนได้รับ เพื่อให้

เกิดความเข้าใจในประสบการณ์นั้น โดยอาศัยกระบวนการทางสังคมเข้ามาช่วยและ มีเป้าหมายเพื่อนำความรู้ไปใช้ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง ทั้งทางด้านเจตคติ ความรู้สึก ความคิดและการกระทำต่างๆ ในการดำรงชีวิตประจำวันร่วมกับผู้อื่น

จิราวรรณ พลชา (2565) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน หรือมุ่งสอบวัดความสามารถในการเรียนของผู้เรียนว่าเรียนมาแล้ว รู้เท่าไร รู้อะไรบ้าง ข้อสอบประเภทนี้จึงวัดคุณลักษณะด้านความรู้ ความคิด ในส่วนที่เป็นผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ใช้กันแพร่หลายที่สุด ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก็คือ มุ่งตรวจสอบความสามารถ (Ability) ในการเรียนของบุคคล ทั้งในส่วนขอระดับความสามารถในการเรียน ความก้าวหน้า หรือการพัฒนาในการเรียน ผลการเรียนรู้ที่เด่นหรือด้อย รวมถึงทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนว่ามีผลสัมฤทธิ์มากน้อยเพียงใด หลังจากได้เรียนไปแล้ว

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2564) ได้ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง เป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ปริญญญา จันทะคาม (2561) สรุปว่าแหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งที่มีข้อมูลข่าวสาร ความรู้ วิทยาการ กิจกรรมกระบวนการ ซึ่งอาจเป็นบุคคล สมาคม สถาบัน หน่วยงาน เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองและมนุษย์สร้างขึ้น เทคโนโลยี รวมทั้งวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ หรือการดำรงชีวิตในชุมชนในท้องถิ่น มีความสำคัญต่อบุคคลอื่นที่ จะเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การเรียนรู้ดังกล่าวครอบคลุมถึงด้านความรู้ ด้านทักษะและเจตคติ ซึ่ง สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่เรียนรู้ เพื่อการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

สุดารัตน์ งามวิสัย (2561) สรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ วิทยาการ ประสบการณ์ตรง วัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น สมาคม บุคคล สถานที่ สถาบัน หน่วยงาน และวัตถุสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้น เทคโนโลยี สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ กิจกรรม ประเพณี หรือการ ดำรงชีวิตในชุมชนในท้องถิ่นที่มีคุณค่าและมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเพราะทำให้ ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้หมายถึง แหล่งที่มีข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ที่ให้เข้าไปศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจ และความชำนาญ

รุ่งอรุณ ไสยโสภณ และคณะ (2561) ทั้งนี้แหล่งการเรียนรู้ในชุมชนในลักษณะของการจัดการศึกษา อย่างไม่เป็นทางการว่าเป็น การศึกษาที่เกิดขึ้นตามวิถีชีวิต เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ จากการทำงาน จากครอบครัว จากสื่อ จากแหล่ง ความรู้ต่าง ๆ ในชุมชน เรียนรู้ได้ตลอดเวลา แหล่งเรียนรู้ หมายถึง คน สิ่งของ สถานที่ และ สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่สามารถให้ความรู้ ประสบการณ์หรือทำให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน ผู้ที่สนใจทุกเพศ ทุกวัย และทุกระดับ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมดจำนวน 2,104 คน (ระบบจัดเก็บข้อมูลนักเรียนรายบุคคล (Data Management Center) ปีการศึกษา 2567 รอบที่ 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2567)

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยดำเนินการกำหนดขนาดและเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนวัดเทพนิมิตร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 มีนักเรียนทั้งหมด 30 คน กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เนื่องจะออกการฝึกปฏิบัติวิชาชีพครูระหว่างเรียน 2

เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนวัดเทพนิมิตร ตำบลวิชิต อำเภอเมืองภูเก็ต เครื่องมือวิจัย

1. ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบทดสอบ ของนักเรียนโรงเรียนวัดเทพนิมิตร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบบทดสอบการรับรู้ผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน ของนักเรียนโรงเรียนวัดเทพนิมิตร เป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 9 ข้อ

2. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

2.1 แบบทดสอบลักษณะการศึกษาผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ของนักเรียนโรงเรียนวัดเทพนิมิตร มีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

2.1.1 ศึกษาข้อมูลและเนื้อหา จากวารสารและเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู

2.1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ของนักเรียนโรงเรียนวัดเทพนิมิตร แล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ตรวจสอบพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา และสำนวนภาษา ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ได้ค่าความเชื่อมั่น = 0.741

2.1.3 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามแต่ละข้อของแต่ละด้านว่าสอดคล้องกับประเด็นที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น แล้วหาผลรวมของคะแนนในแต่ละข้อของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด เพื่อดูดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Concurrence : IOC) ตั้งแต่ -1.00 - +1.00 เพื่อนำใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้จำนวน 9 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อโรงเรียนวัดเทพนิมิตร เพื่อทำหนังสือขออนุญาตในการเก็บข้อมูลจากนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนวัดเทพนิมิตร

2. ผู้วิจัยนำหนังสือขออนุญาตในการเก็บข้อมูลจากนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความร่วมมือในการทำแบบทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง

3. ผู้วิจัยดำเนินการทำแบบทดสอบ นักเรียนโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในนักเรียนโรงเรียนวัดเทพนิมิตร โดยขอความร่วมมืออนุเคราะห์ครูผู้สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ทำแบบทดสอบในชั้นเรียน โดยการสอนผู้วิจัยจะให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วนำเข้าสู่วิธีการเรียนรู้โดยเกมบันไดงู ในการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ เมื่อนักเรียนเรียนรู้ด้วยเกมบันไดงูแล้ว ผู้วิจัยจะให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล แล้วนำแบบทดสอบที่นักเรียนได้ทำแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว มาวิเคราะห์เพื่อหาค่าสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดย เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ นำมาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ t-test ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์การศึกษาผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดย เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียน ประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนวัดเทพนิมิต ตำบลวิชิต อำเภอเมืองภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต

ตาราง 1 แสดงผลการศึกษาผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดย เกมบันไดงู

 ภาพที่ 1 ครูสวัสดิ์ ทักทาย แนะนำตัวเองและทำความรู้จักกับนักเรียนเป็นครั้งแรก เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนการสอน	 ภาพที่ 2 ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 9 ข้อ (ตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน) และเมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จแล้ว ครูเก็บแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อกลับมาประเมิน
 ภาพที่ 3 หลังจากนั้นครูอธิบายกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้ สื่อใบความรู้ผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดยครูอธิบายเนื้อหาผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน	 ภาพที่ 4 เมื่อครูอธิบายเนื้อหาผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียนเสร็จแล้ว ครูอธิบายกติกาการเล่นบอร์ดเกมบันไดงู และให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน กลุ่มละ 7 คน จำนวน 2 กลุ่ม และกลุ่มละ 8 คน จำนวน 2 กลุ่ม จากนั้นครูแจกบอร์ดเกมบันไดงู กลุ่มละ 1 ชุด โดยให้นักเรียนสลับกันเล่นภายในกลุ่มวนไป จนครบทุกคนภายในกลุ่ม
 ภาพที่ 5 นักเรียนเล่นบอร์ดเกมบันไดงู	 ภาพที่ 6 นักเรียนเล่นบอร์ดเกมบันไดงูแล้วเสร็จ ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 9 ข้อ (ตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน) และเมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้ว ครูเก็บแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อกลับมาประเมิน
สื่อการสอน เกมบันไดงู	

จากตาราง 1 พบว่า การศึกษาผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียน โดย เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษา ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนวัดเทพนิมิตร ตำบลวิชิต อำเภอเมืองภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจผลิตภัณฑ์ OTOP น้ำฝรั่งบ้านเคียนของชุมชนบ้านเคียนได้มากขึ้น ทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริง การเรียนรู้ผ่านเกมบันไดงูยังช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น

ตาราง 2 แสดงความถี่และร้อยละของคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ
1	1	11.11	6	66.67
2	2	22.22	7	77.78
3	2	22.22	6	66.67
4	3	33.33	6	66.67
5	6	66.67	8	88.89
6	5	55.56	7	77.78
7	3	33.33	6	66.67
8	1	11.11	5	55.56
9	1	11.11	5	55.56
10	2	22.22	5	55.56
11	5	55.56	7	77.78
12	2	22.22	6	66.67
13	3	33.33	7	77.78
14	3	33.33	5	55.56
15	0	0.00	5	55.56
16	4	44.44	6	66.67
17	4	44.44	7	77.78
18	2	22.22	5	55.56
19	5	55.56	7	77.78
20	1	11.11	5	55.56
21	1	11.11	5	55.56
22	2	22.22	5	55.56
23	4	44.44	6	66.67
24	4	44.44	7	77.78
25	3	33.33	6	66.67
26	3	33.33	7	77.78
27	3	33.33	6	66.67
28	3	33.33	7	77.78
29	1	11.11	5	55.56
30	4	44.44	7	77.78

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีนักเรียนที่คะแนนได้สูงสุด คือ นักเรียนเลขที่ 6 ได้คะแนน 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 66.67 รองลงมา คือ นักเรียนเลขที่ 6 , 11 , 19 ได้คะแนน 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ

55.56 นักเรียนเลขที่ 16 , 17 , 23 , 24 , 30 ได้คะแนน 4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 44.44 นักเรียนเลขที่ 4 , 7 , 13 , 14 , 25 , 26 , 27 , 28 ได้คะแนน 3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 33.33 นักเรียนเลขที่ 2 , 3 , 10 , 12 , 18 , 22 ได้คะแนน 2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 22.22 นักเรียนเลขที่ 1 , 8 , 9 , 20 , 21 , 29 ได้คะแนน 1 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 11.11 และนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ นักเรียนเลขที่ 15 ได้คะแนน 0 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 0.00 คะแนนหลังเรียนมีนักเรียนที่คะแนนได้สูงสุด คือ นักเรียนเลขที่ 5 ได้คะแนน 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.89 รองลงมา คือ นักเรียนเลขที่ 2 , 6 , 11 , 13 , 17 , 19 , 24 , 26 , 28 , 30 ได้คะแนน 7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.78 นักเรียนเลขที่ 1 , 3 , 4 , 7 , 12 , 16 , 23 , 25 , 27 ได้คะแนน 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ นักเรียนเลขที่ 8 , 9 , 10 , 14 , 15 , 18 , 20 , 21 , 22 , 29 ได้คะแนน 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 55.56

ตาราง 3 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	หลังเรียน - ก่อนเรียน	3.300	0.952	0.174	2.944	3.656	18.980	29
								Sig. (2-tailed)
								0.000

จากตาราง 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการเรียนรู้โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ในการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิเ้าในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 พบว่า คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีคะแนนของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น โดยก่อนการจัดการเรียนการสอน นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนอยู่ในช่วงระดับปานกลางถึงต่ำ โดยมีนักเรียนเพียงคนเดียว คือ เลขที่ 6 ที่ได้คะแนนสูงสุด 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำสุด คือ เลขที่ 15 ได้ 0 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 0.00 หลังการจัดการเรียนการสอน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยมีนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด 8 คะแนน คือ เลขที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 88.89 และนักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำคะแนนในระดับ 6 - 7 คะแนนได้มากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในทางบวก ดังนั้น จะเห็นได้ว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัดหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้สื่อ เกมบันไดงู ที่วางแผนมาอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระนันทพงศ์ ชินวโร (ปันนะสัถ) (2562) กล่าวว่า การประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อการสอน "บันไดงูสังคม" เพื่อพัฒนาทักษะการ เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนอรพินพิทยา จังหวัดลำพูน พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนใน

การทำ แบบทดสอบก่อน และหลังเรียน ทั้ง 2 หน่วยทั้งในหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สิ่งต่างๆ รอบตัวเรา และหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง มนุษย์ กับสิ่งแวดล้อม โดยการประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อการสอน "บันไดงูสังคม social snake ladder" เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนอรพินพิทยาสรรค์ จังหวัดลำพูน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอน "บันไดงูสังคม social snake ladder" ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเราที่มีความแตกต่างกัน เท่ากับ 3.27 คะแนน ก่อนเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 8.7 คะแนน และหลังจากการนำข้อเสนอแนะในการประเมิน คุณภาพนวัตกรรมสื่อการสอน "บันไดงูสังคม social snake ladder" มาปรับปรุง และทดลองใช้สื่อ อีกครั้งในรูปแบบเดิม ซึ่งทำให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ในครั้งที่ 2 โดยใช้สื่อการสอน "บันไดงูสังคม social snake ladder" ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง มนุษย์ กับสิ่งแวดล้อม ที่มีความแตกต่างกัน ของก่อนเรียน และหลังเรียน โดยมี ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง เท่ากับ 4.1 คะแนน ก่อนเรียนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.9 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 9 คะแนน จึงแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสื่อการสอน "บันไดงูสังคม social snake ladder" สามารถใช้ในการ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนอรพินพิทยาสรรค์ จังหวัดลำพูนได้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรชนก กันไว (2566) กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนา ทักษะการคิด วิเคราะห์ ในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียน มีผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยภาพรวมที่ระดับ พอใช้ และมีผลพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ร้อยละ 80.16 เนื่องมาจากการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียนและเล่นไปพร้อมกัน ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการ เรียนรู้เชิงบวกและทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น ก่อให้เกิด รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็น ฐานในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สอดคล้องกับงานวิจัย ของ สุทิวัส ธรรมศิริ (2566) กล่าวว่า ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนา ทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า 1. ทักษะการอ่าน สะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับ เกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียน สูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนา การระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก 4.ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่าง การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ใน ระดับมาก 5.ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ.05 โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ นวรัตน์ แดงทุ่ง (2564) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่าน เกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียน สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. นักเรียนที่มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียน เรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่าน เกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.96, S.D. = 0.13) สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระอัมรินทร์ ใจแก้ว (2564) การศึกษาผลการใช้เกม บันไดงูเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเรื่องประวัติศาสตร์ไทย สมัยสุโขทัยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนสันมหาพนวิทยา จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และนักเรียนที่เรียนด้วยเกมบันไดงู ดังกล่าว มีความพึงพอใจใน การเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.68) เป็นตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้นักเรียนโดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมบันไดงู ในการเรียน การสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิใจในท้องถิ่น วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้นักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทรรศนภรณ์ เทพภูธร, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2565) การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียน กับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงฤดี ศรีวงษา (2553) การพัฒนาทักษะการ คิดคำนวณเรื่องการคูณและหารโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรเมตตาคริสเตียน อำเภอนาตาล จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า 1. นักเรียนมีทักษะการคิดคำนวณ เรื่อง การคูณและหารโดยใช้เกมคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ .01 2. อัตราพัฒนาการด้านทักษะการคิดคำนวณ ระหว่างเรียนของนักเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนเรื่องการคูณ มีอัตราพัฒนาการเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 0.28 คะแนนต่อครั้งและเรื่องการหาร มีอัตราพัฒนาการเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 0.14 คะแนนต่อครั้งจากคะแนนเดิม 5 คะแนน 3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการ ใช้ เกมประกอบการสอนคูณและหารอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ วราภรณ์ ศรีสุข, สำราญ หมื่นไกร และวชิระ วิชชุกรนนท์ (2562) การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชา คณิตศาสตร์เรื่อง การบวก ที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน เทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) 1. นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกม เรื่อง บวกที่มีผลลัพธ์และตัวตั้ง ไม่เกิน 100 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ด้วยวิธีการสอน โดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริกุล ยม จินดา (2565) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถใน การแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหา คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม มีคะแนนหลังเรียน ($\bar{X} = 18.17$, SD = 4.22) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 11.08$, SD = 4.36) อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สายสุตา หลังแดง (2560) ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปัตตานีเขต 3 พบว่า 1. เกมการศึกษาที่พัฒนา ขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.79/81.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการวางแผนการพัฒนาเกมบนโดอย่างเป็นระบบ โดยเน้นความหลากหลาย ทันสมัย และสอดคล้องกับความสนใจและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละช่วงชั้น เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้กับเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ในหัวข้ออื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ควรมีการขยายกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น เช่น การศึกษานักเรียนจากหลากหลายโรงเรียนหรือภูมิภาค เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความสามารถในการทั่วไปของผลการวิจัย นอกจากนี้ ควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาสื่อให้ครอบคลุมทุกระดับชั้น และเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
3. ควรใช้เครื่องมือวัดผลที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ รวมถึงควรมีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก และติดตามผลในระยะยาว เพื่อประเมินความยั่งยืนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างชัดเจน

เอกสารอ้างอิง

- จิราวรรณ พลชา. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเคมีพื้นฐานโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกมบนโด เรื่อง สมบัติของธาตุหมู่หลัก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสุนรรวิทยา. คุรุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเคมี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ดวงฤดี ศรีวงษา. (2553). การพัฒนาทักษะการคิดคำนวณเรื่องการคูณและหารโดยใช้เกมคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรเมตตาคริสเตียน อำเภอนาตาล จังหวัดอุบลราชธานี. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทรรศนภรณ์ เทพภูธร, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูริย์ ศรีฟ้า. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารการวัดผลการศึกษา, 39(105). 64 – 75.
- ทิตนา แคมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 18). กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวรรตน์ แดงทุ่ง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปริญญญา จันทะคาม. (2561). แนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1. การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการบริหารและพัฒนการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พรชนก กันโว. (2566). รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- พระนันทพงศ์ ชินวโร (ปันนะลัก). (2562). การประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อการสอน "บันไดงูสังคม" เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนอรพินพิทยา จังหวัดลำพูน. ปรินญาพุทธศาสตร์บัณฑิต สาขาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน.
- พระอัมรินทร์ ใจแก้ว. (2564). การศึกษาผลการใช้เกมบันไดงูเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเรื่องประวัติศาสตร์ไทยสมัยสุโขทัยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสันมหาพนวิทยา จังหวัดเชียงใหม่. ปรินญาพุทธศาสตร์บัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยเชียงใหม่.
- รุ่งอรุณ ไสยโสภณ และคณะ. (2561). รายงานโครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยของชุมชนท้องถิ่นจังหวัดฉะเชิงเทรา. กรุงเทพฯ: แผนงานบูรณาการวิจัยและนวัตกรรม โครงการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้สู่การพัฒนาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- วรภรณ์ ศรีสุข, สำราญ หมื่นไกร และวชิระ วิชชวรนนท์. (2562). การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 100 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน). ใน รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 2 วันที่ 21 - 22 มีนาคม 2562 (หน้า 43 - 55) พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- สายสุตา หลังแดง. (2560). ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานีเขต 3. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2567). ระบบจัดเก็บข้อมูลนักเรียนรายบุคคล (Data Management Center) ปีการศึกษา 2567 รอบที่ 2.
https://portal.boppobec.info/obec67/publicstat/report?areaCode=83010000&schoolCode&fbclid=IwZXh0bG9hZGVzaWU0CMTEAAR6o3JeDCMxWiVcLR1F8FrgS1WiFCC4s1rV4JxUObKFOarZvQcGYbzbdzUBWA_aem_MsN7qxiy8-Etp9yRrO6pXg
- สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอหนองนาคำ. (2564). โครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ One Tambon One Product (OTOP). https://district.cdd.go.th/nongnakham/services/utm_source=chatgpt.com
- สิริกุล ยมจินดา. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุดารัตน์ งามวิลัย. (2561). แนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนกลุ่มสหวิทยาเขตร่มเกล้า-นวมินทร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42. ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ บริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- สุทิวส ธรรมศิริ. (2566). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิ เคชั่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.