

# Citation Paper on the 19 ธันวาคม, 2025

ปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (2025): วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น

2. คมนีย์ สุขปลั่ง, สิริจันทร์ สกริกุล เดชพาหงษ์ (2025), การพัฒนาเกมกระดานโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความรู้ทางการเงิน ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย, วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น, Volume 22, Issue 2, pp. 53-68

ลิงค์บทความอ้างอิง : <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/umt-poly/article/view/287265/192106>

URL: <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/umt-poly/article/view/287265>



ฉบับปัจจุบัน บทความย้อนหลัง กิจกรรมการตีพิมพ์ เกี่ยวกับวารสาร ค้นหา

หน้าแรก / บทความ / ปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (2025): วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น / บทความวิจัย

## การพัฒนาเกมกระดานโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความรู้ทางการเงิน ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

**คมนีย์ สุขปลั่ง**  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย


**สิริจันทร์ สกริกุล เดชพาหงษ์**  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**คำสำคัญ:** ความรู้ทางการเงิน, เกมกระดาน, การคิดเชิงออกแบบ

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมกระดานส่งเสริมความรู้ทางการเงิน 2) ศึกษาความรู้ทางการเงินของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินคุณภาพต้นแบบเกมกระดาน แบบสอบถามความรู้ทางการเงินและแบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที


ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียน โดยใช้เกมกระดานเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $p = 0.111, t = 1.26$ ) นักเรียนสายการเรียนวิทย์ - คณิต มีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $p = .035, t = 2.45$ ) นักเรียนเพศหญิงมีค่า



UMT-Poly Journal  
วารสารวิชาการ  
มหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น  
ปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2568)  
ISSN: 2088-1269

PDF

เผยแพร่แล้ว  
2025-12-19



Quality Certified by TCI  
January 1, 2025 – December 31, 2029

Open Journal Systems

ภาษา  
English  
ภาษาไทย

Information  
สำหรับผู้อ่าน  
สำหรับผู้แต่ง  
สำหรับบรรณาธิการ

## เอกสารอ้างอิง

กมลชนก สกนธวัฒน์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จักรพงษ์ เมษพันธุ์. (2561). ความฉลาดทางการเงิน หนังสือเสียง. [Video]. สืบค้นจาก <https://youtu.be/uBohwMu5Nqo>

ชญาภรณ์ เอกธรรมสุทธิ. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการสะท้อนคิดการปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2544). คู่มือหลักสูตรเพื่อการวางแผนการเงินและการลงทุน สำหรับผู้ลงทุน นักเรียน นักศึกษาและประชาชนทั่วไป. สืบค้นจาก <https://www.maruey.com/book/686454b45f8da>

ทิพย์มณฑา มกแก้ว และสมใจ จิตสำนึกสุข. (2564). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ. วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, 7(2), 107-117.

ทิศนา ชมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2563). รายงานผลการสำรวจทักษะทางการเงินของไทย ปี 2563. สืบค้นจาก <https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/fi-survey-report.html>

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2567). เงินให้กู้ยืมแก่ภาคครัวเรือนจำแนกตามวัตถุประสงค์. สืบค้นจาก [https://app.bot.or.th/BTWS\\_STAT/statistics/BOTWEBSTAT.aspx?reportID=984&language=TH](https://app.bot.or.th/BTWS_STAT/statistics/BOTWEBSTAT.aspx?reportID=984&language=TH)

ปภูมิมา คำแก้ว. (2566). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา. วารสารการวัดผลการศึกษา,

วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น หากบุคคลหรือหน่วยงานใดต้องการนำข้อมูลทั้งหมดหรือบางส่วนไปเผยแพร่ต่อหรือเพื่อกระทำการใด ๆ จะต้องได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากวารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์นก่อนเท่านั้น

## บทความวิจัย

การพัฒนาเกมกระดานโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความรู้ทางการเงิน  
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ศมนีย์ สุขปลั่ง<sup>1\*</sup> และสิริฉันท์ สิริกุล เดชพาทพงษ์<sup>2</sup>

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย<sup>1,2</sup>

อีเมล: samaneesukplang@gmail.com<sup>1\*</sup>, sirichan.s@chula.ac.th<sup>2</sup>

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมกระดานส่งเสริมความรู้ทางการเงิน 2) ศึกษาความรู้ทางการเงินของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์ แบบประเมินคุณภาพต้นแบบเกมกระดานแบบสอบถามความรู้ทางการเงินและแบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกมกระดาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียน โดยใช้เกมกระดานเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $p = 0.111$ ,  $t = 1.26$ ) นักเรียนสายการเรียนวิทย์ - คณิต มีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $p = .035$ ,  $t = 2.45$ ) นักเรียนเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ทางการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $p = 0.016$ ,  $t = 2.68$ ) ทั้งนี้เกมกระดานส่งเสริมความรู้ทางการเงินที่พัฒนา โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบมีลักษณะเป็นเกมแนววางแผนและมีกลไกเกมที่เน้นการคิดสอดคล้องกับเนื้อด้านการเงินที่เน้นการคิดวางแผนและบริหารในชีวิตจริง ซึ่งผู้เล่นจะได้บริหารเงินและเวลาที่มีอย่างจำกัด โดยเกมกระดานนี้สามารถเพิ่มความรู้ทางการเงินของผู้เรียนได้

**คำสำคัญ:** ความรู้ทางการเงิน, เกมกระดาน, การคิดเชิงออกแบบ

## เอกสารอ้างอิง (References)

- กมลชนก สกนธวัฒน์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบจากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จักรพงษ์ เมฆพันธุ์. (2561). ความฉลาดทางการเงิน หนังสือเสียง. [Video]. สืบค้นจาก <https://youtu.be/uBohwMu5Nqo>
- ชญากรณ์ เอกธรรมสุทธิ. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้การสอนตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดการสะท้อนคิดการปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมรายพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2544). คู่มือหลักสูตรเพื่อการวางแผนการเงินและการลงทุน สำหรับผู้ลงทุน นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป. สืบค้นจาก <https://www.maruey.com/book/686454b45f8da>
- ทิพย์มณฑา หกแก้ว และสมใจ จิตคำนึ่งสุข. (2564). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ. วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, 7(2), 107-117.
- ทิศนา เขมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2563). รายงานผลการสำรวจทักษะทางการเงินของไทย ปี 2563. สืบค้นจาก <https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/rf-survey-report.html>
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2567). เงินให้กู้ยืมแก่ภาคครัวเรือนจำแนกตามวัตถุประสงค์. สืบค้นจาก [https://app.bot.or.th/BTWTS\\_STAT/statistics/BOTWEBSTAT.aspx?reportID=984&language=TH](https://app.bot.or.th/BTWTS_STAT/statistics/BOTWEBSTAT.aspx?reportID=984&language=TH)
- ปฎิมา คำแก้ว. (2566). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา. วารสารการวัดผลการศึกษา, 40(107), 160-173.
- ปริญทร์ ทองเผือก. (2561). ผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.