วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน) 2569
Journal of Educational Review Faculty of Educational in MCU Vol. 13 No. 1 (January-April) 2026
ISSN: 2673-0030 (Online) https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDMCU

# การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model

# THE DEVELOPMENT OF THE TEACHING MANAGEMENT INNOVATION "SPOT IT" CONCERNING THE HISTORICAL DEVELOPMENT DURING THE RATTANAKOSIN ERA IS BASED ON THE ADDIE MODEL

[1]สุฑามาศ แก้วบางพูด Suthamas Kaewbangpood
[2]ชยกร ชุ่มมงคล Chayakorn Chummongkhon [3]ชยพร พันทอง Chayaporn Punthong
[1, 2, 3]โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration School (Secondary), Thailand
Corresponding Author E-mail: Chayakornchummongkhon@gmail.com

Article Received: January 08, 2026. Revised: April 19, 2026. Accepted: April 21, 2026.

**บทคัดย่อ**

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model และ 3) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 346 คน ซึ่งใช้การเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดเห็นเพื่อประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนในทุกด้านมีระดับความคิดเห็นเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจเฉลี่ยต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

**คำสำคัญ**: นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน, ประวัติศาสตร์, เกมการศึกษา

**Abstract**

This research has three objectives: 1) to study basic information regarding the development of the instructional innovation Spot It on the topic of historical development in the Rattanakosin era based on the principles of the ADDIE model, 2) to develop the instructional innovation Spot It on the topic of historical development in the Rattanakosin era based on the principles of the ADDIE model, and 3) to study the effectiveness of using the instructional innovation Spot It on the topic of historical development in the Rattanakosin era based on the principles of the ADDIE model. The sample group consisted of 346 Grade 9 students from one classroom at Srinakharinwirot University Demonstration School (Secondary) in the academic year 2025, selected by purposive sampling. The research instruments included: a needs assessment questionnaire for developing the instructional innovation on the historical development during the Rattanakosin period, the Spot It instructional innovation itself, an achievement test, and a satisfaction questionnaire. The statistical methods employed for data analysis were mean, standard deviation, and t-test.

The findings revealed that: (1) the opinions regarding the needs assessment for developing the instructional innovation in all aspects were at a high level; (2) the post-test achievement scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level; and (3) the average satisfaction with the instructional innovation was at the highest level.

**Keywords**: Teaching Management Innovation, History, Educational Game

**บทนำ**

ประวัติศาสตร์คือวิชาที่ศึกษาเรื่องราวของมนุษย์ในอดีต ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาพลเมืองให้มีคุณภาพ (R.G. Collingwood, 1978; แถมสุข นุ่มนนท์, 2527) ตามแนวทางของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง สังคม และประวัติศาสตร์ของชาติ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาประสบปัญหาหลายประการ ทั้งจากเนื้อหาที่เป็นนามธรรม ยากต่อการทำความเข้าใจ การเรียนการสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง เน้นการท่องจำ และขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์ ส่งผลให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นและไม่สามารถบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ได้อย่างเต็มที่ (วินัย พงศ์ศรีเพียร, 2543; ชัยรัตน์ โตศิลา, 2555; ฐาปนีย์ รักภูบาล, 2565)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นอีกหนึ่งวิธีที่น่าสนใจและสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังที่ ทิศนา แขมมณี (2554) ได้กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ได้รับประสบการณ์ตรง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมสูง นอกจากนี้ยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครู นักเรียน และเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งเป็นทักษะทางสังคมที่จำเป็นในโลกปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การ์ดเกม หรือ บอร์ดเกม กำลังได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากช่วยดึงนักเรียนออกจากหน้าจอและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ

อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) และธีรภัทร์ ศิริรส และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2565) ที่พบว่า การใช้การ์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทัศนคติที่ดีต่อวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนได้

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า แม้จะมีการ์ดเกมที่เกี่ยวกับการศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์อยู่มากทั้งสมัยสุโขทัย อยุธยา และรัตนโกสินทร์ (ครูผมหยิก, 2565; ภูดิท กรรณิการ์ และคณะ, 2568; นายแสน Facilitator & Board Game, 2565) แต่เป็นไปในลักษณะการ์ดเกมที่เรียงลำดับเวลา ลำดับเหตุการณ์ หรือการ์ดกลยุทธ์ ซึ่งเป็นการ์ดเกมที่ต้องใช้เวลามากในการเล่นและมีการแข่งขันน้อย ซึ่งจะไม่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีจำนวนนักเรียนต่อห้องจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงเลือกพัฒนา “เกม Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์” แบบจับคู่สัญลักษณ์เพื่อฝึกเชื่อมโยงเหตุการณ์ บุคคล เวลา ซึ่งเป็นรูปแบบการ์ดเกมที่มีศักยภาพในการสร้างการมีส่วนร่วมและกระตุ้นกระบวนการคิดเชื่อมโยงอย่างเป็นระบบ เหมาะสมที่จะให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นการ์ดเกมอย่างทั่วถึง ใช้เวลาต่อการเล่นไม่มากนัก อีกทั้งแม้ว่าจะมีงานวิจัยเกี่ยวกับเกมการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ แต่ยังไม่พบการพัฒนาเกมในลักษณะการจับคู่ภาพ ที่เน้นความเร็ว แต่ต้องแม่นยำในเนื้อหา กระทั่งสามารถนำเรื่องราวต่าง ๆ มาร้อยเรียงได้ในที่สุด โดยผู้วิจัยใช้กระบวนการของ ADDIE Model เป็นแนวทางสำหรับการออกแบบการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน แต่ละขั้นตอนในโมเดลนี้จะมีผลลัพธ์ที่เชื่อมโยงไปสู่ขั้นตอนถัดไป ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implement) และการประเมินผล (Evaluation) (Branch, M. R., 2009; Davis, 2013) ผู้วิจัยจึงเห็นว่ากระบวนการ ADDIE Model สามารถนำมาใช้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ได้อย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องพัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์โดยใช้ Spot It ซึ่งจัดทำในรูปแบบการ์ดเกมและคู่มือ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนตามแนวคิด Active Learning และช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสำหรับครูผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไป

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1.เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model

2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model

3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model

**วิธีดำเนินการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ มีวิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่

1.1 ศึกษาจากเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง

1.2 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการเกมเพื่อการศึกษา และการพัฒนานวัตกรรมเกมเพื่อการจัดการเรียนการสอน

1.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนตามหลักการ ADDIE Model

1.4 ศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ และความต้องการจำเป็นของการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

1.5 สร้างแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านภาษา และความเหมาะสมของเนื้อหา แล้วจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 346 คน ซึ่งใช้การเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ห้องเรียน (n=45) เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้กำลังศึกษาในรายวิชาประวัติศาสตร์ในหัวข้อพัฒนาการสมัยรัตนโกสินทร์ อันเป็นเนื้อหาที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (ร่าง) นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ มีวิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่

1.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่ประกอบด้วยข้อมูลความต้องการจำเป็นของการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ และปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดของการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

1.2 สร้าง (ร่าง) นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ โดยประกอบไปด้วยการ์ดการเรียนรู้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ และคู่มือการใช้นวัตกรรม

1.3 นำ (ร่าง) นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา โดยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสิน คือ ต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และนำผลการพิจารณา และข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไข และปรับปรุง

2. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย และวิเคราะห์ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาประสิทธิผลในการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 346 คน ซึ่งใช้การเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ห้องเรียน (n=45) เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้กำลังศึกษาในรายวิชาประวัติศาสตร์ในหัวข้อพัฒนาการสมัยรัตนโกสินทร์ อันเป็นเนื้อหาที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3. การวิจัยในขั้นตอนนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณแบบกลุ่มเดียววัดก่อน-หลัง (single-group pretest–posttest)

4. ผู้วิจัยชี้แจงกระบวนการทดลองให้กับกลุ่มเป้าหมาย และให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังจากนั้นกลุ่มเป้าหมายใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ และผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ และแบบวัดความพึงพอใจนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

5. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ขั้นตอนที่ 4 การปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model เป็นการรวบรวมผลการประเมินและข้อเสนอแนะต่าง ๆ หลังจากนำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ไปทดลองใช้ แล้วผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาพิจารณาปรับปรุงรูปแบบให้มีความสมบูรณ์

**สรุปผลการวิจัย**

1. ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model โดยสรุปผลการวิจัยจากแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่องพัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ดังนี้

**ตารางที่ 1** ผลการวิจัยจากแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่องพัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

| รายการประเมินรายด้าน | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล |
|---|---|---|---|
| ด้านที่ 1 ปัญหาการเรียนการสอน | 4.27 | 0.65 | เห็นด้วยมากที่สุด |
| ด้านที่ 2 ความสนใจและทัศนคติ | 4.40 | 0.58 | เห็นด้วยมาก |
| ด้านที่ 3 การใช้นวัตกรรมเกม Spot it | 4.63 | 0.50 | เห็นด้วยมากที่สุด |
| **รวมเฉลี่ยทุกด้าน** | **4.43** | **0.58** | **เห็นด้วยมาก** |

2. การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model โดยผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ อันหมายถึง สื่อการเรียนการสอนประเภทเกมเพื่อการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามหลักการออกแบบนวัตกรรมการศึกษา ADDIE Model ที่มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการสรุปผล ซึ่งยึดเนื้อหาตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 อันประกอบไปด้วย 1) การ์ดการเรียนรู้ โดยมีลักษณะเป็นการ์ดที่มีภาพ จำนวน 6 ภาพต่อ 1 การ์ด จำนวน 31 การ์ด ซึ่งเป็นภาพบุคคล สิ่งของ หรือสถานที่ที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ และ2) คู่มือการใช้งาน



**ภาพที่ 1** ตัวอย่าง Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

3. ประสิทธิผลในการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model โดยสรุปผลการวิจัยจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวัดจากข้อสอบปรนัย จำนวน 40 ข้อ และใช้สถิติทดสอบที ดังนี้

**ตารางที่ 2** ผลการวิจัยจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

| ตัวแปร | n | M | SD | t | df | p |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ก่อนเรียน | 45 | 16.20 | 2.75 | 136.35 | 44 | < .001 |
| หลังเรียน | 45 | 34.04 | 2.40 | | | |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ Paired Sample t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่าง Pretest และ Posttest พบว่า คะแนนค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 16.20 (SD = 2.75) และคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียน Posttest เท่ากับ 34.04 (SD = 2.40) ผลการทดสอบ ได้ค่า t = 136.35, df = 44, p < .001 จึงสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นอกจากนั้น ผลการวิจัยจากแบบวัดความพึงพอใจนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ดังนี้

**ตารางที่ 3** ผลการวิจัยจากแบบวัดความพึงพอใจนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

| รายการประเมินรายด้าน | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล |
|---|---|---|---|
| ด้านที่ 1 ด้านการใช้งาน | 4.38 | 0.62 | พึงพอใจมาก |
| ด้านที่ 2 การส่งเสริมการเรียนรู้และกระบวนการคิด | 4.52 | 0.54 | พึงพอใจมากที่สุด |
| ด้านที่ 3 การมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ | 4.64 | 0.51 | พึงพอใจมากที่สุด |
| ด้านที่ 4 ประสบการณ์การเรียนรู้และผลลัพธ์ | 4.55 | 0.56 | พึงพอใจมากที่สุด |
| **รวมเฉลี่ยทุกด้าน** | **4.52** | **0.56** | **พึงพอใจมากที่สุด** |

**อภิปรายผลการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายผลการวิจัยที่สำคัญได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model ผลการวิจัยจากแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่องพัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นและความเหมาะสมในการพัฒนานวัตกรรมดังกล่าวอย่างชัดเจน ดังนี้ ด้านที่ 1 ปัญหาการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ โดยนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นด้วยมากที่สุดว่า การจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ยังคงมีปัญหาเหมือนกับที่หลาย ๆ โรงเรียนเผชิญ จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าเนื้อหาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์เป็นสาระสำคัญที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจความต่อเนื่องของเหตุการณ์ บุคคล และบริบททางสังคมในแต่ละช่วงเวลา อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาสภาพการจัดการเรียนการสอนจริง พบว่าจำนวนคาบเรียนตามหลักสูตรมีจำกัด ส่งผลให้การจัดกิจกรรมเน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำได้ไม่เต็มที่ นักเรียนส่วนใหญ่เรียนรู้จากหนังสือเรียนเป็นหลัก โดยมีครูเป็นศูนย์กลาง ขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความสนุกสนาน ซึ่งส่งผลต่อความสนใจ

และทัศนคติของนักเรียนต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558; ศุภณัฐ พานา, 2563) ดังผลจากแบบสอบถามความต้องการจำเป็น ด้านที่ 2 ความสนใจและทัศนคติว่านักเรียนต้องการสื่อนวัตกรรมเพื่อช่วยในการเสริมสร้างการเรียนรู้มากกว่าการเรียนแบบเดิม อีกทั้ง สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2564) ได้แสดงข้อเสนอเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน หนึ่งในนั้นคือการส่งเสริมให้ครูพัฒนาสื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ สามารถสร้างแรงจูงในการเรียนรู้ รวมถึงการพัฒนา ส่งเสริม และยกย่องครูที่พัฒนาสื่อนวัตกรรม แม้ในปัจจุบันจะมีการพัฒนาเกมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์อยู่จำนวนมาก แต่นักเรียนยังคงต้องการสื่อนวัตกรรมที่เข้าถึงได้ง่าย คุ้นเคย ดังผลจากแบบสอบถามความต้องการจำเป็นด้านที่ 3 การใช้นวัตกรรมเกม Spot it ที่นักเรียนผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยมากที่สุด ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจึงนำไปสู่การตัดสินใจเลือกพัฒนาเกม Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ซึ่งเป็นเกมจับคู่สัญลักษณ์ที่เน้นความรวดเร็ว ควบคู่กับความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อฝึกการเชื่อมโยงเหตุการณ์ จากภาพบุคคล สิ่งของ สถานที่ในช่วงเวลาประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

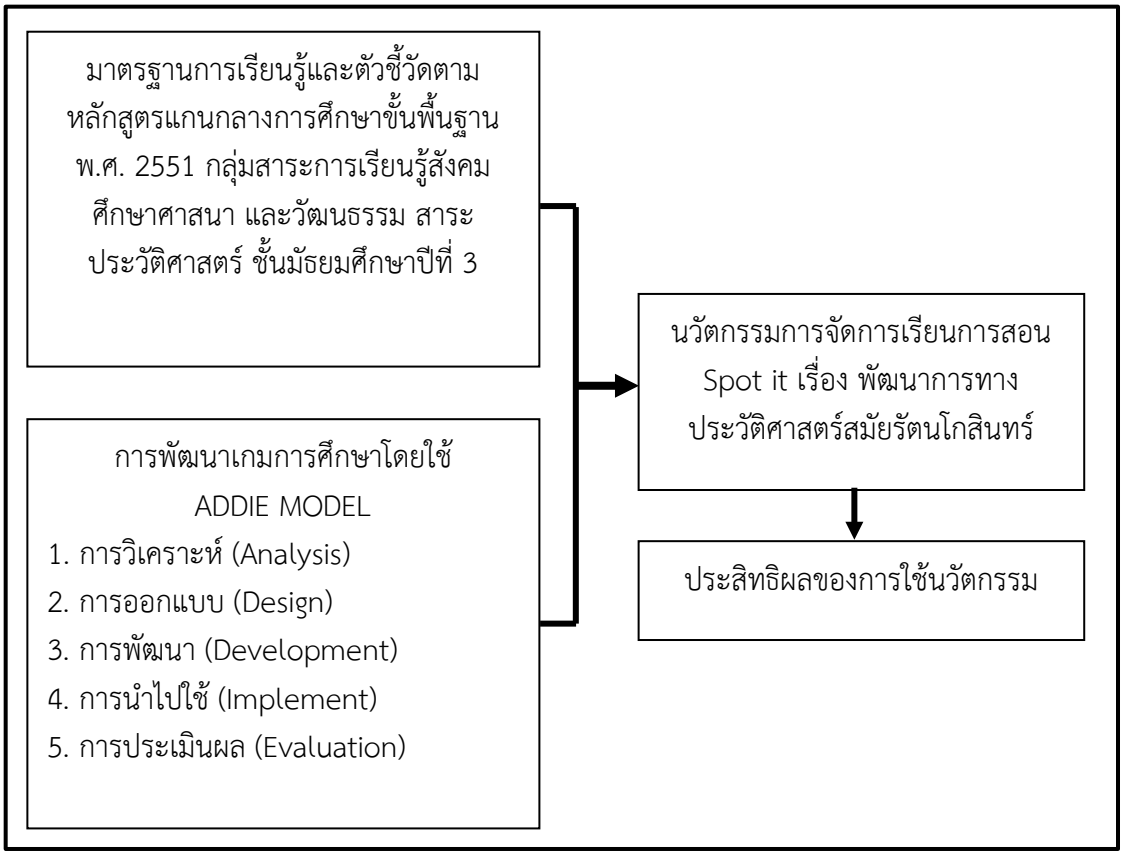
2. ผลการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการสรุปผล ซึ่งยึดเนื้อหาตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 อันประกอบไปด้วย 1) การ์ดการเรียนรู้ โดยมีลักษณะเป็นการ์ดที่มีภาพ จำนวน 6 ภาพต่อ 1 การ์ด จำนวน 31 การ์ด ซึ่งเป็นภาพบุคคล สิ่งของ หรือสถานที่ที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ และ 2) คู่มือการใช้งาน ซึ่งการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวมาจากปัญหาการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ และจากผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของปัณฐวิชญ์ สุขศิริปานรัชต์ (2566) ที่กล่าวถึงการส่งเสริมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม Spot It ซึ่งมีความเป็นมาจากเนื้อหาสาระวิชาสังคมศึกษาที่มีจำนวนมาก และใช้ความรู้ความจำเป็นส่วนใหญ่ อันนำมาสู่การขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และ Spot It เป็นเกมที่สร้างความสนุกสนาน กระตุ้นการเรียนรู้ และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีระหว่างครูและนักเรียนมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมดังกล่าวไปใช้กับนักเรียนซึ่งได้ผลความพึงพอใจในภาพรวมในด้านการใช้งาน ด้านส่งเสริมการเรียนรู้และกระบวนการ ด้านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ และด้านประสบการณ์การเรียนรู้และผลลัพธ์ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด สอดคล้องกับ Crews (2011 อ้างถึงใน กิ่งกาญจน์ บูรณสินวัฒนกูล, 2562) ที่กล่าวถึงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ซึ่ง Spot It ก็ถือว่าเป็นบอร์ดเกมประเภทการจัดหมวดหมู่ ซึ่งหากผู้สอนนำแนวคิดของบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เข้ากับเนื้อหารายวิชา จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้แนวคิดของรายวิชานั้นผ่านการเล่นเกมด้วยความสนุกสนานอันช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนในแต่ละครั้งได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนของผู้วิจัยได้ใช้หลักการ ADDIE Model โดยเริ่มจาก 1) การวิเคราะห์ (A: Analysis) จากการวิเคราะห์ปัญหาผู้เรียนจากแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่องพัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนให้รอบด้าน 2) การออกแบบ (D: Design) โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นก่อนมาออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ โดยเริ่มจากการออกแบบวัตถุประสงค์ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย ออกแบบกลไกเกม ออกแบบเนื้อหา และการประเมินผล 3) การพัฒนา (D: Development)

โดยนำร่างของนวัตกรรมการเรียนการสอนมาพัฒนาให้มีความเป็นรูปธรรม หรือการสร้างให้เป็นชิ้นงานจากการออกแบบไว้อย่างครอบคลุม หลังจากนั้นจึงนำให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม และนำมาปรับปรุงแก้ไข จนนำมาสู่การการทดสอบนวัตกรรมกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย 4) การนำไปใช้ (I: Implement) จากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนจนเสร็จสมบูรณ์ จึงนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย โดยอธิบายความเป็นมา วิธีการเล่น และเป้าหมายของ Spot It หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนได้ใช้นวัตกรรมการเรียนการสอน และ 5) การประเมินผล (E: Evaluation) เป็นขั้นตอนการศึกษาประสิทธิผลของนวัตกรรมการเรียนการสอนจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

3. ผลการศึกษาประสิทธิผลของการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ ตามหลักการ ADDIE model โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งผลการวิจัยจากการใช้สถิติทดสอบที พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\overline{X}$= 16.20, S.D. 2.75 และ ($\overline{X}$= 34.04, S.D. 2.40) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของปัณฐวิชญ์ สุขศิริปานรัชต์ (2566) ที่พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สังคมศึกษาสูงขึ้นจากการนำบอร์ดเกม Spot It ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ และจากแบบวัดความพึงพอใจนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ มีผลความพึงพอใจในภาพรวมในด้านการใช้งาน ด้านส่งเสริมการเรียนรู้และกระบวนการ ด้านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ และด้านประสบการณ์การเรียนรู้และผลลัพธ์อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยทั้ง 2 ประเด็นสอดคล้องกับแนวคิดเกมการศึกษาที่ทำให้เกิดความสนุกสนานในสภาพแวดล้อมทางวิชาการ โดยเกมเหล่านี้ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับประสบการณ์การเรียนรู้ที่กระตือรือร้นสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยและโต้ตอบได้ รวมถึงเป็นการเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และความสามารถในการคิด นอกจากนั้นเกมการศึกษายังส่งเสริมแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ทำให้กระบวนการจัดการเรียนรู้สนุกสนานและมีส่วนร่วมมากขึ้น (สุวัทนา สงวนรัตน์ และชัยวัฒน์ วารี, 2566) ซึ่งจากการนำนวัตกรรมการเรียนการสอน Spot It เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ไปใช้มีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมทั้งการใช้นวัตกรรมดังกล่าวมีระบบการแข่งขันมากเกินไป จนทำให้นักเรียนบางคนเกิดความรู้สึกดดัน หรือรู้สึกไม่พอใจเมื่อไม่สามารถชนะเกมได้ การจัดการชั้นเรียนที่เมื่อมีการใช้นวัตกรรมพร้อมกันหลาย ๆ กลุ่ม ซึ่งทำให้เกิดความวุ่นวายและเสียงดังได้ รวมถึงเวลาในการทำกิจกรรมและเวลาในขั้นเรียนปกติไม่สมดุล เนื่องจากการใช้นวัตกรรมอาจใช้เวลามากเกินไปจนกระทบกับกิจกรรมการเรียนการสอนอื่น ๆ ที่ผู้สอนได้วางแผนไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้เตรียมแผนที่จะรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นในครั้งถัดไปที่จะมีการใช้นวัตกรรม เช่น การใช้รูปแบบความร่วมมือระบบกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนช่วยกันหาคำตอบแทนที่จะใช้ระบบแข่งขัน เพื่อลดแรงกัดดันและเพิ่มการเรียนรู้ร่วมกัน กำหนดเวลาในการทำกิจกรรมอย่างเคร่งครัด เช่น 5-10 นาที เพื่อใช้เป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ เป็นต้น

**องค์ความรู้การวิจัย**

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้จากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับเกมเพื่อการศึกษา และหลักการ ADDIE model ซึ่งได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot it และประสิทธิผลของการใช้นวัตกรรมต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปดังภาพที่ 2




**ภาพที่ 2** องค์ความรู้การวิจัย

จากภาพที่ 1 หลักการ ADDIE MODEL เป็นขั้นตอนที่สามารถนำมาใช้สร้างเกมเพื่อการศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดได้อย่างเป็นระบบ จึงสามารถพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน Spot it เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ได้ โดยมีลักษณะเป็นเกมจับคู่ภาพที่ให้ผู้เรียนจับคู่สัญลักษณ์หรือภาพที่เหมือนกันบนการ์ด Spot it ให้เร็วที่สุดระหว่างเล่นต้องอธิบายความเชื่อมโยงกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ และประสิทธิผลของการใช้นวัตกรรมมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

**ข้อเสนอแนะการวิจัย**

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การ์ด Spot It ควรสอดคล้องกับเนื้อหาและระดับความสามารถของผู้เรียนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ควรกำหนดกติกาการเล่นและเวลาอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง และผู้สอนควรสอดแทรกการอภิปรายหลังการเล่น เพื่อเชื่อมโยงเกมกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์

1.2 สามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมกับเนื้อหาประวัติศาสตร์หรือสาระอื่น ๆ ได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาผลของนวัตกรรม Spot It ต่อทักษะด้านอื่น เช่น การคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีม หรือเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการใช้ Spot It กับรูปแบบการสอนอื่น

2.2 การพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบดิจิทัลเพื่อรองรับการเรียนรู้ในอนาคต

**เอกสารอ้างอิง**

กิ่งกาญจน์ บูรณสินวัฒนกูล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ครูผมหยิก. (2565). เกมการ์ดย้อนรอยประวัติศาสตร์กรุงรัตนโกสินทร์. แหล่งที่มา https://inskru.com/idea/-N4LjYaFE3oM1xaIp23v/ สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2568.

ชัยรัตน์ โตศิลา. (2555). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2. ดุษฎีนิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฐาปนีย์ รักภูบาล. (2565). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อความสามารถในการวิเคราะห์สาเหตุและผลสืบเนื่องทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

แถมสุข นุ่มนนท์. (2527). ประวัติศาสตร์. ใน ชาญวิทย์ เกษตรศิริและสุชาติ สวัสดิ์ศรี (บรรณาธิการ). ปรัชญาประวัติศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

ทิศนา แขมมณี. (2554). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรภัทร์ ศิริรส และมณฑา ชุ่มสุคนธ์. (2565). การพัฒนาการรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนเชิงรุกตามแนวคิดของจังหวัดอะคิตะ (Akita Action) ร่วมกับการใช้การ์ดเกม (Card Game). วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 3(16), 281-293.

นายแสน Facilitator & Board Game. (2565). บอร์ดเกม : ไพ่เรียงเหตุการณ์รัตนโกสินทร์. แหล่งที่มา https://inskru.com/idea/-N7eb5w8o86fmQvrovwo/ สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2568.

ปัณฐวิชญ์ สุขศิริปานรัชต์. (2566). การส่งเสริมการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้บอร์ดเกม Spot It ! ผลงานนวัตกรรม ของครูผู้สอน ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร. จันทบุรี: โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร.

ภูดิท กรรณิการ์ และคณะ. (2568). การผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย. วารสารเมธีวิจัย Savant Journal of Social Sciences, 2(1), 12-26.

วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2543). คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์ไทย : จะเรียนจะสอนกันอย่างไร. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา กรมการศาสนา.

ศุภณัฐ พานา. (2563). แนวทางในการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์. วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 23(2), 390-399.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). แนวการสอนประวัติศาสตร์: ประวัติศาสตร์ไทย หลากหลายวิธีเรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). รายงานการศึกษาวิจัย เรื่อง สภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. แหล่งที่มา https://share.google/CYXg4V9kLQYzUWSmB สืบค้นเมื่อ 14 ธันวาคม 2568.

สุวัทนา สงวนรัตน์ และชัยวัฒน์ วารี. (2566). เกมทางการศึกษา: ความสนุกสนานบนพื้นฐานทางวิชาการ. Journal of Roi Kaensarn Academi, 8(12), 754-772.

อธิป อนันต์กิตติกุล. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Branch, M. R. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer.

Davis, A. L. (2013). Using instructional design principles to develop effective information literacy instruction: The ADDIE model. College & Research Libraries News, 74(4), 205-207.

R.G. Collingwood. (1978). The Idea of History. Oxford: Oxford University Press.