

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

An Integration of Active Learning and Game-Based Learning for Enhancing Students' Learning Achievement on Important Buddhist Holy Days

วีรวิทย์ บุญส่ง¹, เกวลิน พูลมี²

Veeravit Boonsong¹, Keowalin Phunmi²

Corresponding Author E-mail: Veeravit.b@lawasri.tru.ac.th

Received: 2025-10-19; Revised: 2025-12-17; Accepted: 2025-12-26

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา 2) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน และ 3) ศึกษาทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนภายหลังการเรียนรู้ การวิจัยนี้เป็นแบบกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนวัดพรหมสาคร จังหวัดสิงห์บุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน จำนวน 16 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ และ แบบประเมินทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนภายหลังการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาพระพุทธศาสนาและสังคมศึกษาในระดับมัธยมศึกษา

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

¹ Asst. Prof., Department of Social Education Faculty, Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

² ผู้ช่วยนักวิจัย, สาขาวิชาสังคมศึกษา, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

² Research Assistant, Department of Social Education Faculty, Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

Abstract

This research aimed to 1) compare the learning achievement of lower secondary school students before and after receiving active learning combined with game-based learning on the topic “Important Buddhist Holy Days,” 2) examine students’ satisfaction toward the learning activities, and 3) investigate students’ attitudes and moral development after the learning process. The sample consisted of 34 students from Grade 7/2 at Wat Phromsakhon School, Sing Buri Province, in the first semester of the 2025 academic year, selected through cluster random sampling using classrooms as the sampling units. The research instruments included 16 lesson plans based on active learning combined with game-based learning, a learning achievement test, a satisfaction questionnaire, and an attitude and moral development assessment form. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test statistics. The findings revealed that:

1) students’ post-learning achievement scores were significantly higher than their pre-learning scores at the .05 level, 2) students’ satisfaction toward the learning activities was at the highest level, and 3) their attitudes and moral development after the learning process were also at the highest level. The results indicated that active learning combined with game-based learning effectively enhanced students’ academic achievement, motivation, and moral development. Therefore, this learning approach is suitable for use in Buddhist Studies and Social Studies subjects at the secondary school level.

Keywords: Active Learning, Game-Based Learning, Learning Achievement, Buddhist Holy Days

บทนำ

การศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทุนมนุษย์และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาที่ยั่งยืนของประเทศ ภายใต้แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพสูงสุดบนพื้นฐานของความเสมอภาคและคุณภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560: 36) แม้แผนดังกล่าวจะวางกรอบเชิงนโยบายที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณธรรม แต่ในทางปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษายังพบความไม่สอดคล้องระหว่าง “เป้าหมายเชิงนโยบาย” กับ “กระบวนการเรียนรู้จริง” โดยเฉพาะในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งมักถูกสอนในลักษณะเน้นการถ่ายทอดข้อมูลมากกว่าการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเป็นเพียงผู้รับสาร ขาดการมีส่วนร่วมทางปัญญา และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงได้ กรณีของรายวิชาพระพุทธศาสนาชี้ให้เห็นชัดเจนเนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นนามธรรมและต้องการการตีความ หากขาดวิธีการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิดเชิงวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ ผู้เรียนย่อมเกิดความเบื่อหน่ายและไม่เห็นคุณค่าในเนื้อหาที่เรียน (วีรวิทย์ บุญส่ง, และธนพร อยู่กระทุ่ม. 2568: 162-163) ปัญหาที่สะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาแนวทางการสอนที่เชื่อมโยงหลักสูตรกับประสบการณ์ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย และใช้เทคโนโลยีหรือสื่อที่ทันสมัยในการสร้างความหมายร่วม

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จึงถือเป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยนแปลงบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารไปสู่ผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสำรวจ และการสะท้อนคิดจากประสบการณ์ตรง ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน (Meyers, C., & Jones, T. B. 1993; วิภาดา พินลา, และวิภาพรณ พินลา. 2562) ในขณะเดียวกัน แนวคิดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ได้รับการยอมรับว่าเป็นกลยุทธ์ที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วม เพราะเกมมีโครงสร้างของ “ความท้าทาย-กติกา-ผลตอบแทน” ซึ่งสอดคล้องกับกลไกแรงจูงใจภายในของมนุษย์ (Gee, J. P. 2007; Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. 2011) กิจกรรมในรูปแบบเกมยังช่วยฝึกกระบวนการคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการยอมรับผลลัพธ์อย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (ทีศนา เขมณัฏ. 2564; สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. 2565) การผสมแนวคิด Active Learning เข้ากับเทคนิค Game-Based Learning จึงมิได้เพียงสร้างความสนุกในชั้นเรียน แต่ยังเป็นการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการพัฒนาสมรรถนะหลักของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านพุทธพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมุ่งสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น สามารถเชื่อมโยงหลักธรรมกับชีวิตจริง และเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ผลการศึกษาครั้งนี้คาดว่าจะเป็แนวทางยกระดับแนวคิการสอนในกลุ่มสาระศาสนาและสังคมศึกษาให้ตอบสนองต่อการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม และส่งเสริมการเสริมสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณธรรม จิตสาธารณะ และความเข้าใจในพหุวัฒนธรรมของสังคมไทยร่วมสมัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
3. เพื่อศึกษาทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

การทบทวนวรรณกรรม

ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน หมายถึง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำ “เกม” มาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและความมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยอาศัยกระบวนการเล่น การแข่งขัน และการแก้ปัญหาในบริบทที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด และทักษะทางสังคมอย่างมีความหมาย (สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. 2565: 42-43) แนวทางนี้ ถือเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ ได้ลงมือปฏิบัติ สำรวจ ทดลอง และเรียนรู้จากผลลัพธ์ของการกระทำของตนเอง ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991); วิภาดา พินลา, และวิภาพรณ พินลา. 2562)

Prensky, M. (2001) มองว่าเกมเป็น “สื่อแห่งแรงจูงใจ” เพราะมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ความท้าทาย กติกา การให้ผลสะท้อนกลับ และความรู้สึของการบรรลุเป้าหมาย ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดสมาธิและความพยายามในการเรียนรู้โดยไม่รู้สึกถูกบังคับ ขณะที่ Gee, J. P. (2007: 101-102) อธิบายว่าเกมคือ “ระบบจำลองทางปัญญา” ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ และล้มเหลวได้อย่างปลอดภัย ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงอย่างแท้จริง ส่วน Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011: 39) รวมถึง Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016: 56) เสนอว่า Game-Based Learning แตกต่างจากการใช้เกมเพื่อความบันเทิงทั่วไป เพราะมุ่งออกแบบ “ประสบการณ์การเรียนรู้เชิงเกม” ที่ส่งเสริมแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระยะยาว

ในบริบทการศึกษาไทย การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานได้รับการประยุกต์ใช้ในหลายกลุ่มสาระ โดยเฉพาะวิชาศาสนา และสังคมศึกษา ซึ่งมีลักษณะเนื้อหาที่เป็นนามธรรมและต้องการการตีความ งานของ เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย, ณัฐวิดี ปฐมมีโชค, และศิดารัตน์ สมัครการนา (2562: 14-15) พบว่า การใช้เกมเป็นฐานช่วยสร้างความสนุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้เข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมได้ง่ายขึ้น วีรวิทย์ บุญส่ง, และธนพร อยู่กระทุ่ม (2568) รายงานว่าการใช้เทคนิคเกมในรายวิชาหน้าที่พลเมือง เพิ่มทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความพึงพอใจต่อเทคนิคโดยใช้เกมในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2564: 36) ที่มองว่าการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญ จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนและเกิดคุณลักษณะเชิงคุณธรรมควบคู่ไปกับความรู้ทางวิชาการ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning Process)

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยมี “เกม” เป็นกรอบโครงสร้างของการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจ ความท้าทาย และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง Prensky, M. (2001); Gee, J. P. (2007)

กระบวนการนี้ไม่ใช่เพียงการใช้เกมเพื่อความบันเทิง แต่เป็นการนำกลไกของเกม เช่น กติกา การแข่งขัน เป้าหมาย และการให้ผลสะท้อนกลับมาสร้าง “ประสบการณ์การเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์” (Interactive Learning Experience) ที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือทำและการสะท้อนคิด Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016: 56-57) ทั้งนี้ครูมีบทบาทสำคัญในการออกแบบเกมให้เชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และสมรรถนะของผู้เรียน เพื่อให้การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายอย่างแท้จริง

ตามแนวทางของ Sánchez, J., Melero, J., & Requena, B., (2023: 96) การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานสามารถแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนหลัก คือ 1) การเตรียมการ (Preparation) ครูกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และเลือกประเภทเกมที่เหมาะสมกับสมรรถนะที่ต้องการพัฒนา 2) การออกแบบและนำเสนอ (Design & Presentation) ครูออกแบบกติกา สื่อ และกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหา พร้อมอธิบายขั้นตอนการเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจ 3) การมีส่วนร่วมและปฏิบัติการ (Engagement & Interaction) ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมตามกติกาที่กำหนด โดยใช้ทักษะการคิด การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกันในบรรยากาศของความสนุกและความท้าทาย และ 4) การสะท้อนคิดและประเมินผล (Reflection & Evaluation) ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ วิเคราะห์แนวคิดที่ได้จากเกม และสรุปประเมินผลทั้งด้านความรู้ เจตคติ และคุณลักษณะเชิงคุณธรรม

ในมุมมองของ Khalil, N., Omar, N., & Abdullah, R. (2024) การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่มีประสิทธิภาพต้องมีการปิดวงจรการเรียนรู้ด้วยการสะท้อนผล (Reflective Loop) ซึ่งผู้เรียนจะสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้และประยุกต์ใช้กับบริบทชีวิตจริง การสะท้อนคิดดังกล่าวทำให้เกมไม่จบเพียงความสนุก แต่กลายเป็น “พื้นที่แห่งการสร้างความหมาย” (Space for Meaning-making) ที่ผู้เรียนเข้าใจหลักการเชิงศีลธรรมและสังคมในระดับลึกซึ้ง การจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้จึงเหมาะสมกับรายวิชาศาสนาและสังคมศึกษา ที่มุ่งพัฒนาองค์ความรู้ควบคู่กับคุณลักษณะทางคุณธรรมและการคิดอย่างมีเหตุผล

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ทั้งการคิด การลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนผลของตนเอง เพื่อสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงมากกว่าการรับข้อมูลจากผู้สอน Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991); Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014) แนวคิดนี้ถือเป็นการเปลี่ยนบทบาท ของผู้สอนจาก “ผู้ถ่ายทอด” ไปสู่ “ผู้อำนวยความสะดวก” (Facilitator) ที่ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยง สิ่งที่เรียนกับสถานการณ์จริง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงการสื่อสาร และการทำงานร่วมกันที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (Prince, M. (2004); Active Learning Network (2021)

ในช่วงหลัง แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Constructivism) และแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb, D. A. (2015) โดยเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมจริงและได้สะท้อนคิดต่อผลของการกระทำของตนเอง งานวิจัยของ Deslauriers, L., McCarty, L. S., Miller, K., Callaghan, K., & Kestin, G. (2019: 101) และ Michael, J. (2021: 74) ยืนยันว่าการเรียนรู้เชิงรุกช่วยเพิ่มระดับความเข้าใจและการจดจำระยะยาวของผู้เรียนได้ดีกว่าการสอนแบบบรรยาย นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อโต้ตอบ เช่น เกม หรือ แพลตฟอร์มออนไลน์ ยังช่วยขยายศักยภาพของการเรียนรู้เชิงรุกให้ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Anderson, T., & Garrison, D. R. (2022: 3-4))

ในบริบทของการเรียนการสอนพระพุทธศาสนา การเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้ผู้เรียนสามารถตีความหลักธรรมจากประสบการณ์จริง พิจารณาเหตุผลของการกระทำ และสะท้อนคิดเชิงคุณค่าได้อย่างลึกซึ้ง การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม การอภิปราย หรือการจำลองสถานการณ์ ทำให้ผู้เรียนเชื่อมโยงหลักศีลธรรมเข้ากับชีวิตประจำวัน และเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อศาสนา (วิภาดา พินลา, และวิภาพรณ พินลา. 2562; วีริชัญญ์ บุญสง, และธนพร อยู่กระทุ่ม. 2568) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงไม่เพียงเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการสร้าง “การเรียนรู้ที่มีความหมาย” และพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในรายวิชาศาสนาและสังคมศึกษา

ลักษณะการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีลักษณะสำคัญ คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างจริงจังในกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสังเกต คิดวิเคราะห์ ทดลอง ไปจนถึงการสรุปและสะท้อนผลของตนเอง (Freeman, Eddy,

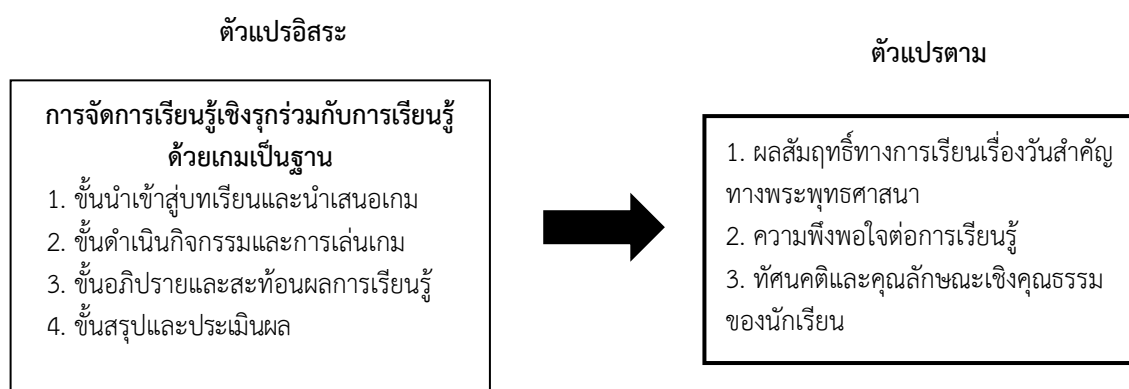
McDonough, Smith, Okoroafor, Jordt, & Wenderoth (2014); Michael, J. (2021)) ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้สร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็น “ผู้ออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้” (Learning Designer) ที่จัดกิจกรรมให้เกิดการกระตุ้นทางปัญญาและการคิดอย่างมีเหตุผล การเรียนรู้เชิงรุกจึงมุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะ เช่น การคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (Prince, M. (2004); Active Learning Network. (2021))

อีกลักษณะหนึ่งที่โดดเด่นของการเรียนรู้เชิงรุกคือการเรียนรู้บนฐานของการปฏิสัมพันธ์ (Interaction-based Learning) ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสื่อสาร อภิปราย แลกเปลี่ยนมุมมอง และสร้างความเข้าใจร่วมในกลุ่ม แนวทางนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Constructivism) ของ Kolb, D. A. (2015: 26-28) และแนวคิดของ Anderson, T., & Garrison, D. R. (2022: 51) ที่มองว่าความรู้จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและสะท้อนคิดด้วยตนเอง ในบริบทของการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา การเรียนรู้เชิงรุกยังช่วยให้ผู้เรียนฝึกพิจารณาหลักธรรม เปรียบเทียบกับประสบการณ์ชีวิต และสร้างคุณลักษณะเชิงคุณธรรมผ่านการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมและตระหนักรู้ในคุณค่าทางศีลธรรม (วิภาดา พินลา, และวิภาพรรณ พินลา. 2562: 36)

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน พบว่า ทั้งสองแนวทาง มีจุดร่วมในการเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านการคิด การลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนผลของตนเอง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง เข้าใจเนื้อหาอย่างมีความหมาย และพัฒนาทักษะทางสังคม ควบคู่กับการสร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ เมื่อบูรณาการแนวคิดทั้งสองเข้าด้วยกันในการจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนา จะสามารถส่งเสริมทั้ง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจ และคุณลักษณะเชิงคุณธรรม ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงนำไปสู่การกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ในการศึกษาครั้งนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรวมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เป็นตัวแปรอิสระใน ลักษณะกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ มิใช่เพียงเทคนิคการสอนหรือกิจกรรมเกมทั่วไป โดยบูรณาการหลักการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการมีส่วนร่วม การลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ เข้ากับกลไกเกมที่ใช้กติกา ความท้าทาย และผลสะท้อนกลับเป็นเครื่องมือกระตุ้นแรงจูงใจ เป็นกระบวนการต่อเนื่อง ได้แก่ การนำเข้าสู่บทเรียน การดำเนินกิจกรรมผ่านเกม การอภิปรายและสะท้อนผล การสรุป และการประเมินผล ซึ่งคาดว่าจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจ ทศนคติ และคุณลักษณะด้านคุณธรรมดังแสดงในกรอบแนวคิดในการวิจัยต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบแผนงานวิจัยกึ่งทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) ดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพรหมสาคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดพรหมสาคร จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 2 ห้อง รวมนักเรียนทั้งหมด 63 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนวัดพรหมสาคร จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 34 คน ได้มาโดยวิธีการการสุ่มแบบกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม เนื่องจากมีลักษณะผู้เรียนใกล้เคียงกันและได้รับการจัดการเรียนรู้โดยครูผู้สอนรายเดียวกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดทำขึ้นจำนวน 16 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมตามแนวคิด การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน อ้างอิงของ Kolb, D. A. (1984: 26-28) และ Prensky, M. (2001: 30-31) ผสมผสานกับกระบวนการเรียนรู้ของ ทิศนา ขวมนิธิ (2564: 36) และ Bernstein, B. (1996: 36-39) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียนและนำเสนอเกม 2) ดำเนินกิจกรรมและการเล่นเกม 3) อภิปรายและสะท้อนผลการเรียนรู้ และ 4) สรุปและประเมินผล แผนดังกล่าวได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ในด้านเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม สื่อ และการประเมินผล ผลการประเมินพบว่ามีค่าความเหมาะสมเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแผนให้สมบูรณ์ ก่อนนำไปใช้จริงในการทดลองภาคสนามเพื่อศึกษาผลของการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยยกตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เพื่อแสดงลักษณะการดำเนินกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1.1 ขั้นที่ 1 การนำเสนอเกมและเตรียมความพร้อม (10 นาที)

ในขั้นตอนนี้ ครูเริ่มต้นด้วยการนำเข้าสู่บทเรียนผ่านการนำเสนอภาพประกอบและคำอธิบายสั้น ๆ เกี่ยวกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาจำนวน 7 วัน เพื่อสร้างกรอบความรู้เบื้องต้นและเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน จากนั้นจึงตั้งคำถามกระตุ้นการคิดเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม ต่อมาครูแนะนำเกม “วงล้อธรรมะมหัศจรรย์” โดยอธิบายกติกา วิธีการเล่น และดำเนินการจัดกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 4-5 คน เพื่อให้พร้อมสำหรับการเข้าร่วมกิจกรรมในขั้นตอนถัดไป

1.2 ขั้นที่ 2 การดำเนินกิจกรรมและการเล่นเกม (20 นาที)

เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มเข้าใจกติกาแล้ว จึงเริ่มเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกมตามที่กำหนด โดยใช้วงล้อหมุนเพื่อสุ่มคำถามเกี่ยวกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ซึ่งกระบวนการนี้กระตุ้นให้ผู้เรียนต้องร่วมกันคิดวิเคราะห์ อภิปราย และตัดสินใจภายในเวลาที่จำกัด ในระหว่างนี้ ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) โดยสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น และเสริมแรงเชิงบวกอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.3 ขั้นที่ 3 การอภิปรายและสะท้อนผลการเรียนรู้ (15 นาที)

ภายหลังจากการเล่นเกมเสร็จสิ้น ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม โดยอภิปรายถึงความหมาย ความสำคัญ และข้อปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาแต่ละวัน ครูใช้คำถามปลายเปิดเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ในเชิงลึก และเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับกับบริบทชีวิตประจำวันของตนเอง ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจที่มีความหมายและนำไปใช้ได้จริง

1.4 ขั้นที่ 4 การสรุปและประเมินผล (10 นาที)

ในขั้นตอนสุดท้าย ครูประเมินความเข้าใจของผู้เรียนด้วยแบบทดสอบสั้น ๆ เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้น และมอบหมายกิจกรรม “ธรรมะพาสปอร์ต” ให้ผู้เรียนสรุปองค์ความรู้ในรูปแบบแผนผังความคิด (mind map) เพื่อจัดระบบความรู้ของตนเอง นอกจากนี้ ครูยังให้ข้อเสนอแนะรายบุคคลและสรุปบทเรียนร่วมกัน เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง ชัดเจน และนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ครอบคลุมสาระ “วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา” ตามหลักสูตรแกนกลางฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) จัดทำตามตารางวิเคราะห์ข้อสอบ (Table of Specifications) จำแนกพุทธพิธี จำ-เข้าใจ-นำไปใช้-วิเคราะห์ ในสัดส่วน 25-35-25-15 ตามลำดับ ข้อสอบผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าเฉลี่ยรวม 0.92 จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดเดียวกันที่มีใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 36 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพข้อสอบ ได้ค่าความยาก (p) อยู่ในช่วง 0.20-0.80 ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับ 0.56 อำนาจจำแนก (r) อยู่ในช่วง 0.20-0.80 ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับ 0.43 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับด้วยวิธี KR-20 = 0.86 กำหนดการให้คะแนน ถูก 1 คะแนน ผิดหรือเว้นว่าง 0 คะแนน รวมเต็ม 30 คะแนน แปลงเป็นคะแนนร้อยละเพื่อการวิเคราะห์ ใช้ฉบับเดียวกันเป็น แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และ หลังเรียน (Post-test) ภายใต้เวลาสอบครั้งละ 50 นาที โดยมีการควบคุมสภาพแวดล้อมห้องสอบ และคำชี้แจงให้เป็นมาตรฐานเดียวกันทุกห้อง

3. แบบสอบถามนี้สร้างขึ้นเพื่อวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ประกอบด้วย 3 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านสื่อและกิจกรรมเกมที่ใช้ในการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์และความพึงพอใจโดยรวม แบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) ตั้งแต่ระดับ “มากที่สุด” ถึง “น้อยที่สุด” รวมทั้งสิ้น 20 ข้อ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 ค่าเฉลี่ยรวม 0.94 จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดเดียวกันที่มีใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.91 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก การให้คะแนนใช้หลักเกณฑ์ 5 ระดับ คือ 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, และ 1 = น้อยที่สุด

4. แบบวัดทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน สร้างขึ้นตามแนวทางของ สุวิมล ว่องวานิช (2563: 62) และบุญชม ศรีสะอาด (2560: 24-26) สำหรับการพัฒนาแบบสอบถามเชิงจิตพิสัย โดยอิงกรอบจิตพิสัยของ Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964: 36) ซึ่งประกอบด้วยระดับการตอบสนอง ความตระหนักรู้ การยอมรับคุณค่า การจัดระบบคุณค่า และการสร้างคุณลักษณะถาวร รวมทั้งอิงแนวคิดคุณธรรมพื้นฐานของผู้เรียนจาก กระทรวงศึกษาธิการ (2560: 66) ที่เน้นคุณธรรม 8 ประการ ได้แก่ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ ความเมตตา ความกตัญญู ความอดทน ความเสียสละ และความพอเพียง เพื่อสะท้อนคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนอย่างรอบด้าน เครื่องมือเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ รวม 25 ข้อ ครอบคลุม 3 ด้าน คือ 1) การตระหนักรู้และศรัทธาในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา 2) การปฏิบัติตนตามหลักศีลธรรมในชีวิตประจำวัน และ 3) เจตคติและพฤติกรรมเชิงคุณธรรมในชั้นเรียน ได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าเฉลี่ยรวม 0.93 จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดเดียวกันที่มีใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.90

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. การเตรียมการก่อนเก็บข้อมูล

คณะผู้วิจัยประชุมวางแผนและเตรียมความพร้อมในการดำเนินการวิจัย จัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบวัดทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรม ตลอดจนจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และเอกสารประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ให้พร้อมก่อนดำเนินการจริง

2. การดำเนินการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากนั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานตามแผนที่พัฒนาไว้ จำนวน 16 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง ตลอดระยะเวลา 4 สัปดาห์ โดยควบคุมการสอนให้เป็นไปตามแผนอย่างต่อเนื่องและเป็นมาตรฐานเดียวกันทุกคาบ

3. การเก็บข้อมูลหลังการทดลอง

เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกับก่อนเรียน พร้อมให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพึงพอใจและแบบวัดทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมเพื่อใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 15 ข้อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. คำนวณจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน นำมาหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Dependent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

2. ข้อมูลจากแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแปลผลตามเกณฑ์ การแปลค่าเฉลี่ยของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้

ช่วงคะแนน	4.51 – 5.00	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
	3.51 – 4.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
	2.51 – 3.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
	1.51 – 2.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
	1.00 – 1.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. ข้อมูลจากแบบวัดทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายแนวโน้มระดับทัศนคติและคุณธรรมของผู้เรียนภายหลังการทดลอง และใช้ในการสนับสนุนการอภิปรายผลเชิงคุณภาพพร้อมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแปลผลตามเกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้

ระดับคุณลักษณะ	4.51 – 5.00	มีการแสดงออก/ปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด
	3.51 – 4.50	มีการแสดงออก/ปฏิบัติอยู่ในระดับมาก
	2.51 – 3.50	มีการแสดงออก/ปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง
	1.51 – 2.50	มีการแสดงออก/ปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย
	1.00 – 1.50	มีการแสดงออก/ปฏิบัติอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมเป็นฐาน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	34	16.21	3.45	14.62	.000*
หลังเรียน	34	24.97	2.89		

*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน ($\bar{X}$ = 24.97, S.D. = 2.89) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 16.21, S.D. = 3.45) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพรหมสาคร หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมเป็นฐาน ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน

ด้านที่ประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
1. กระบวนการจัดการเรียนรู้	4.75	0.39	มากที่สุด	1
2. สื่อและกิจกรรมเกม	4.70	0.41	มากที่สุด	2
3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	4.59	0.46	มากที่สุด	3
รวมเฉลี่ยทั้งฉบับ	4.68	0.42	มากที่สุด	

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.39) รองลงมาคือ ด้านสื่อและกิจกรรมเกม ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.41) และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.46)

3. ผลการศึกษาทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน

ด้านที่ประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
1. การตระหนักรู้และศรัทธาในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา	4.71	0.41	มากที่สุด	1
2. การปฏิบัติตามหลักศีลธรรมในชีวิตประจำวัน	4.63	0.47	มากที่สุด	2
3. เจตคติและพฤติกรรมเชิงคุณธรรมในชั้นเรียน	4.58	0.46	มากที่สุด	3
รวมเฉลี่ยทั้งฉบับ	4.64	0.45	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่า ทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.45) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการตระหนักรู้และศรัทธาในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.41) รองลงมาคือ ด้านการปฏิบัติตามหลักศีลธรรมในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.47) และ ด้านเจตคติและพฤติกรรมเชิงคุณธรรมในชั้นเรียน ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.46) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งชี้ให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติสามารถอธิบายได้จากการบูรณาการปัจจัยสำคัญ 3 มิติที่สอดคล้องกันอย่างเป็นระบบ มิติแรก การสร้างแรงจูงใจภายในผ่านกลไกของเกม กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานหลักการเรียนรู้เชิงรุกกับองค์ประกอบของเกมได้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb, D. A. (1984) ที่เสนอวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่

(1) ประสบการณ์รูปธรรม (Concrete Experience) ซึ่งเกิดขึ้นในขั้นการเล่นเกม ผู้เรียนได้สัมผัสกับสถานการณ์และบทบาทโดยตรง (2) การสะท้อนคิด (Reflective Observation) ซึ่งเกิดขึ้นในขั้นอภิปรายหลังเล่นเกม ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนมุมมองและวิเคราะห์ประสบการณ์ (3) การสร้างแนวคิดนามธรรม (Abstract Conceptualization) ผู้เรียนสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงกับหลักธรรมทางพุทธศาสนา และ (4) การทดลองประยุกต์ใช้ (Active Experimentation) ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ผ่านขั้นประเมินผล วงจรดังกล่าวช่วยสร้างแรงจูงใจภายในที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น มีสมาธิจดจ่อ และพร้อมที่จะเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแข็งขัน มิติที่สอง ความสอดคล้องระหว่างลักษณะเนื้อหาทักท้วงการสนทนาเนื้อหาเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนามีลักษณะเป็นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และพิธีกรรมทางศาสนาที่มีมิติทางสังคมวัฒนธรรม และสัญลักษณ์ ซึ่งมีความเหมาะสมอย่างยิ่งกับการใช้เกมจำลองสถานการณ์และบทบาทสมมติการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบดังกล่าวช่วยให้แนวคิดที่เป็นนามธรรม เช่น หลักธรรม ความศรัทธาของพิธีกรรม และความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์กับชีวิตปัจจุบัน กลายเป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้และมีความหมายต่อผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเข้าใจบริบทเชิงลึกและมีความหมายที่ซับซ้อนของวันสำคัญแต่ละวันได้มากกว่าการศึกษาจากตำราเพียงอย่างเดียว และมิติที่สาม การพัฒนาทักษะการคิดระดับสูงผ่านการเรียนรู้ซึ่งปฏิบัติภาระการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงมากกว่าการเป็นผู้รับข้อมูลแบบทิศทางเดียวการเล่นเป็นฐานต้องการให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ในการตีความสถานการณ์ การแก้ปัญหาในการตัดสินใจภายใต้กติกาและข้อจำกัด การทำงานร่วมกันในการประสานงานกับสมาชิกในทีม และการสื่อสารเพื่ออธิบายเหตุผลและแลกเปลี่ยนมุมมอง ทักษะเหล่านี้เป็นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัย อีกทั้งกระบวนการดังกล่าวยังนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและยั่งยืน มากกว่าการจดจำข้อเท็จจริงเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อีรพงศ์ ผ่าน้อย, และภุชฌิกร หมอยาดี (2568) ที่ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเกมเป็นฐานในบริบทการศึกษาไทย พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบการสอนดังกล่าวในบริบทการศึกษาไทย

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคนิคเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา แสดงให้เห็นว่า สามารถอธิบายได้จากการบูรณาการองค์ประกอบผลการวิจัยทั้ง 3 ด้านอย่างสอดคล้องกัน ได้แก่ (1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูง อันเป็นผลมาจากการออกแบบกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงตามวงจรการเรียนรู้ คิด-ปฏิบัติ-แลกเปลี่ยน-สะท้อนผล ทำให้ผู้เรียนรับรู้อรรถภาพและสร้างความหมายต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของตน (2) ด้านสื่อและกิจกรรมเกม ที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงเนื่องจากเกมทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งช่วยแปลงเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านสถานการณ์ กติกา และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชั้นเรียน และ (3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด โดยผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนากับชีวิตจริงและนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีความหมาย ผลการศึกษาทั้งสามด้านข้างต้นสะท้อนถึงความสอดคล้องเชิงระบบระหว่างการออกแบบการจัดการเรียนรู้กับหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขวมนิ (2564) ที่ชี้ให้เห็นว่า การออกแบบการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) จำเป็นต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสะท้อนคิด เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถถ่ายโอนไปใช้ในบริบทใหม่ได้อีกทั้งประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ในการตอบสนองความต้องการของผู้เรียนยุคดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในมิติของความสนุกสนาน การมีส่วนร่วมเชิงรุก และการได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ผลดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การใช้เกมเป็นเครื่องมือทางการศึกษาไม่เพียงสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ แต่ยัง ช่วยลดความตึงเครียดในชั้นเรียนและกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเท่าเทียมระหว่างผู้เรียน การค้นพบนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลของ Prensky, M. (2001) ที่อธิบายว่า เกมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกโดยธรรมชาติผ่านองค์ประกอบสำคัญสามประการ ได้แก่ ความท้าทายที่เหมาะสม (Appropriate Challenge) กฎเกณฑ์ที่ชัดเจน (Clear Rules) และการตอบสนองแบบทันที (Immediate Feedback) ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ เอื้อต่อการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยั่งยืน ในขณะเดียวกัน ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับแบบจำลอง ARCS ของ Keller, J. M. (1987) ที่เสนอว่า การเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จต้องประกอบด้วยองค์ประกอบสี่ประการ คือ การดึงดูดความสนใจ (Attention) การเชื่อมโยงความเกี่ยวข้อง (Relevance) การเสริมสร้างความมั่นใจ (Confidence) และการนำไปสู่ความพึงพอใจ (Satisfaction) โดยกิจกรรมเชิงรุกที่ใช้เทคนิคเกมเป็นฐานในการวิจัยครั้งนี้

สามารถตอบสนององค์ประกอบทั้งหมดได้อย่างครบถ้วน ทำให้ ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสำเร็จและพัฒนาทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้เนื้อหาทางพระพุทธศาสนา ผลการศึกษานี้มีความสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ปันตดา พาณิชนันท์, อภิสิทธิ์ เบ็ญระเหม, และสุธิมา เกิดทอง (2568) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง การสถาปนากรุงธนบุรี ด้วยเทคนิคเกมเป็นฐานในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยพบผลในทิศทางเดียวกันว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ซึ่งยืนยันถึงความเหมาะสมของการนำเทคนิคเกมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในบริบทการศึกษาไทย

3. ผลการศึกษาทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.45) สะท้อนถึงประสิทธิภาพ ของกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงคุณธรรมอย่างทั่วถึงและสม่ำเสมอ โดยผู้เรียน ได้แสดงออกถึง การพัฒนาแบบองค์รวมทั้งด้านความคิด เจตคติ และพฤติกรรมที่สะท้อนคุณธรรมสำคัญ อาทิ ความรับผิดชอบ ความเมตตา และความกตัญญู ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมในเกม การอภิปรายแลกเปลี่ยน และการสะท้อนคิดร่วมกัน กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องอย่างชัดเจนกับ วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb, D. A. (1984) ที่ประกอบด้วย สี่องค์ประกอบหลัก คือ ประสบการณ์รูปธรรมจากการเล่นเกม การสะท้อนคิดผ่านการอภิปราย การสร้างแนวคิดนามธรรมเกี่ยวกับคุณธรรม และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งกิจกรรมในงานวิจัยนี้ ได้ครอบคลุมครบทุกขั้นตอน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงเจตคติและคุณค่าง่ายๆ ซึ่งการอภิปรายหลังเล่นเกมถือเป็นจุดสำคัญที่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนคุณค่าทางพระพุทธศาสนาและตระหนักถึงการปฏิบัติธรรมในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของ การเรียนรู้เชิงจิตพิสัย (Affective Learning) ตามแนวคิดของ Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964) ที่เน้นว่า การเรียนรู้ด้านคุณธรรมจะเกิดความยั่งยืนเมื่อผู้เรียนได้สะท้อนคิดและจัดระบบคุณค่าอย่างต่อเนื่อง ผลการวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยระดับนานาชาติหลายชิ้น โดยเฉพาะการศึกษาของ Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Coelho, J. A. P. M., & Jaques, P. A. (2020) ที่พบว่า การใช้กลไก Gamification ส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมและทัศนคติ โดยเพิ่ม ความมีส่วนร่วมและการกำกับตนเองในการเรียนรู้ ในทิศทางเดียวกัน Taghipour, A., Maher, A., & Shojaeizadeh, D. (2023) ยืนยันว่า การอบรมด้วยเทคนิคเกมเป็นฐานส่งเสริมความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเชิงบวกของวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญ และล่าสุด Zhong, Q., Yang, L., Zhang, F., & Li, X. (2024) รายงานว่า เกมเพื่อการศึกษาส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอารมณ์และพัฒนาคุณค่าทางศีลธรรมในชั้นเรียนจริยศึกษา ซึ่งข้อค้นพบเหล่านี้ ยืนยันความเป็นสากลของเทคนิคการเรียนรู้ด้วยเกมในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของผู้เรียนข้ามบริบทวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยที่พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ครูผู้สอนควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเป็นฐานไปปรับใช้ในรายวิชาพระพุทธศาสนาอย่างเป็นระบบ โดยออกแบบการใช้เกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และการประเมินผลในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ เริ่มตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน การเลือกหรือออกแบบเกมให้เหมาะสมกับสาระและระดับผู้เรียน การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านการเล่นเกมและการทำงานร่วมกัน การอภิปรายและสะท้อนผลหลังการเล่นเกมเพื่อเชื่อมโยงความรู้กับคุณค่าทางศาสนา และการประเมินผลทั้งด้านความรู้ เจตคติ และคุณลักษณะเชิงคุณธรรม เพื่อให้การใช้เกมไม่เป็นเพียงกิจกรรมเสริมความสนุก แต่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายและต่อเนื่อง

1.2 จากผลการวิจัยชี้ว่าการใช้เกมส่งเสริมทั้งแรงจูงใจและคุณลักษณะเชิงคุณธรรม ดังนั้นหน่วยงานทางการศึกษาหรือกลุ่มครูผู้สอนสามารถพัฒนา “ชุดเกมการเรียนรู้” ที่บูรณาการเข้ากับหน่วยการเรียนรู้ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา เช่น หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมไทย หรือจริยธรรม เพื่อใช้เป็นต้นแบบการเรียนรู้เชิงรุกที่ขยายผลได้จริงในบริบทโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.3 จากข้อค้นพบที่แสดงว่าผู้เรียนมีทัศนคติและคุณลักษณะเชิงคุณธรรมที่ดีขึ้น โรงเรียนและหน่วยพัฒนาวิชาชีพควรนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรอบรมครูเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจและการบูรณาการเกมในห้องเรียน เพื่อให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิจัยที่พบว่าผู้เรียนมีคุณลักษณะเชิงคุณธรรมสูงหลังเรียน ควรทำการวิจัยแบบติดตามผลในระยะยาว (Longitudinal Study) เพื่อศึกษาความยั่งยืนของการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมและทัศนคติของผู้เรียน เช่น การติดตามผลหลังเรียน 3-6 เดือน เพื่อประเมินว่าคุณธรรมที่เกิดขึ้นยังคงอยู่หรือไม่

2.2 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกแบบอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) หรือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) กับรูปแบบเชิงรุกที่ใช้เกมเป็นฐาน เพื่อศึกษาความแตกต่างของผลลัพธ์ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจ และคุณธรรมของผู้เรียนในบริบทโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2.3 จากข้อค้นพบที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงต่อกิจกรรมเกม ควรศึกษาการออกแบบเกมดิจิทัล เช่น เกมออนไลน์ เกมบนแพลตฟอร์มมือถือ หรือเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อใช้ในการเรียนรู้เชิงรุก และวัดผลด้านความสนใจ การคงอยู่ของความรู้ และการพัฒนาคุณลักษณะเชิงคุณธรรมในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579**. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- ทีศนา แคมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปนัดดา พาณิชนันท์, อภิสิทธิ์ เบ็ญระเหม, และสุธิมา เกิดทอง. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องการสถาปนากรุงธนบุรี โดยใช้เทคนิคการสอนด้วยเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหนองแขงวิทยา. **วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี**. 15(3): 123–138.
- วิภาดา พินลา, และวิภาพรณ พินลา. (2562). **การเรียนรู้เชิงรุกในวิชาสังคมศึกษา**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วีรวิทย์ บุญสง, และธนพร อยู่กระทุ่ม. (2568). กระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรม โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคที่จีที เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระโบสถ์วิทยาการ จังหวัดลพบุรี. **วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์**. 8(2): 161–173. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edunsrujo/article/view/275336/185473>
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. (2565). **Game-Based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน**. สืบค้นเมื่อ 5 กรกฎาคม 2568, เข้าถึงได้จาก <https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>.
- เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย, ณัฐวดี ปฐมมิโชค, และศิดดารัตน์ สมัครการนา. (2562). Game-Based Learning ทางเลือกสำหรับการศึกษาวิทยาศาสตร์ยุคใหม่. **นิตยสาร สสวท**. 47(216): 25–30.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2563). **การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรพงศ์ เผ่าน้อย, และสุริยาทร หมอยาคี. (2568). ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหมี่วิทยา. **วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี**. 1(1): 43–62. สืบค้นจาก <https://so10.tci-thaijo.org/index.php/HSEdutrjuo/article/view/2043>
- Active Learning Network. (2021). **Active Learning in Higher Education: Trends and Insights**. England: University of Southampton.

- Anderson, T., & Garrison, D. R. (2022). Teaching and Learning in The Digital Age: Revisiting Active Learning. **Educational Technology Research and Development**. 70(4): 1311–1330.
<https://doi.org/10.1007/s11423-021-10064-9>
- Bernstein, B. (1996). **Pedagogy, Symbolic Control and Identity: Theory, Research, Critique**. England: Taylor & Francis.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). **Active Learning: Creating Excitement in The Classroom**. Washington, DC: George Washington University.
- Deslauriers, L., McCarty, L. S., Miller, K., Callaghan, K., & Kestin, G. (2019). Measuring Actual Learning Versus Feeling of Learning in Response to Active Learning. **Proceedings of the National Academy of Sciences**. 116(39): 19251–19257.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” In **Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference**. (pp. 9–15). Tampere, Finland.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active Learning Increases Student Performance in Science, Engineering, and Mathematics. **Proceedings of the National Academy of Sciences**. 111(23): 8410–8415.
<https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Gee, J. P. (2007). **What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy**. (2nd ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-based Learning. **Computers in Human Behavior**. 54: 170–179.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of The ARCS Model of Motivational Design. **Journal of Instructional Development**. 10(3): 2–10.
- Khalil, N., Omar, N., & Abdullah, R. (2024). Implementation of Game-based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies. **Education and Information Technologies**. 29(2): 1841–1860.
- Kolb, D. A. (1984). **Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- _____. (2015). **Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development**. (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). **Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals**. Handbook II: Affective domain. David McKay.
- Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). **Promoting Active Learning: Strategies for The College Classroom**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Michael, J. (2021). Active Learning Revisited: The Science of Student Engagement. **Advances in Physiology Education**. 45(2): 237–245. <https://doi.org/10.1152/advan.00178.2020>
- Prensky, M. (2001). **Digital Game-based Learning**. New York: McGraw-Hill.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of The Research. **Journal of Engineering Education**. 93(3): 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Sánchez, J., Melero, J., & Requena, B. (2023). Development of A Comprehensive Process for Introducing Game-based Learning. **Sustainability**. 15(4): 3706.

- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Coelho, J. A. P. M., & Jaques, P. A. (2020). The Impact of Gamification on Students' Learning, Engagement and Behavior Based on Their Personality Traits. **Smart Learning Environments**. 7(3): 1–13. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Taghipour, A., Maheri, A., & Shojaeizadeh, D. (2023). The Effect of Gamification-based Education on Adolescents' Knowledge, Attitude, and Academic Achievement. **BMC Psychology**. 11(1): 381–392. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01129-4>
- Zhong, Q., Yang, L., Zhang, F., & Li, X. (2024). Effects of Using an Educational Game on Children's Learning Engagement in Moral Course: A Quasi-experimental Study. **Journal of Moral Education**. 53(2): 145–163. <https://doi.org/10.1080/03057240.2023.2286153>