



บันทึกข้อความ

วิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์

เลขที่รับ..... 335 / 25.....

วันที่..... 30 เม.ย. 2567.....

เวลา..... 15.15 น.....

ส่วนราชการ ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์

ที่ ผผ. 0๕9/๒๕๖๗


วันที่ ๓๐ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุญาตส่งรายงานการวิจัยในชั้นเรียน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์

ตามที่ข้าพเจ้า นางสาวเมธินี อินทะพรหม ตำแหน่ง ครู แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ ได้ดำเนินการทำวิจัย  
ในชั้นเรียน เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกมสำหรับ  
นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว  
ในการนี้ จึงขอรายงานผลการวิจัยในชั้นเรียน ดังเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

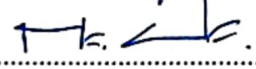
ลงชื่อ..... 

(นางสาวเมธินี อินทะพรหม)

ครูผู้ช่วย

ความเห็นรองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

..... ทบอ 15๐๙ NO. ๐๒๓๗ เพื่อโปรดทราบและพิจารณาอนุญาต

ลงชื่อ..... 

(นางสาวณัชฌาภิกา ประชาเชษฐ)

ครูผู้ช่วย

ทำหน้าที่ ผู้ช่วยรองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

..... ๓๐ เม.ย. ๒๕๖๗

ความเห็นผู้อำนวยการวิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์

..... ๑. ทบอ ๒. ๐๑๓๗๓ ม. นวชนวีร์นิต

ลงชื่อ..... 

(นายประเสริฐ โคบาล)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์

..... ๓๐ / เม.ย. ๒๕๖๗



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน  
เรื่อง

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม  
โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

โดย

นางสาวเมธิณี อินทะพรหม  
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖  
วิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์  
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวเมธินี อินทะพรหม

ชื่อเรื่อง : การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม  
โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

ปีการศึกษา : ๒๕๖๖

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีเป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์ ๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ก่อนใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน ๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมหลังใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน ๓. เพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้เกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ วิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ อำเภอทุ่งตะโก จังหวัดชุมพร จำนวน ๒๐ คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม จำนวน ๔ แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา ๘ ชั่วโมง

๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้กลุ่ม วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ

๓. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๗ ข้อ

### วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ

ผลการวิจัยพบว่า

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน สูงกว่าหลังเรียนโดยทดสอบค่า (t-test Dependent sample) มีค่าเฉลี่ยของ คะแนนหลังเรียน  $\bar{X} = ๑๕.๔๓$ , S.D. = ๑.๙๓ สูงกว่าก่อนเรียน  $\bar{X} = ๑๑.๑๘$ , S.D. = ๑.๖ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

๒. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ มีระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก

## คำนำ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้มุ่งศึกษา การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ มีวัตถุประสงค์ ๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ก่อนใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน ๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมหลังใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน ๓. เพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้เกมมาใช้ในการจัดการสอนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

ทางผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจที่จะศึกษาถึง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน สามารถนำผลการวิจัยมาพัฒนาและปรับปรุงและกำหนดเป็นแนวทางในการดำเนินงานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อไป

นางสาวเมธิณี อินทะพรหม

๓๐ เมษายน ๒๕๖๗

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
บทที่ ๑ บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๒
สมมติฐานการวิจัย	๒
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๒
ขอบเขตของการวิจัย	๒
นิยามศัพท์เฉพาะ	๓
บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ทฤษฎีเกมการศึกษา	๔
ความหมายของเกมการศึกษา	๕
ประเภทของจิตวิทยาเกมการศึกษา	๕
ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา	๕
ประเภทของเกม	๖
ความพึงพอใจ	๗
ความหมายของความพึงพอใจ	๗
ทฤษฎีสำหรับการสร้างความพึงพอใจ	๘
แนวทางในการวัดความพึงพอใจ	๙
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๙
งานวิจัยในประเทศ	๙
งานวิจัยต่างประเทศ	๑๐
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๑๒
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๑๒
ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ	๑๒
บทที่ ๔ ขั้นตอนการเก็บข้อมูล	
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	๑๕
แบบแผนการวิจัย	๑๘
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๑๙
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	๑๙
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๑๙
บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	๒๒
บรรณานุกรม	๒๒
ภาคผนวก	๒๓
ภาคผนวก ก โครงการสอน	๒๔
ภาคผนวก ข แบบวัดความพึงพอใจ	๒๕
ภาคผนวก ค ภาพบรรยากาศการเรียนการสอน	๒๖

## บทที่ ๑ บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้บัญญัติในเรื่องแนวทางการจัดการศึกษา หมวด ๔ ตามมาตรา ๒๒ ไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ ตามสติปัญญาและความสามารถของตนเอง การจัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และความรับผิดชอบต่อ สังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุลโดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๔๒ : ๒๓)

การวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้การปฏิรูปการเรียนรู้ ประสบความสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของไทย ได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยและกำหนดมาตรา หลายมาตราที่ชี้ให้เห็นว่า การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ มาตรา ๒๔ (๕) ระบุให้ใช้การวิจัยเป็นส่วน หนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้การวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การวิจัยจึงสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ กระบวนการคิด วิเคราะห์ หาเหตุผลในการตอบปัญหา และแก้ไขปัญหา มาตรา ๓๐ ระบุให้ครูผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอนนอกจากจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้ว ยังใช้การวิจัยเพื่อศึกษาปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการรู้คำตอบ พัฒนาควบคู่กันไปอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการ กระบวนการจัดการเรียนการสอนและทำการวิจัยให้เป็นกระบวนการเดียวกัน

การเรียนการสอนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ในวิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ ส่วนใหญ่จัดผู้เรียนเป็นห้อง ซึ่งมีผู้เรียนจำนวนน้อย ดังนั้นการปลูกฝังความมีระเบียบวินัย คุณธรรม ความซื่อสัตย์ ความเป็นมนุษย์ ความกตัญญู รักเกียรติภูมิแห่งตน เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความรู้จักคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นกลุ่ม เคารพสิทธิของผู้อื่น เสียสละรักประเทศชาติ เห็นคุณค่าอนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ศรัทธาในศาสนา จึงพัฒนาให้ผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรม และเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ เพราะขัดกับหลักจิตวิทยาและธรรมชาติของการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนแต่ละคน มีความแตกต่างกันในด้านสติปัญญา ความถนัด คุณธรรมจริยธรรม ความสามารถและประสบการณ์ จึงทำให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจ

ซึ่งวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมเป็นวิชาที่พบเจอในชีวิตประจำวันทั่วไป เป็นธรรมดาที่ผู้เรียนจะรู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม อาจจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกง่วง ไม่กระตือรือร้นในการเรียนรายวิชานี้

วิธีการสอนโดยใช้เกม (ทีศนา แชมมณี, ๒๕๕๒, ๓๖๕-๓๖๙) ได้ให้เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ของวิธีการสอนโดยการใช้เกม (Game) ดังนี้ เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและทำทหายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

จากความสำคัญและเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม แก่นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ เพื่อให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาวิชา มากยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ก่อนใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน
๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมหลังใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน
๓. เพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้เกมมาใช้ในการจัดการสอนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

### สมมติฐานในการทำวิจัย

๑. ผลการเรียนรู้ วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกมมาใช้ในการจัดการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
๒. ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ อยู่ในระดับมาก

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผลของการวิจัยเป็นแนวทางสำหรับครูในการปรับปรุงรูปแบบวิธีการสอน วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม
๒. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ในการปรับปรุงการเรียนการสอน วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

### ขอบเขตของการวิจัย

๑. กลุ่มตัวอย่าง  
ในการศึกษาค้นคว้าเป็นนักเรียนวิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๒๐ คน
๒. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย  
ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ตามเนื้อหา ๖ ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ๑ ชั่วโมงและทดสอบหลังเรียน (Post-test) ๑ ชั่วโมง รวม ๘ ชั่วโมง
๓. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย  
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๒

### ๔. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ วิธีการสอนโดยใช้เกม  
ตัวแปรตาม ได้แก่

๑. ผลการเรียนรู้ วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม

๒. ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**หน้าที่** หมายถึง กิจที่ต้องทำหรือควรทำเป็นสิ่งที่กำหนดให้ทำหรือห้ามมิให้กระทำ ถ้าทำก็จะก่อให้เกิดผลดีเกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว หรือสังคมส่วนรวมแล้วแต่กรณี ถ้าไม่ทำหรือไม่ละเว้นการกระทำตามที่กำหนดจะได้รับผลเสียโดยตรง คือ ได้รับโทษ หรือถูกบังคับ เช่น ปรับ จำคุก หรือประหารชีวิต เป็นต้น โดยทั่วไปสิ่งที่ระบุกิจที่ต้องทำ ได้แก่ กฎหมาย เป็นต้น

**กิจที่ควรทำ** คือ สิ่งที่คนส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นหน้าที่ที่จะต้องทำหรือละเว้นการกระทำ ถ้าไม่ทำหรือละเว้นการกระทำจะได้รับผลเสียโดยทางอ้อม เช่น ได้รับการดูหมิ่นเหยียดหยาม หรือไม่ คบค้าสมาคมด้วย ผู้กระทำกิจที่ควรทำจะได้นับการยกย่องสรรเสริญจากคนในสังคม โดยทั่วไปสิ่งที่ระบุกิจที่ควรทำ ได้แก่ วัฒนธรรมประเพณี เป็นต้น พลเมืองดีมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมาย ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของชาติ คำสั่งสอนของพ่อแม่ ครูอาจารย์ มีความสามัคคีเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน รู้จักรับผิดชอบชั่วดีตาม หลักจริยธรรม และหลักธรรมของศาสนา มีความรอบรู้ มีสติปัญญาขั้นขั้นแข็ง สร้างความ เจริญก้าวหน้าให้แก่ตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนที่นักศึกษาทำได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่ผู้วิจัยศึกษาสร้างขึ้น

**พลเมืองดี** คือ คนที่ยึดหลักประชาธิปไตยในการดำรงชีวิต ปฏิบัติตนอยู่ในจริยธรรมที่ดีงาม ประพฤติตนในกรอบของสิทธิเสรีภาพและหน้าที่ของการเป็นพลเมือง รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ ผู้อื่นปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี การมองเห็นคุณค่าของวิถีประชาธิปไตยจะช่วยให้สังคมมีความมั่นคง ปลอดภัยและสงบสุขคือ งดเว้นจากการพูดเท็จ ส่วนธรรม ก็คือ พูดความจริง ซื่อสัตย์คือ งดเว้นจากคำหยาบ ส่วนธรรม ก็คือ พูดวาจาอ่อนหวาน วาจาอันเป็นสุภาพศีล คือ งดเว้นจากการพูดจาเสื่อมเสีย ส่วนธรรม ก็คือ พูดวาจาอันเป็นที่รัก อันก่อให้เกิดความสามัคคี เป็นต้น ศีล คือ งด เว้นจากการพูดเพื่อเจ้า ส่วนธรรม ก็คือ พูดถ้อยคำที่ก่อให้เกิดประโยชน์

**ศีลธรรม** ในทางพุทธศาสนา มีความแตกต่างจากลัทธิศาสนาอื่นอย่างชัดเจน และอย่างมี นัยสำคัญ เวลาอธิบายศีลธรรมในพุทธศาสนาถ้ายังไม่ได้ศึกษาพุทธศาสนาดีพอ อย่าพยายามนำไป เปรียบเทียบกับลัทธิศาสนาอื่น ในทำนองที่เหมือนกัน เพราะแค่คำว่า “วิริตเจตสิก หรือจิตตูปบาท” นี้ ก็ไม่มีลัทธิไหน ศาสนาไหน ได้กล่าวไว้เหมือนพุทธศาสนาอีกแล้ว ยังไม่จำต้องกล่าวถึงศีลที่เป็น จุลศีล มัชฌิมศีล มหาศีล หรือศีลที่เป็นองค์ของมรรค ที่ทำ ให้บรรลุนิพพาน

**วิธีการสอนโดยใช้เกม** หมายถึง กระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์โดยการใช้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียน มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้



## บทที่ ๒

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

#### ๑. ทฤษฎีเกมการศึกษา

- ๑.๑ ความหมายของเกมการศึกษา
- ๑.๒ ประเภทของโจทย์เกมการศึกษา
- ๑.๓ ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา
- ๑.๔ ประเภทของเกม

#### ๒. ความพึงพอใจ

- ๒.๑ ความหมายของความพึงพอใจ
- ๒.๒ ทฤษฎีสำหรับการสร้างความพึงพอใจ
- ๒.๓ แนวทางในการวัดความพึงพอใจ

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑. งานวิจัยในประเทศ
๒. งานวิจัยต่างประเทศ

#### ๑. ทฤษฎีเกมการศึกษา

##### ๑.๑ ความหมายของเกมการศึกษา

ไพเราะ พุ่มมัน (๒๕๔๔: ๒๔) ได้ให้ความหมาย เกมการศึกษาว่าเป็นเกมการเล่นที่ฝึกการสังเกต พัฒนาการกระบวนการคิดเกิดความคิดรวบยอดวิธีการเล่นมีกฎกติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้

บุรชัย ศิริมหาสาร (๒๕๔๕: ๗๙) ได้ให้ความหมาย เกมการศึกษาว่าเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย ๖-๙ ปี เช่น เกมจับคู่แยกประเภท

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๔๖: ๖๖) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่

จากความหมายเกมการศึกษาดังกล่าวจึงพอสรุปความหมายของเกมการศึกษาได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการด้านทักษะการคิดอย่างเป็นระบบซึ่งต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะการคิด เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาและตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

## ๑.๒ ประเภทของโจทย์เกมการศึกษา

Columbus (อ้างในเยาวภาเดชะคุปต์, ๒๕๔๒: ๕๑-๕๖) ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น ดังนี้

๑) เกมการแยกประเภท หมายถึง การแยกกลุ่มจัดกลุ่มจับคู่ซึ่งสามารถฝึกทักษะเด็กได้หลายอย่างโดยแยกเป็นของที่เหมือนกันและต่างกันของที่มีลักษณะกลมสีเหลี่ยมหรือแยกตามสีรูปทรงขนาด

๒) เกมฝึกทำตามแบบในเกมชนิดนี้เด็กจะต้องสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัดหรือบล็อกที่มีสีหรือขนาดต่าง ๆ กับบัตรหรือแม่แต่มปรังสีพินก็ได้มาวางไว้ตามลำดับตัวอย่างเช่นถ้าตัวอย่างมี ๓ สีเช่น ดำ ขาว แดง เด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับเรื่อยไปซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อนหลังเพื่อทำตามแบบ

๓) เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม ในเกมนี้จะฝึกความจำของเด็กโดยครูจะเล่าเหตุการณ์หรือลำดับเรื่องราวหรือนิทานแล้วให้เด็กวางสิ่งต่าง ๆ หรือภาพตามลำดับในเรื่อง

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (๒๕๔๙: ๑๐๙-๑๙๔) ได้แบ่งประเภทเกมออกเป็น ๒ ประเภทด้วยกันคือ

๑) เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organized Games) ได้แก่ เกมที่อาศัยทักษะการเล่นและกฎกติการะเบียบการเล่นน้อยไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อนไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้างขวางหรือต้องมีอุปกรณ์ใหญ่จำนวนมาก แต่ก่อให้เกิดความสนุกสนานสร้างความขบขันให้แก่ผู้เล่นเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสำหรับเล่นในชั้นเรียนเกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบเกมการต่อสู้เกมเน้นโอกาสพิเศษเช่นวันขึ้นปีใหม่วันคริสต์มาสเกมที่ต้องใช้ความเร็วความคล่องแคล่วว่องไวและใช้บริเวณกว้างเกมไล่จับ (Tag Games)

๒) เกมนำ (Lead up Games) เกมนำเป็นเกมแนวทางที่จะนำไปสู่การเรียนการสอนเล่นกีฬาใหญ่ทั้งประเภททีมและบุคคลเป็นวิธีสอนวิธีหนึ่ง que ผู้เรียนเรียนได้เร็วกว่าเรียนได้มากกว่าและเรียนได้ด้วยความสนใจมากกว่าเข้าใจยิ่งกว่าเกมนำอาจจะถูก จำกัด หรือตีความหมายในแง่ที่ว่าเกมนำเป็นเกมกีฬาประเภททีมซึ่งช่วยแก้ไขและเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้นกฎกติกาและวิธีเล่นที่ใช้ในกีฬาใหญ่ประเภททีมยกตัวอย่างเช่นเกมที่เริ่มด้วยกิจกรรมง่าย ๆ ประกอบด้วยทักษะน้อยอย่างนำไปสู่กิจกรรมที่สมบูรณ์

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (๒๕๓๖: ๒๙-๔๗) เกมการศึกษาช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียนอ่านนั้นจะครอบคลุมจุดประสงค์ไว้หลายประการเกม แต่ละชุดอาจช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้จุดประสงค์ที่ผู้เล่นควรได้รับจะมีดังนี้

- ๑) สามารถจำแนกด้วยสายตา
- ๒) สามารถจำแนกด้วยเสียง
- ๓) สามารถจัดหมวดหมู่
- ๔) สามารถคิด
- ๕) สามารถหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพและสัญลักษณ์

จากประเภทของเกมดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า เกมการศึกษามีหลายประเภทซึ่งแต่ละประเภทจะมีจุดมุ่งหมายตรงกัน คือ เพื่อพัฒนาสติปัญญาให้เกิดความสนุกสนานร่าเริงเพื่อพัฒนาความริเริ่มสร้างสรรค์มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กโดยใช้เกมการเรียนนั้นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนการสอนวัยของผู้เรียนด้วย

## ๑.๓ ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

สุคนธ์สิน ฐ พานนท์และคณะ (๒๕๔๕: ๑๖๒) ได้กล่าวถึงข้อดีของการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้

๑) ช่วยให้ผู้เรียนที่มีปัญหาเบื่อหน่ายการเรียนหันมาสนใจการเรียนเพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

๒) ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการควบคุมตนเองเปลี่ยนจากผู้รับหรือผู้ตามมาเป็นผู้มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเองได้ ๓) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือการปรึกษาหารือ ช่วยให้ผู้สอนวินิจฉัยและแก้ไขข้อผิดพลาดที่ผิดต่าง ๆ ได้หลายวิชาเช่นคณิตศาสตร์ภาษาไทยสังคมศึกษาศิลปะภาษาอังกฤษวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

อัชรี พรหมณีวงศ์ (๒๕๔๖: ๑๓-๑๔) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมมีประโยชน์และเหมาะสมกับทุกวัยประโยชน์ที่เด็กจะได้รับนั้นเด็กสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันและยังเป็นประโยชน์กับเด็กทางอ้อมที่จะส่งผลในอนาคตข้างหน้าประโยชน์ที่กล่าวคือ

๑) เด็กรู้จักการสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัวหรือการนำเอาประสบการณ์มาใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

๒) เกิดการเคลื่อนไหวได้ออกกำลังกายและเกิดความสุขสนุกสนานมีความสุขในชีวิตส่งเสริมสุขภาพจิตผ่อนคลายอารมณ์สมองปลอดโปร่งไม่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม

๓) เกิดสติปัญญาจินตนาการการสร้างสรรคในการเล่น

๔) เกิดความสามัคคีรักใคร่ในหมู่คณะส่งผลให้เป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว

๕) มีการให้อภัยมีการเสียสละและมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคตมีกิริยาวาจาที่สุภาพและมีความเคารพในสิทธิของผู้อื่นมีจิตเป็นประชาธิปไตยที่ดีในอนาคต

๖) มีกิริยาวาจาที่สุภาพและมีความเคารพในสิทธิของผู้อื่นมีจิตเป็นประชาธิปไตย

๗) กล้าคิดกล้าแสดงออกอย่างอิสระอย่างเป็นระบบและถูกวิธี

๘) ปฏิบัติตามกฎกติกาและคำสั่งของเกมนั้น ๆ ส่งเสริมให้ลดปัญหาต่าง ๆ ของสังคมได้

๙) การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ไม่มั่วยาเสพติดลดอาชญากรรม

๑๐) ฝึกการเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตามที่ดี

เกมการศึกษาที่กล่าวมาจะเห็นว่าเกมการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญและยังเป็นประโยชน์ในการใช้เป็นเครื่องมือในการนำนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้มีความรู้รู้จักแก้ปัญหาและเกมยังเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้

#### ๑.๔ ประเภทของเกม

เยาวภา เดชะคุปต์ (๒๕๔๖: ๕๖) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ๘ ประเภทคือ

๑) การเล่นเกมเป็นนิยายและการเล่นเกมเลียนแบบ (Story Play) ได้แก่ การเล่นเกมที่มีนิยายประกอบเด็กแสดงท่าทางตามนิยาย

๒) การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ๑) การเล่นเกมเป็นนิยายและการเล่นเกมเลียนแบบ (Story Play) ได้แก่ การเล่นเกมที่มีนิยายประกอบเด็กแสดงท่าทางตามนิยาย ๒) การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด (Low Organization) เป็นการเล่นเกมที่มิกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางการเคลื่อนไหว

๓) เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self Testing) เป็นการเล่นเกมที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ

๔) เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up Games) เป็นเกมที่ทำให้มีกติกาทักษะในการเล่นกีฬา

๕) เกมการเคลื่อนไหวและการประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่ การร้อง

เพลงที่มีท่าทางประกอบหรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

๖) เกมนันทนาการ (Recreation Games) เป็นการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินใช้เวลาผ่อนคลายความตึงเครียด ๗) เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Group Games) เป็นเกมที่เล่นกันเป็นกลุ่มง่ายๆ เพื่อส่งเสริมทางด้านสังคมของเด็ก ๘) เกมการก (Games) ได้แก่ การร้องเพลงที่มีท่าทางประกอบหรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย ๖ เกม

นันทนาการ (Recreation Gamics) เป็นการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินใช้เวลาผ่อนคลายความตึงเครียด ๗) เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Group Games) เป็นเกมที่เล่นกันเป็นกลุ่มง่ายๆ เพื่อส่งเสริมทางด้านสังคมของเด็ก ๘) เกมการศึกษา (Didactic Games or Education Games) เป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้

พื้นฐานทางการศึกษามุ่งให้เด็กใช้สติปัญญาสังเกตคิดหาเหตุผลและแก้ปัญหาจากแนวคิดดังกล่าวบ่งบอกให้ทราบว่าเกมการศึกษาเป็นเกมที่ส่งเสริมการคิดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทางสติปัญญาสังเกตคิดหาเหตุผลและแก้ปัญหาซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๔๖: ๖๖)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดสรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญามีกฎเกณฑ์กติกาง่ายๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิรูปรางจำนวนประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ

## ๒. ความพึงพอใจ

### ๑. ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นพฤติกรรมของผู้เรียนที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของการเรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งเป็นผลมาจากกาได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนพึงประสงค์ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ ดังนี้

พัชนี บุญช่วย (๒๕๔๙: ๔๘) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ค่านิยมและประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ

รัชณี บุรณ์แก้วทิพย์ (๒๕๕๐: ๓๖) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นพฤติกรรมทางอารมณ์ที่รู้สึกชอบและไม่ชอบต่อสิ่งต่าง ๆ และความพึงพอใจนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อกิจกรรมเหล่านั้นทำให้เกิดความพอใจและเกิดความรักต่อกิจกรรมนั้น

สุจิตรา ชูดำ (๒๕๕๐: ๓๙) สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่าความรู้สึกที่ดีที่ชอบซึ่งจะปรากฏออกมาทางพฤติกรรมของบุคคลอันอาจเป็นผลมาจากสิ่งเร้าหรือแรงจูงใจในการจัดการเรียนการสอนการทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพการที่บุคคลจะเรียนรู้หรือพัฒนาการและความเจริญงอกงามนั้นบุคคลจะต้องอยู่ในสภาวะพึงพอใจสุขใจเป็นเบื้องต้นนั้นคือบุคคลจะต้องได้รับแรงจูงใจทั้งในลักษณะนามธรรมและรูปธรรม

สรุปได้ว่าแรงจูงใจเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้สรุปได้ว่าความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีที่ชอบต่อการกระทำของบุคคลหรือสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยการตัดสินใจของแต่ละบุคคลซึ่งอาจใช้พื้นฐานด้านสติปัญญาหรือพื้นฐานทางด้านอารมณ์เป็นผู้ตัดสินใจนั้นในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องมีสิ่งเร้าที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจกระตือรือร้นที่จะเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## ๒. ทฤษฎีสำหรับการสร้างความพึงพอใจ

ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslows Hierarchy of Needs) ที่กล่าวว่ามนุษย์ทุกคนมีความต้องการเหมือนกัน แต่ความต้องการนั้นเป็นลำดับขั้นที่เกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ไว้ดังนี้ (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา, ๒๕๔๔: ๑๒๕-๑๒๑)

๒.๑ มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอและไม่มีที่สิ้นสุด ขณะที่ความต้องการสิ่งใดได้รับการตอบสนองแล้วความต้องการอย่างอื่นก็จะเกิดขึ้นอีกไม่มีวันจบสิ้น

๒.๒ ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่ใช่สิ่งจูงใจสำหรับพฤติกรรมอื่นต่อไปความต้องการที่ไม่ได้รับการตอบสนองเท่านั้นที่เป็นสิ่งจูงใจของพฤติกรรม

๒.๓ ความต้องการของมนุษย์จะเรียงเป็นลำดับขั้นตามลำดับความสำคัญ กล่าวคือ เมื่อความต้องการในระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้วความต้องการระดับสูงจะเรียกร้องให้มีการตอบสนองซึ่งลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์มี ๕ ชั้นตามลำดับขั้นจากต่ำไปสูงดังนี้

๒.๓.๑ ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอดของมนุษย์ เช่น ความต้องการในเรื่องของอาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัยและความต้องการทางเพศ ความต้องการทางด้านร่างกาย จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนก็ต่อเมื่อความต้องการทั้งหมดของคนยังไม่ได้รับการตอบสนอง

๒.๓.๒ ความต้องการด้านความปลอดภัยหรือความมั่นคง (Security of Safety Needs) ถ้าความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองตามสมควรแล้ว มนุษย์จะต้องการในขั้นสูงต่อไปคือ เป็นความรู้สึกที่ต้องการความปลอดภัยหรือความมั่นคงในปัจจุบันและอนาคตซึ่งรวมถึงความก้าวหน้าและความอบอุ่นใจ

๒.๓.๓ ความต้องการทางด้านสังคม (Social or Belonging Needs) หลังจากที่มนุษย์ได้รับการตอบสนองในสองขั้นดังกล่าวก็จะมีความต้องการสูงขึ้นอีก คือ ความต้องการทางสังคมเป็นความต้องการที่จะเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคมความเป็นมิตรและความรักจากเพื่อน

๒.๓.๔ ความต้องการที่จะได้รับการยอมรับนับถือ (Esteem Need) เป็นความต้องการให้คนอื่นยกย่องให้เกียรติและเห็นความสำคัญของตนเองอยากคนในสังคมรวมถึงความสำเร็จความรู้ความสามารถความเป็นอิสระและเสรีภาพ

๒.๓.๕ ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self Actualization) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ส่วนมากจะเป็นการอยากจะเป็น อยากจะได้ตามความคิดของตนหรือต้องการจะเป็นมากกว่าที่ตัวเองเป็นอยู่ในขณะนั้น

สรุปได้ว่าความต้องการของมนุษย์เป็นความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อได้รับการตอบสนองแล้วก็จะไม่ต้องการอีกและความต้องการของมนุษย์จะเรียงเป็นลำดับขั้นตามลำดับความสำคัญซึ่งลำดับขั้นความต้องการจากขั้นต่ำไปหาสูงของมนุษย์มี ๕ ชั้น คือ ความต้องการด้านร่างกายความต้องการด้านความปลอดภัยหรือความมั่นคงความต้องการทางด้านสังคมความต้องการที่จะได้รับการยอมรับนับถือความต้องการความสำเร็จในชีวิต

### ๓. แนวทางในการวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจการวัดความพึงพอใจผู้วิจัยเลือกแบบวัดเจตคติของลิเคอร์ท (Likert) ซึ่งเป็นมาตราวัดเจตคติ ๕ ชั้นโดยการกำหนดค่าระดับ เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

๓.๑ รวบรวมข้อความที่ต้องการให้แสดงความคิดเห็น

๓.๒ กำหนดประเด็นและสร้างคำถามโดยการใช้ภาษาที่ชัดเจนไม่มีความหมายกำกวม

๓.๓ ตรวจสอบข้อความในคำถามให้สอดคล้องกับแนวทางการตอบ เช่น เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยหรือชอบ / ไม่ชอบ เป็นต้น

๓.๔ นำแบบวัดที่สร้างไปทดลองขึ้นต้นเพื่อความชัดเจนของข้อความ ๓.๕ กำหนดค่าของน้ำหนักคะแนนตัวเลือกในแต่ละข้อเช่น ๔-๐ หรือ ๑-๕ เป็นต้น (กรมวิชาการ. ๒๕๔๕: ๖๑)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ๑.งานวิจัยในประเทศ

จินตนา วงสามารถ (๒๕๔๙: ๗๒) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนภายหลังจาก ปฏิบัติกิจกรรมคณิตศาสตร์โดยใช้เกม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ ของคะแนนรวมทั้งหมดอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .๐๑

จารุวรรณ วงศ์สิงห์ (๒๕๕๒: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการคิดอุปนัยของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเรียงลำดับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือเด็กปฐมวัยชาย-หญิงอายุ ๔๕ ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๑ ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน ๒๕ คนซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายรวมระยะเวลาในการทดลองทั้งสิ้น ๘ สัปดาห์สัปดาห์ละ ๕ วัน วันละ ๒๐ นาทีการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest Posttest Design ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมการศึกษาเรียงลำดับมี การคิดอุปนัยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ. ๐๑

ไพลิน ลืออิสาร. (๒๕๕๓: ๔๒) ได้ศึกษาการสอนคณิตศาสตร์เรื่อง ผลการใช้เกมคณิตศาสตร์เรื่อง การบวกลบเศษส่วนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เรื่องการบวกลบเศษส่วนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์แล้วหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ. ๐๕ และความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ประกอบการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด

พิริยา เลิกชัยภูมิ (๒๕๕๖: ๙๔) ได้ศึกษาประสิทธิภาพการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์ของกลุ่มสูง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มต่ำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ.๐๑ ชี้ให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้นักเรียนเล่นเกมก่อนเรียน นอกจากจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วคือพัฒนาทางด้านสติปัญญาแล้ว จากการสังเกตของครูผู้สอน เกมยังสามารถพัฒนาทางด้านคุณธรรมจริยธรรมของผู้เรียนในต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ รู้แพ้ รู้ชนะ การพัฒนาทางด้านสังคม การสื่อสาร การเป็นผู้นำ การทำงานร่วมกันกล้าคิด กล้าแสดงออก และพัฒนาทางด้านอารมณ์ เกิดความสนุกสนานร่าเริง มองโลกในแง่ดีอีกด้วยต้องการความเชื่อมั่นในความสามารถของตนจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นนักเรียนมีพัฒนาทักษะทางด้านคณิตศาสตร์เพิ่มสูงขึ้นตามลำดับ

เดือนใจ ครองญาติ (๒๕๕๖: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหา การบวกและการลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์โดยใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์ สังกัดเทศบาลนครศรีธรรมราชปีการศึกษา ๒๕๕๖ จำนวน ๓๗ คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ๑) เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ๒) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๑๑ แผนใช้เวลาทั้งสิ้น ๒๕ ชั่วโมง ๓) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และ ๔) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ. ๐๑ โดยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมตะลุยก้อนคณิตศาสตร์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ชนะชัย โลหะการก (๒๕๕๙:๗๘๔) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมประกอบที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมประกอบ จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ผ่านเกณฑ์ คะแนนร้อยละ ๗๐ ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และมีเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เป็นไป

## ๒.งานวิจัยต่างประเทศ

Gallegos and Alfinio (๒๐๑๐: ๔๐๕) ศึกษาเรื่อง Using Student-Made Game to Learn Mathematics ชั้นปี ที่ ๑ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย San Luis Potosi เม็กซิโก ออกแบบสื่อการสอนที่เป็นเกมในหัวข้อ Pre-calculus และ Calculus พร้อมทั้งเล่นเกมของพวกเขาเอง ตัวอย่างของเกมที่นักศึกษาออกแบบมีดังนี้เกมบิงโกอนุพันธ์ โดมิโนพีชคณิต เกมตารางพีชคณิต ปัญหาทศการพิสูจน์เชิงเรขาคณิต เกมจับคู่ ผลของการทำเกมของนักศึกษาทำให้สรุปได้ว่าความสำเร็จของเกมคณิตศาสตร์นั้นขึ้นอยู่กับการนำเกมคณิตศาสตร์มาใช้และเป็นเกมที่เน้นการฝึกทักษะ หรือเกมที่เน้นสมบัติทางคณิตศาสตร์

Jurdalk and Ibrahim [๘๑] ได้วิจัยเรื่อง The facilitating effect of structured game in mathematics โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างนักเรียน ๑๐๒ คนจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีทั้งหมด ๒๕๐ คนในชุมชนเบรุตในประเทศเลบานอนโดยใช้เวลาเรียน ๑๔ คาบคาบละ ๕๐ นาทีจากนักเรียน ๒๕๐ คน

ถูกแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตามวิธีการแบ่งกลุ่มของ Skemp คือ แบ่งเป็นกลุ่มที่มีความรู้มากหรือกลุ่ม H จำนวน ๔๐ คนที่ถูกเลือกจากคนที่มีความรู้มากที่สุดที่มีคะแนนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยอย่างน้อยหนึ่งส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (G) กลุ่มกลางคือกลุ่ม M มีนักเรียน ๔๐ คนที่ถูกเลือกจากคนที่มีความรู้ปานกลางใกล้เคียงหรือได้เท่าคะแนนเฉลี่ยพอดีกลุ่มต่ำหรือกลุ่ม ๑ ที่ถูกเลือกจากคนที่มีความรู้ต่ำที่สุดและมีคะแนนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยอย่างน้อยหนึ่งส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (๖) แล้วเลือกกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ ๒๐ คนจาก ๔๐ คนในกลุ่ม H L M เป็นกลุ่ม E (ทดลอง) และที่เหลืออีก ๒๐ คนของแต่ละกลุ่มเป็นกลุ่ม C (ควบคุม) และจัดกลุ่ม E และ C ให้อยู่ในชั้นเรียน ๒ ห้อง แต่เนื่องจากการขาดเรียนของนักเรียนบางคนทำให้ในการทดลองจำนวนนักเรียนในการทดลองได้ลดเหลือ ๑๐๒ คนทำให้ต้องคัดนักเรียนออกโดยการสุ่มเพื่อให้จำนวนนักเรียนแต่ละห้องเท่ากันคือ ๑๗ คนในการทดลองคณะผู้วิจัยได้ทำการทดลองในหัวข้อเรื่องตัวดำเนินการเซมิกรุปและกรุปตามกระบวนการ ๕ ขั้นตอนดังนี้ขั้นตอนที่ ๑ ให้นักเรียนเล่นเกมที่มีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยกลุ่มทดลองจะเน้นเกมที่เป็นโครงสร้างทางคณิตศาสตร์ส่วนกลุ่มควบคุมจะไม่ใช้เกมโครงสร้าง

Kincaid (๑๙๗๗: ๔๑๙-AL) ได้ศึกษาเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กนักเรียนระดับ ๒ โดยการแนะนำให้ผู้ปกครองนำเกมไปฝึกให้เด็กเรียนที่บ้านจากโรงเรียนทางใต้ของรัฐโอไฮโอจำนวน ๒ โรงเรียนและมีผู้ปกครองเหล่านี้จะมาพบครูเพื่อรับการแนะนำรับความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมและสร้างอุปกรณ์ในการเล่นและแจ้งปัญหาทุกสัปดาห์เป็นเวลา ๑๐ สัปดาห์ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกจากเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกเกมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๕ และนักเรียนที่ได้ฝึกเกมและจากปัญหาจากผู้ปกครองที่บ้านมีเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการฝึกเกมและปัญหาจากผู้ปกครองที่บ้านอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๕

Goldberg, Sheldon. (๑๙๘๐). ได้ทำการศึกษาค้นคว้าผลของการใช้เกมที่มีผลต่อความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง ๒ กลุ่ม ๆ ละ ๑๐๐ คนแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมระยะเวลาในการทดลอง ๑๐ สัปดาห์ ๆ ละ ๑ ครั้ง ๆ ละ ๔๕ นาทีจำนวนเกมที่ใช้ทั้งหมด ๑๖ เกมผลการทดลองพบว่าความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาของทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และได้เสนอแนะไว้ดังนี้

- ๑) เกมช่วยในการแก้โจทย์ปัญหาได้มาก
- ๒) เกมช่วยให้นักเรียนมองการใช้เกมในทางบวก
- ๓) การเพิ่มความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหานั้นขึ้นอยู่กับวิธีการสอนและการใช้เกมซึ่งเป็นวิธีการสอนที่ได้ดีวิธีหนึ่ง

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้นสรุปได้ว่า การนำเกมเข้ามาใช้บูรณาการร่วมกับการเรียนการสอนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากเรียนมากขึ้น สนุกสนานพร้อมกับได้รับความรู้ที่ผู้สอนไขสอแตกเข้าไปในเกมการเล่น ดังนั้น การใช้เกมมาบูรณาการประกอบการเรียนการสอนให้กับนักเรียนจึงเป็นแนวคิดที่ดี เพราะ ปัจจุบันนี้วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนค่อนข้างต่ำลงมาก เนื่องจากผู้เรียนรู้สึกเบื่อไม่อยากเรียน ยากเกินไปไม่สนุก ซึ่งในปัจจุบันครูจะเจอกับปัญหานี้ค่อนข้างมาก แต่การนำเกมมาประกอบการสอนคณิตศาสตร์จะช่วยให้เด็กเรียนสนใจที่จะเรียนรู้อีกขึ้นมีความสนุกสนานในการเรียนมากขึ้นและช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นกว่าเดิม



## บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง การวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้ คือ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบแผนการทดลอง การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

### กลุ่มตัวอย่าง

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๒๐ คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ โดยใช้เวลาในการทดลองจำนวน ๘ ชั่วโมง ระยะเวลา ๔ สัปดาห์ๆ ละ ๒ ชั่วโมง

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย

๑. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๔ แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา ๘ ชั่วโมง
๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ
๓. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๘ ข้อ

### ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

#### ๑. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ มีขั้นตอน ดังนี้

๑. ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมเกี่ยวกับหลักการโครงสร้าง มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เวลาและการวัดผล และประเมินผลหลักสูตรแกนกลาง
๒. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม
๓. ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ได้แนวทางในการเขียน
๔. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณาดังนี้

เห็นว่าสอดคล้อง	ให้ +๑
ไม่แน่ใจ	ให้ ๐
เห็นว่าไม่สอดคล้อง	ให้ -๑

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC แล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ ๐. ๕๐ ขึ้นไป โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นเท่ากับ ๐.๙๑

๕. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่านเพื่อตรวจสอบความถูกต้องความเหมาะสมอีกครั้ง ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยกำหนดตามเกณฑ์ประเมินของ Likert เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าชนิด ๕ ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๔๕: น. ๑๑๒) ดังนี้

๕	หมายถึง	เหมาะสมในระดับมากที่สุด
๔	หมายถึง	เหมาะสมในระดับมาก
๓	หมายถึง	เหมาะสมในระดับปานกลาง
๒	หมายถึง	เหมาะสมในระดับน้อย
๑	หมายถึง	เหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

๖. กำหนดเกณฑ์การตัดสิน ประเมินค่าแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญโดยใช้ตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมี ๕ ระดับโดยใช้เกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๔๖: น. ๑๖๒) ดังนี้

มีคุณภาพและเหมาะสมมากที่สุด	มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ	๔.๕๑ - ๕. ๐๐	คะแนน
มีคุณภาพและเหมาะสมมาก	มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ	๓. ๕๑ - ๔. ๕๐	คะแนน
มีคุณภาพและเหมาะสมปานกลาง	มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ	๒. ๕๑ - ๓. ๕๐	คะแนน
มีคุณภาพและเหมาะสมน้อย	มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ	๑. ๕๑ - ๒.๕๐	คะแนน
มีคุณภาพและเหมาะสมน้อยที่สุด	มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ	๑. ๐๐ - ๑.๕๐	คะแนน

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญมีค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ ๔.๔๘

๗. นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้แล้วหาข้อบกพร่องเกี่ยวกับเวลาที่ใช้ในกิจกรรมการใช้สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผลนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง

๘. นำแผนการจัดการเรียนรู้ได้ปรับปรุงแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

## ๒. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ ใช้ เวลา ๖๐ นาที มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

### ๑. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๒. วิเคราะห์เนื้อหาวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

๓. กำหนดจุดประสงค์เนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัดเพื่อสร้างข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้

๔. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ เป็นแบบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๔๐ ข้อ ต้องการจริง ๓๐ ข้อ

๔.๑ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของทางภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (วาโร เฟิงส์วีสต์, ๒๕๔๖ น. ๘๖ – ๘๘) โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

เห็นว่าสอดคล้องให้ + ๑

ไม่แน่ใจให้ ๐

เห็นว่าไม่สอดคล้องให้ - ๑

๔.๒ นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร IOC เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ ๐. ๕ - ๑. ๐ โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นเท่ากับ ๐.๙๒

๔.๓ นำแบบทดสอบที่คัดเลือกและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลอง (Try-out) กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ วิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ จำนวน ๒๐ คน ซึ่งได้เรียนเนื้อหาแล้วนำกระดาษบันทึกคำตอบที่ได้มาตรวจให้คะแนนเพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง ๐. ๒๐-๐. ๘๐ และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ ๐. ๒๐-๑. ๐๐ เป็นรายชื่อได้จำนวน ๓๐ ข้อ ได้ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง ๐. ๔๕ - ๐. ๗๗ และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ ๐. ๒๗ - ๐.๗๓

๔.๔ นำข้อสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่คัดเลือกไว้แล้วจำนวน ๓๐ ข้อ นำผลการสอบเฉพาะข้อที่คิดว่ามีความวิเคราะห์คำนวณหาความเที่ยง (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับโดยให้คะแนนข้อที่ถูกเป็น ๑ และข้อที่ผิดหรือไม่ตอบเป็น ๐ โดยใช้สูตรคำนวณของคูเดออร์ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ ๐.๘๙

๔.๕ ตรวจสอบอีกครั้งแล้วจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับจริงเพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๒๐ คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

#### ๔.๓ แบบวัดระดับความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบวัดระดับความพึงพอใจตามขั้นตอนดังนี้

๔.๓.๑ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๔.๓.๒ สร้างแบบวัดระดับความพึงพอใจจำนวน ๘ ข้อ

ลักษณะแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) ๕ ระดับดังนี้

๕ หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

๔ หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

๓ หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

๒ หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

๑ หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

๔.๓.๓ นำแบบวัดระดับความพึงพอใจเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

๔.๔.๔ นำแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างโดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับการแสดงความคิดเห็นโดยเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ ๐.๕๐ ขึ้นไป

๔.๔.๕ นำแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ของวิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์

๔.๔.๖ นำผลการประเมินแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ของวิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ หาค่าความเชื่อมั่น ใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) (Cronbach. ๑๙๘๔: ๑๖): อ้างอิงในบุญชม ศรีสะอาด ๒๕๓๕: ๑๖๑)

## ๕. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

๕.๑ ทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบ จำนวน ๓๐ ข้อ

๕.๒ ดำเนินการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

๕.๓ ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบ จำนวน ๓๐ ข้อฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

๕.๔ นักเรียนทำแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

## สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

๑.๑ ร้อยละ (Percentage) (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๔๕ น. ๑๐๔) ใช้สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

๑.๒ ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนน (ประภาพรณ เสี่ยงวงศ์, ๒๕๕๐ น. ๙๐) มีสูตรดังนี้

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ  $\bar{x}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

๑.๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๔๕ น. ๑๐๔) มีสูตรดังนี้

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัว

n แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

$\sum$  แทน ผลรวม

๒. สถิติที่ใช้หาค่าเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้ เรื่อง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เรื่อง การทหาร สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ โดยใช้ t-test (ประภาพรรณ เล็งวงศ์, ๒๕๕๐, น. ๙๙-๑๐๑) มีสูตรดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าอัตราส่วนวิกฤต  
 D แทน ผลต่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน  
 $\sum D$  แทน ผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน  
 $\sum D^2$  แทน ผลรวมยกกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน  
 N แทน จำนวนนักเรียน

๓. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบหรือข้อสอบ

๓. ๑ การหาความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตรค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (วาโร เฟื่องสวัสดิ์, ๒๕๔๖, น. ๘๖-๘๘) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์  
 $\sum R$  แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด  
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

๓. ๒ การหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ประภาพรรณ เล็งวงศ์, ๒๕๕๐ น. ๗๐) โดยใช้สูตรดังนี้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากง่าย  
 R แทน จำนวนผู้ที่ตอบข้อสอบถูกทั้งหมด  
 n แทน จำนวนผู้ที่ทำข้อสอบทั้งหมด

๓. ๓ การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ประภาพรรณ เล็งวงศ์, ๒๕๕๐, น. ๗๒-๗๓) โดยใช้สูตรดังนี้

$$r = \frac{Ru + RL}{N}$$

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนก  
 RU แทน ค่าอำนาจจำแนกแทนจำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง  
 RL แทน จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ  
 N แทน จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

๓.๔ การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตรของคูเดอร์ริชาร์ดสัน KR-๒๐ (ประภาพรรณ เล็งวงศ์, ๒๕๕๐, น. ๗๓) ดังนี้

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right]$$

เมื่อ  $r_{tt}$  แทน ความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ

P แทน สัดส่วนของคนที่ยอมรับ

q แทน สัดส่วนของคนที่ยอมรับ

$S^2$  แทน ความแปรปรวนของคะแนน

ในการศึกษาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบต้องคำนวณค่าความแปรปรวนดังนี้เมื่อ

$$S^2 = \frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

เมื่อ n แทน จำนวนผู้เรียน

$\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนของผู้เรียนแต่ละคนยกกำลังสอง

$(\sum x)^2$  แทน กำลังสองของผลรวมของคะแนนที่ผู้เรียนทุกคนได้

๖.๑.๓ การหาคุณภาพของแบบวัดระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

๖.๑.๓.๑ ค่าดัชนีความสอดคล้อง

๖.๑.๓.๒ ค่าความเชื่อมั่น ใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach.๑๙๘๔:๑๖๑;อ้างอิงใน บุญชม ศรีสะอาด.๒๕๓๕ : ๑๖๑)

๒.สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

๒.๑ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม โดยใช้ค่าความต่างคะแนน

๒.๒ ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ แล้วนำมาแปลความหมายตามเกณฑ์การวิเคราะห์ของบุญชม ศรีสะอาด (๒๕๓๕ : ๑๖๓) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย ๔.๕๐ - ๕.๐๐ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย ๓.๕๐ - ๔.๔๙ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย ๒.๕๐ - ๓.๔๙ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย ๑.๕๐-๒.๔๙ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๔๙ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับน้อยที่สุด

## แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design ซึ่งมีรูปแบบการทดลอง ดังนี้

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T <sub>๑</sub>	X	T <sub>๒</sub>

### ความหมายของสัญลักษณ์

T<sub>๑</sub> หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาใช้ในการจัดการสอน

T<sub>๒</sub> หมายถึง การสอบหลังเรียน (Posttest)

## บทที่ ๔

### ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ดังนี้

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลจากการทดลองและการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิด ความเข้าใจ ตรงกัน ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
D	แทน	ผลต่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
t	แทน	ค่าการแจกแจงของสถิติที
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ รายวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

โดยมีสมมุติฐานว่าผลการเรียนรู้ วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ อยู่ในระดับมาก มีความสัมพันธ์กันในทางบวกเพื่อตรวจสอบวัตถุประสงค์และสมมุติฐานดังกล่าว

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ ๑. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนปรากฏผลดังตารางที่ ๑

**ตารางที่ ๑** แสดงการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ (N = ๒๐)

นักเรียนคนที่	คะแนนทดสอบ (๒๐)		D	D <sup>๒</sup>
	ก่อนเรียน	หลังเรียน		
๑	๑๑	๑๙	๘	๖๔
๒	๑๐	๑๕	๕	๒๕
๓	๑๒	๑๙	๗	๔๙
๔	๑๒	๑๕	๓	๙
๕	๑๑	๑๖	๕	๒๕
๖	๘	๑๙	๑๑	๑๒๑
๗	๑๐	๑๕	๕	๒๕
๘	๑๒	๑๙	๗	๔๙
๙	๑๒	๑๕	๓	๙
๑๐	๑๑	๑๖	๕	๒๕
๑๑	๘	๑๙	๑๑	๑๒๑



นักเรียนคนที่	คะแนนทดสอบ (๒๐)		D	D <sup>๒</sup>
	ก่อนเรียน	หลังเรียน		
๑๒	๑๒	๑๔	๒	๔
๑๓	๑๒	๑๗	๕	๒๕
๑๔	๑๒	๑๕	๓	๙
๑๕	๙	๑๗	๘	๖๔
๑๖	๑๐	๑๗	๗	๔๙
๑๗	๘	๑๖	๘	๖๔
๑๘	๗	๑๗	๑๐	๑๐๐
๑๙	๑๒	๑๔	๒	๔
๒๐	๑๒	๑๗	๕	๒๕
รวม	๒๑๑	๓๓๑	๑๒๐	๘๖๖
ค่าเฉลี่ย	๑๑.๑๘	๑๕.๕๓		
ส่วนเบี่ยงเบน	๑.๖	๑.๙๓		
มาตรฐาน				
ร้อยละ	๕๒.๘	๘๑.๒		

จากตารางที่ ๑ พบว่า นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียน) เฉลี่ยเท่ากับ ๑๑.๑๘ คะแนนจากคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนนคิดเป็นร้อยละ ๕๒.๘ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๑.๖ และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (หลังเรียน) เฉลี่ยเท่ากับ ๑๕.๕๓ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๑.๒ ของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (หลังเรียน) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๑.๙๓

**ตารางที่ ๒** ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ (N = ๒๐)

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S. D.	$\Sigma D$	$\Sigma D^๒$	Sig.
ก่อนเรียน	๒๐	๑๑.๑๘	๑.๖	๑๒๐	๘๖๖	.๐๐*
หลังเรียน	๒๐	๑๕.๕๓	๑.๙๓			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๒ พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

**ตารางที่ ๓** แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความ
	<b>ด้านการสอน</b>			
๑.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ น่าสนใจ	๓.๘๕	๑.๗๔	มาก

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลความ
๒.	ฉันมีความสุขและเข้าใจมากขึ้น เมื่อได้เรียนกับกลุ่มเพื่อน	๔.๖๓	๐.๖๘	มาก
๓.	ฉันมีความสุขเมื่อได้ตอบคำถาม	๓.๖๘	๑.๗๓	มาก
๔.	ขั้นตอนการสอนทำให้ฉันเข้าใจ มากขึ้น ฉันเข้าใจ ทำใบงาน และทำแบบทดสอบได้ถูกต้อง	๓.๑๖	๑.๖๔	ปานกลาง
	<b>ระดับความคิดเห็นรายด้าน</b>	<b>๓.๗๘</b>	<b>๑.๔๘</b>	<b>มาก</b>
	<b>ด้านสื่อ</b>			
๕.	สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ตรงกับเรื่อง	๓.๘๑	๑.๐๕	มาก
๖.	ช่วยให้ฉันเข้าใจง่าย	๓.๔๗	๑.๖๘	ปานกลาง
๗.	มีความน่าสนใจ ชวนติดตาม	๓.๖๘	๑.๓๖	มาก
	<b>ระดับความคิดเห็นรายด้าน</b>	<b>๓.๙๑</b>	<b>๑.๓๓</b>	<b>มาก</b>
	<b>รวม</b>	<b>๓.๘๕</b>	<b>๑.๔๕</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ ๓ แสดงว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = ๓.๘๕) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีระดับความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = ๓.๘๕) ด้านสื่อนักเรียนมีระดับความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = ๓.๘๑) ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ข้อที่ ๒

## บทที่ ๕

### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ รายวิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยไว้ดังนี้คือ

๑. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน สูงกว่าหลังเรียนโดยทดสอบค่า (t-test Dependent sample) มีค่าเฉลี่ยของ คะแนนหลังเรียน  $X = ๑๕.๔๓$  สูงกว่าก่อนเรียน  $X = ๑๑.๑๘$  อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

๒. นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ มีระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก

#### อภิปรายผล

จากการวิจัยอภิปรายผลได้ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ ๑ ผลการเรียนรู้ วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากการวิจัยพบว่านักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน สูงกว่าหลังเรียนโดยทดสอบค่า (t-test Dependent sample) มีค่าเฉลี่ยของ คะแนนหลังเรียน  $X = ๑๕.๔๓$  สูงกว่าก่อนเรียน  $X = ๑๑.๑๘$  อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม วิชา หน้าที่พลเมืองและศีลธรรม นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้น เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ตามแผนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกม จำนวน ๔ แผนแผนละ ๒ ชั่วโมง ทั้งหมด ๘ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๒ วัน วันละ ๒ ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีวิธีการสอนโดยใช้เกม (ทิศนา ขัมมณี. ๒๕๕๒ : ๓๖๕ - ๓๖๙) และงานวิจัยของ เตือนใจ ครองญาติ. ๒๕๕๖ งานวิจัย เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์ โดยใช้เกม

สมมติฐานข้อที่ ๒ ระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก

จากการวิเคราะห์ที่ข้อมูลพบว่านักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๑ มีระดับความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมากจากแบบทดสอบวัดระดับความพึงพอใจต่อการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้เกมจำนวน ๗ ข้อมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๘๕ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๑.๔๕ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้ เป็นเพราะว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

๑. การเลือกเกมที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญควรคำนึงถึงความเหมาะสมของ เพศ วัย และระดับความสามารถของนักเรียนด้วย หากเกมใดที่นักเรียน สนใจ นักเรียนจะเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

๒. ในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ครูควรสังเกตพฤติกรรม นักเรียนที่มีความสามารถ ในการเรียนต่างๆอาจจะไม่เข้าใจหรือเกิดการเรียนรู้ซ้ำหรือ ต้องการความช่วยเหลือ ครูควรใช้เทคนิคเสริมแรง กระตุ้นให้นักเรียนสนใจ หรือ อธิบายให้เข้าใจชัดเจนอีกครั้ง

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

๑. ควรมีการนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นชุดนี้ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนอื่นเพื่อจะ ได้ข้อสรุปผลการวิจัยที่กว้างขวางมากขึ้น

๒. ควรมีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในเนื้อหาของ บทเรียนที่เป็นปัญหาต่อการเรียนการสอนในแต่ละระดับชั้นเพื่อนำไปทดลองหาประสิทธิภาพ

# บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. **แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๔๔**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว. ๒๕๔๖
- กระทรวงศึกษาธิการ. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์. การเกษตรแห่งประเทศไทย. ๒๕๕๑
- จารุวรรณ วงศ์สิงห์. **การคิดอุปนัยของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเรียงลำดับ**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. จินตนา สุขจรรย์นธ์. ๒๕๕๒
- ดุจเดือน พันธุนานาวิน และอัมพร ม้าคะนอง. **ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมการพัฒนานักเรียนของครูคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา โครงการวิจัยแม่บท**. กรุงเทพฯ: การวิจัยและพัฒนา ระบบพฤติกรรมไทย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. ๒๕๔๗
- เดือนใจ ครองญาติ. **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาการบวกและการลบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์**. ๒๕๕๖
- ทิตนา แคมมณี. **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ ๑๐. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ๒๕๕๒
- นพดล ภูมิสตรี. **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕-๖ ที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์จากการสอนเสริมโดยใช้วิธีการสอนตรงร่วมกับเทคนิคการคูณแบบแลททิซ**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ๒๕๕๕
- บุญชม ศรีสะอาด. **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ ๗. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์. ๒๕๔๕
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (๒๕๔๕). **สถิติวิจัย ๑**. กรุงเทพฯ: พีเอ็นการพิมพ์.
- บุรชัย ศิริมหาสาคร. **แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ : บัญคพอยท์. ๒๕๔๕
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. **เกมส์พลศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพฯ : แอคทีฟพริ้นท์จำกัด. ๒๕๔๙
- ปรีชา เนาว์เย็น. (๒๕๓๗). **การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ประมวลสาระชุดวิชาสารัตถะและวิทยวิธีทางวิชาคณิตศาสตร์หน่วยที่ ๑๒ - ๑๕**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ผุสดี ภูอินทร์ และ พัชรี พลโยธิน. (๒๕๔๘). **เอกสารการสอนเพิ่มเติมชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพศึกษาศาสตร์**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (๒๕๔๔). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- พรชนก ช่วยสุข. (๒๕๔๕). **การพัฒนาชุดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ใช้เทคนิค TAL (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดคำนวณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑**. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิตกรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พรทิพย์ พรหมสาขา ณ สกลนคร. (๒๕๒๗). **ผลของการสอนที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความวิตกกังวลในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พรพิมล พรพรชนม์. (๒๕๕๐). **การจัดการกระบวนการเรียนรู้** สงขลา: เหมการพิมพ์สงขลา.

พัชณี บุญช่วย. (๒๕๔๙). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียน  
คณิตศาสตร์จากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านทุ่งชุมพลจังหวัดพัทลุง. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต  
(หลักสูตรและการสอน), มหาวิทยาลัยทักษิณ.

ไพเราะ พุ่มมั่น .การพัฒนาคุณภาพนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาสู่ผลงานทางวิชาการ.กรุงเทพฯ:  
แว่นแก้ว. ๒๕๔๔

มาลินี คำชมพู. การคูณ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านหนองบึงทวาย. ๒๕๕๖

เยาวพา เดชะคุปต์. เอกสารในการอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก  
ปฐมวัย เรื่อง “พหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย” สำนักงานการประถมศึกษา  
จังหวัดฉะเชิงเทรา. ๒๕๔๔

\_\_\_\_\_ เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม่ค ๒๕๔๖

ลดาวัลย์ แยมครวญและศุภกฤษฎี นวัตกรรมกุล. การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมทักษะ  
กระบวนการทาง คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖. สาขาวิชาเทคโนโลยี  
สารสนเทศ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. ๒๕๖๐

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้  
วิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. ๒๕๔๔

สมจิต สวธน์ไพบูลย์. ธรรมชาติวิทยาศาสตร์ .ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์  
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ๒๕๓๕

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนที่เน้น  
ผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ๒๕๔๗

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ. เอกสารประกอบการบรรยาย  
หลักสูตรผู้บริหารสถานศึกษาระดับสูง. กรุงเทพฯ : กองการพัฒนาคูบุคคล สำนักงานคณะกรรมการ  
การการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๓๖

สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินคุณภาพ  
ภายนอกของสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดีจำกัด ๒๕๔๗

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. การจัดการกระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ .กรุงเทพฯ: อักษรเจริญ  
ทัศน์. ๒๕๔๕

สุวิทย์ มูลคำ และ. อรทัย มูลคำ ครบเครื่องเรื่องการคิด. พิมพ์ครั้งที่๓.กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์. ๒๕๔๗

อัคริพร มณีวงษ์. เล่นผ่านเกมได้อย่างไร.วารสารศูนย์บริการวิชาการ, ๒๕๔๖

ภาคผนวก ก

โครงการสอน



สัปดาห์ ที่	จำนวน คาบ	เรื่องที่สอน	กิจกรรมการสอน	สื่อการสอน/แหล่งการ เรียนรู้	สมรรถนะ ที่พึงประสงค์	การวัดผล และ ประเมินผล
1	2	หน่วยที่ 1 สถาบันทางสังคม	1. ทำความรู้จักนักเรียน ชี้แจง ข้อตกลงระหว่างเรียน และแนะนำ การเก็บคะแนน 2.หน่วยที่ 1 สถาบันทางสังคม 3. ใบงาน 4. แบบฝึกทักษะในหนังสือ	1. รูปภาพ 2. หนังสือเรียน 3. ใบงาน 4. การถาม – ตอบ	1. บอกความหมายและองค์ประกอบ ของสถาบันทางสังคมได้ 2. บอกบทบาท <u>ความสำคัญของ</u> <u>สถาบันทางสังคม และบรรทัดฐาน</u> <u>ทางสังคมได้</u> 3.บอกความสัมพันธ์ของสถาบันทาง สังคม 4. มีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของผู้สำเร็จการศึกษา	5 คะแนน
2-3	4	หน่วยที่ 2 สังคมไทย ปัญหา สังคมไทย คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ควรปลูกฝังใน สังคมไทย	1. ครูใช้สื่อ Power Point และเปิดวิดีโอ ทัศน์เพื่อดูรูปภาพประกอบการเพื่อ อธิบาย 2.หน่วยที่ 2 สังคมไทย ปัญหา สังคมไทย คุณธรรม จริยธรรม และ ค่านิยมที่ควรปลูกฝังในสังคมไทย 3. ใบงาน 4. แบบฝึกทักษะในหนังสือ	1. รูปภาพ 2. หนังสือเรียน 3. ใบงาน 4. การถาม – ตอบ 5. power point	1.รู้และเข้าใจความหมาย และของ สังคมไทย 2. อธิบาย <u>ปัญหาสังคมไทย และบอก</u> <u>แนวทางแก้ไขได้</u> 3. <u>รู้และเข้าใจเกี่ยวกับคุณธรรม</u> <u>จริยธรรม และค่านิยมที่ควรยึดถือใน</u> สังคมไทย 4. มีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของผู้สำเร็จการศึกษา	5 คะแนน

4	2	หน่วยที่ 3 วัฒนธรรมไทย	1. ครูใช้สื่อ Power Point และเปิดวิดีโอทัศน์เพื่อดูรูปภาพประกอบการอธิบาย 2.หน่วยที่ 3 วัฒนธรรมไทย3. กิจกรรมกลุ่มและให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ 4. ใบงาน	1. รูปภาพ 2. ใบงาน 3. การถาม – ตอบ 4. power point	1. บอกความหมายและความสำคัญของวัฒนธรรมได้ 2. อธิบายสาเหตุของการเกิดวัฒนธรรมและประเภทของวัฒนธรรมได้ 3. <u>รู้และเข้าใจเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมในภูมิภาคต่างๆของไทย</u> 4. มีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้สำเร็จการศึกษา	10 คะแนน
5-6	4	หน่วยที่ 4 การปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข	1. ครูใช้สื่อ Power Point และเปิดวิดีโอทัศน์เพื่อดูรูปภาพประกอบการอธิบาย 2.หน่วยที่ <u>4 การปกครอง</u> ในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข 3. กิจกรรมกลุ่มและให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ 4. ใบงาน	1. รูปภาพ 2. ใบงาน 3. การถาม – ตอบ 4. power point	1. อธิบายรูปแบบการปกครองระบอบประชาธิปไตยได้ 2. อธิบายหลักการสำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขได้ 3. เปรียบเทียบรูปแบบของรัฐได้ 4. สรุปรูปร่างและพระราชอำนาจของพระมหากษัตริย์ได้ 5. มีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้สำเร็จการศึกษา	5 คะแนน
10	2	หน่วยที่ 5 สิทธิและหน้าที่ของพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตย	1. ครูใช้สื่อ Power Point และเปิดวิดีโอทัศน์เพื่อดูรูปภาพประกอบการอธิบาย 2.หน่วยที่ 5 สิทธิและหน้าที่ของพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตย 3. ใบงาน 4. แบบฝึกทักษะในหนังสือ	1. รูปภาพ 2. ใบงาน 3. การถาม – ตอบ 4. power point	1. เข้าใจสิทธิของพลเมือง 2. อธิบายแนวทางการคุ้มครองสิทธิของพลเมือง 3. บอกบทบาท หน้าที่ของเยาวชน ในฐานะพลเมืองของประเทศ 4. มีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์	5 คะแนน

ภาคผนวก ข  
แบบวัดความพึงพอใจ

## แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมของ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยประมงชุมพรเขตรอุดมศักดิ์

### คำชี้แจง

๑. แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) ถามเกี่ยวกับความรู้สึกพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแก้โจทย์ปัญหาของโพลยาพร้อมกับเทคนิคกับการจัดกลุ่มแบบรายบุคคล

๒. แบบสอบถามมีทั้งหมด ๗ ข้อ จำแนกออกเป็นด้าน ดังนี้ ด้านการสอน ๔ ข้อ ด้านการใช้สื่อ ๓ ข้อ ให้นักเรียนศึกษาประเด็นที่สอบถามให้เข้าใจแล้วตอบคำถามข้อมูลโดยพิจารณาว่ามีความพึงพอใจในประเด็นนั้น ๆ มากน้อยเพียงใดแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความพึงพอใจแบ่งออกเป็น ๕ ระดับ ดังนี้

ระดับ ๕ หมายความว่า ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ ๔ หมายความว่า ระดับความพึงพอใจมาก

ระดับ ๓ หมายความว่า ระดับความพึงพอใจปานกลาง

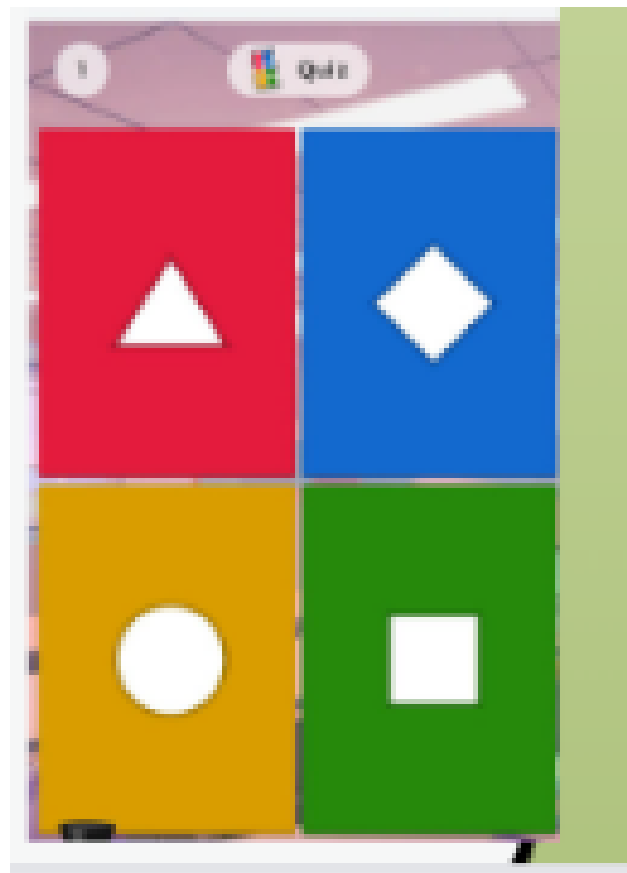
ระดับ ๒ หมายความว่า ระดับความพึงพอใจน้อย

ระดับ ๑ หมายความว่า ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อ ที่	รายการประเมิน	มาก ที่สุด (๕)	มาก (๔)	ปาน กลาง (๓)	น้อย (๒)	น้อย ที่สุด (๑)
	<b>ด้านการสอน</b>					
	ด้านการสอน					
๑.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ					
๒.	ฉันมีความสุขและเข้าใจมากขึ้นเมื่อได้เรียนกับกลุ่มเพื่อน					
๓	ฉันมีความสุขเมื่อได้ตอบคำถาม					
๔.	ขั้นตอนการสอนทำให้ฉันเข้าใจมากขึ้น ฉันเข้าใจ ทำใบงาน และทำแบบทดสอบได้ถูกต้อง					
	<b>ระดับความคิดเห็นรายด้าน</b>					
	<b>ด้านสื่อ</b>					
๕.	สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ตรงกับเรื่อง					
๖.	ช่วยให้ฉันเข้าใจง่าย					
๗.	มีความน่าสนใจ ชวนติดตาม					

ภาคผนวก ค  
ภาพบรรยากาศการเรียนการสอน







2 พยางค์

3 พยางค์

4 พยางค์