

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรไทยในรายวิชา
ประวัติศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การสอนโดยเกมเป็นฐาน

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุภัทสร ฤกษ์ศิริวรรณ

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เรื่อง การสถาปนา
อาณาจักรไทยในรายวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็น
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 1 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน
เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสถาปนาอาณาจักรไทยในรายวิชาประวัติศาสตร์

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่าหลังจากใช้เกมเป็นฐานในการสอน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนเพิ่มขึ้นเป็น
ร้อยละ 100 ก่อนการใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนค่อนข้างต่ำ หลายคนขาดความกระตือรือร้น
ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น และไม่สนใจเนื้อหาที่เรียน แต่หลังจากนำ การ์ดเกมจับคู่เรื่อง การสถาปนาอาณาจักร
ไทย มาใช้ในการสอน พบว่านักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนมากขึ้น มีความกระตือรือร้น สนุกกับกิจกรรม และ
ให้ความร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มอย่างเต็มที่นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถเชื่อมโยงข้อมูลทางประวัติศาสตร์ได้ดี
ขึ้นจากการจับคู่การ์ดที่เกี่ยวข้องกัน กระบวนการเล่นเกมช่วยกระตุ้นความจำและเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์
ขณะเดียวกันยังส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นกลุ่มและการสื่อสารระหว่างเพื่อนร่วมชั้นได้เป็นอย่างดี จาก
ผลการวิจัยนี้ สามารถสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมของ
นักเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ได้ดีขึ้น จึงเป็นแนวทางการ
สอนที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ