

The Effect of Game-Based Learning with Think-Pair-Share Technique on Academic Achievement of Grade 2 Students in Social Studies on “Good People of the Community”

Werika Homson^{1*} and Pasuda Pakapol²

¹ Master of Education in Innovative Curriculum and Learning Management, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

² Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

* Corresponding author. E-mail: werika2521@gmail.com

ABSTRACT

The research objectives were to: 1) compare the academic achievement of Grade 2 students on the topic “Good People of the Community” before and after being taught using Game-Based Learning with the Think-Pair-Share technique, and 2) study the students' satisfaction with this instructional approach in the Social Studies course. The sample consisted of 30 students from Grade 2, Class 2 at Phetthanom School, Lat Phrao District, Bangkok, during the first semester of the 2025 academic year, obtained through cluster random sampling. The research instruments included: (1) five educational games on “Good People of the Community,” (2) lesson plans based on Game-Based Learning with the Think-Pair-Share technique, (3) an academic achievement test, and (4) a satisfaction assessment form. Data were analyzed using means, standard deviations (S.D.), and dependent samples t-tests. The results of the study revealed that: 1) the academic achievement of Grade 2 students on “Good People of the Community” after being taught using Game-Based Learning with the Think-Pair-Share technique was significantly higher than the pre-learning scores at the .05 level, and 2) the overall satisfaction of Grade 2 students toward the learning management using Game-Based Learning with the Think-Pair-Share technique on the topic “Good People of the Community” was at a high level.

Keywords: Game-Based Learning, Think-Pair-Share Technique, Academic Achievement, Social Studies, Good People of the Community

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน

เวริกา โฮมสอน^{1*} และ ภาสุตา ภาคาผล²

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

² ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: werika2521@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2 โรงเรียนเพชรพนอม สำนักงานเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ (1) เกมการศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน จำนวน 5 เกม (2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน หลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, เทคนิคเพื่อนคู่คิด, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วิชาสังคมศึกษา, คนดีของชุมชน

© 2026 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุคศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน ซึ่งพลวัตเหล่านี้ได้เข้ามามีบทบาทและส่งผลกระทบโดยตรงต่อการดำเนินชีวิตรวมถึงระบบการศึกษาของประเทศไทย จากบริบทดังกล่าวจึงเกิดความจำเป็นอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมด้านทรัพยากรบุคคล โดยต้องมุ่งสร้างผู้เรียนให้พร้อมไปด้วยองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการคิด และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นท่ามกลางความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างราบรื่น (วิจารณ์ พานิช, 2555) การพัฒนาดังกล่าวเป็นไปตามทิศทางของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและแผนการศึกษาแห่งชาติที่ต้องการหล่อหลอมพลเมืองให้มีคุณภาพและพร้อมรับกับทุกความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม นับเป็นวิชาบูรณาการที่เป็นรากฐานสำคัญในการสร้างสรรค์พลเมืองดี โครงสร้างหลักสูตรได้ครอบคลุมเนื้อหา 5 สาระหลัก ได้แก่ ศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม, หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม, เศรษฐศาสตร์, ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เป้าหมายสูงสุดของวิชานี้คือการยกระดับศักยภาพของผู้เรียนให้เท่าทันปรากฏการณ์ทางสังคม มีวิสัยทัศน์ในการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนประพัตินเป็นสมาชิกที่ดีของทั้งสังคมไทยและประชาคมโลก เนื้อหาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการปลูกฝังวิถีประชาธิปไตย และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข คือ สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ คนดีของชุมชน ซึ่งเป็นหัวใจหลักในการขัดเกลาคุณธรรม จริยธรรม

สร้างจิตสำนึกสาธารณะ สอนให้เคารพ กฎ กติกาของส่วนรวม และเปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง การหล่อหลอมสิ่งเหล่านี้อย่างเหมาะสมจะช่วยสร้างพลเมืองที่มีความรับผิดชอบและมีวุฒิภาวะในการจัดการความขัดแย้งต่าง ๆ ด้วยสันติวิธี (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ผลจากการสำรวจและประเมินแนวทางการจัดการศึกษา ณ ปัจจุบัน ชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนยังคงให้น้ำหนักกับการอธิบายทฤษฎีและการท่องจำ ผู้สอนยังคงใช้วิธีสื่อสารทางเดียวเป็นหลัก แทนที่จะสร้างกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันตั้งคำถาม ถกเถียง หรือนำเอาองค์ความรู้ไปปรับประยุกต์ใช้กับบริบทของสังคมรอบตัว สภาพแวดล้อมเช่นนี้นับถือนความกระตือรือร้นและลดทอนบทบาทของผู้เรียนในการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อุปสรรคดังกล่าวกระทบไปยังผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยตรง โดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์จากผลการประเมินที่สะท้อนว่าผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงแก่นแท้ของเนื้อหา ขาดกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และไร้สมรรถนะในการนำทักษะไปใช้จริงมากกว่านั้น บรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่กระตุ้นความสนใจยังเป็นตัวการสำคัญที่บ่มเพาะความรู้สึกเชิงลบต่อวิชาสังคมศึกษา ทำให้ผู้เรียนตีตราว่าเป็นวิชาที่น่าเบื่อหน่าย ต้องท่องจำ และไม่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน ปัญหาเหล่านี้จึงเป็นความท้าทายหลักที่ทำให้การศึกษาไม่ก้าวไปสู่จุดมุ่งหมายสูงสุดตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2566)

ดังนั้น การคิดค้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างความตื่นตัว สร้างแรงบันดาลใจ และทำให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ จึงนับเป็นตัวแปรสำคัญที่จะช่วยยกระดับความสำเร็จทางวิชาการได้อย่างเป็นรูปธรรม ในกรณีนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ถือเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถแก้ปัญหาดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นได้อย่างตรงจุด โดยอาศัย “เกม” เป็นเครื่องมือหลักในการนำพากระบวนการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้วิธีการนี้จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมในสถานการณ์จำลองที่มีการกำหนดกติกาและเงื่อนไขอย่างเป็นระบบ แก่นแท้ของกระบวนการนี้อยู่ที่ผู้สอนจะนำเอาพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรม รวมถึงผลลัพธ์จากเกม มาเป็นประเด็นให้ผู้เรียนได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อสกัดเป็นองค์ความรู้และสร้างความเข้าใจที่ฝังลึกยาวนาน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ี้จึงเป็นการบูรณาการความบันเทิงเข้ากับสาระวิชา ซึ่งมีส่วนช่วยอย่างมากในการดึงดูดความสนใจ สร้างแรงขับเคลื่อนให้ประสบความสำเร็จ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซึมซับความรู้ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความท้าทาย หากมีการออกแบบเกมอย่างรัดกุม จะสามารถแฝงเนื้อหาเชิงวิชาการพร้อมทั้งช่วยขัดเกลาทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การจัดการปัญหา การสื่อสาร การประสานงานกับกลุ่ม ตลอดจนการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ซึ่งล้วนตอบรับกับกรอบการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในกระบวนการนี้ ผู้สอนจะปรับเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้คอยให้กำลังใจ เสริมแรงบวก และบริหารจัดการเนื้อหาให้ดำเนินไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เตรียมไว้ พร้อมทั้งทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรม องค์ประกอบเหล่านี้คือกลไกสำคัญที่จะผลักดันให้ผู้เรียนตกผลึกทางความคิดอย่างลึกซึ้ง และนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ดียิ่งขึ้นในท้ายที่สุด (ทิสนา เขมมณี, 2567) การใช้เกมเป็นสื่อในการสอนการประยุกต์ใช้แนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยรูปแบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ถือเป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่สนับสนุนให้ผู้เรียนทุกคนเข้ามามีบทบาทในชั้นเรียนอย่างเท่าเทียม แนวทางนี้จะมอบพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ตกผลึกความคิดด้วยตนเองก่อนจะนำไปเสวนากับคู่ของตน และร่วมกันสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ โดยมีลำดับขั้นการปฏิบัติ 3 ระยะ คือ การใช้เวลาคิดไตร่ตรองตามลำพัง (Think) การจับคู่เพื่อถ่ายทอดมุมมองระหว่างกัน (Pair) ตลอดจนการนำเสนอข้อค้นพบสู่เพื่อนร่วมชั้น (Share) ขั้นตอนเหล่านี้ล้วนเป็นกลไกสำคัญในการขัดเกลาสมรรถนะด้านการสื่อสาร ทั้งการรับฟังและการพูด อีกทั้งยังปลูกฝังความเคารพในความแตกต่างและการทำงานประสานกับผู้อื่น ซึ่งช่วยกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้และทำให้เข้าใจแก่นของเนื้อหาได้อย่างถ่องแท้ (Lyman, 1987) ประเด็นดังกล่าวสัมพันธ์กับผลงานวิจัยของ พนิดา ชูรัรักษ์ และอรุณ ชูยกระเดื่อง (2567) ที่ได้สำรวจการนำเทคนิคเพื่อนคู่คิดมาใช้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา หน้าที่พลเมืองสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผลการวิเคราะห์ชี้ชัดว่า วิธีการนี้มีศักยภาพสูงในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ โดยเฉพาะการยกระดับทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการปลูกฝังวินัยในตนเอง ยิ่งไปกว่านั้น ผู้เรียนยังแสดงระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมในเกณฑ์ที่สูงมาก ข้อค้นพบนี้จึงเป็นเครื่องยืนยันว่ากลวิธีเพื่อนคู่คิดสามารถเสริมสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างเป็นรูปธรรม

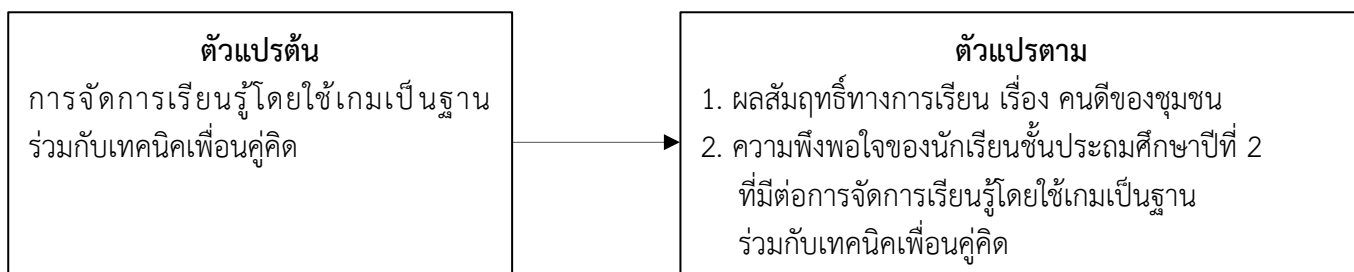
ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญและมีความมุ่งมั่นที่จะนำรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกมมาประยุกต์ใช้ควบคู่กับกลวิธีเพื่อนคู่คิด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการศึกษาในรายวิชาสังคมศึกษา หน่วยการเรียนรู้ คนดีของชุมชน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การผสมผสานนวัตกรรมทั้งสองรูปแบบนี้เข้าด้วยกันนับเป็นการบูรณาการที่ทรงประสิทธิภาพ เนื่องจากแต่ละวิธีล้วนมีจุดเด่นในการกระตุ้นความกระตือรือร้นของผู้เรียนในมิติที่เสริมรับกันอย่างลงตัว กล่าวคือ การใช้เกมจะทำหน้าที่เป็นกลไกขับเคลื่อนความสนุกสนานและสร้างแรงบันดาลใจ ในขณะที่กลวิธีเพื่อนคู่คิดจะเข้ามาช่วยเติมเต็มกระบวนการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการสื่อสารอย่างเป็นระบบการนำแนวทางปฏิบัติทั้งสองมาใช้ร่วมกันจึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่ครอบคลุมครบถ้วน ทั้งมิติด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปในคราวเดียวกัน กระบวนการเหล่านี้จะหล่อหลอมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาสาระได้อย่างถ่องแท้ ตลอดจนเป็นฟันเฟืองสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการวิชาการสร้างความพึงพอใจในระหว่างการทำกิจกรรม และท้ายที่สุดจะช่วยบ่มเพาะเจตคติเชิงบวกที่มีต่อวิชาสังคมศึกษาได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน

การทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเกมถูกออกแบบให้มีเป้าหมาย กติกา และสถานการณ์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และเรียนรู้อย่างมีความหมาย (ทิตินา แคมมณี, 2567) ขณะเดียวกัน เทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดเป็นรายบุคคล แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นคู่ และนำเสนอร่วมกันทั้งชั้นเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการสื่อสาร (Lyman, 1987) งานวิจัยหลายชิ้นพบว่า การบูรณาการเกมเป็นฐานร่วมกับ การเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นตัวแปรต้น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน รวมทั้งความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เป็นตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบก่อนทดลอง (Pre-Experimental Designs) ประเภทการวิจัยแบบก่อนทดลอง (Pre-Experimental Designs) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (The One-Group Pretest-Posttest Design) ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเพชรพนอม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 6 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 194 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2 โรงเรียนเพชรพนอม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยมี 4 ชนิด ดังนี้

2.1 สื่อการเรียนรู้ประเภทเกม ในหน่วย คนดีของชุมชน ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นมารวมทั้งสิ้น 5 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) เกมผู้รักษาระเบียบ 2) เกมมารยาทดี 3) เกมบันไดสิริทริงแห่งสันติ 4) เกมการปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน และ 5) เกมเส้นทางผู้นำคนดีของชุมชน ขั้นตอนการพัฒนาสื่อชุดนี้เริ่มต้นจากการศึกษาและอิงตามมาตรฐานของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 โดยเจาะจงที่สาระที่ 2 ว่าด้วยหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ภายใต้หัวข้อ คนดีของชุมชน เมื่อกระบวนการออกแบบเบื้องต้นเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้นำชุดเกมดังกล่าวเข้าเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับการพิจารณาความถูกต้องและความสอดคล้องของเนื้อหา ก่อนจะนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงชิ้นงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ลำดับถัดมาได้นำสื่อฉบับปรับปรุงส่งมอบให้กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพผ่านเครื่องมือประเมินผลแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งครอบคลุมการพิจารณาทั้งในมิติความครบถ้วนของเนื้อหา การใช้ภาษา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ องค์ประกอบทางกายภาพของสื่อ และรูปแบบของกิจกรรมประกอบ ท้ายที่สุด ผลจากการประเมินชี้ให้เห็นว่า ภาพรวมของคุณภาพเครื่องมือชุดเกม คนดีของชุมชน มีความเหมาะสมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, $S.D. = 0.38$)

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา หน่วยคนดีของชุมชน ซึ่งประยุกต์ใช้นวัตกรรมเกมเป็นฐานควบคู่กับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยออกแบบไว้ทั้งหมด 5 แผน รวมระยะเวลาการจัดกิจกรรม 10 ชั่วโมง ได้แก่ แผนที่ 1 คนดีรู้หน้าที่ปฏิบัติตนตามข้อตกลง กติกา กฎ เปรียบในชีวิตประจำวัน ใช้เวลา 2 ชั่วโมง แผนที่ 2 คนดีมีมารยาทไทย งามทั้งกาย วาจา ใจ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง แผนที่ 3 คนดีอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข ใช้เวลา 2 ชั่วโมง แผนที่ 4 ความสัมพันธ์ของตนเองและครอบครัวกับชุมชน ใช้เวลา 2 ชั่วโมง และแผนที่ 5 การมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบในโรงเรียนและชุมชน ใช้เวลา 2 ชั่วโมง ในขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการศึกษาและวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 โดยเน้นที่สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ภายใต้กรอบเนื้อหาของหน่วย คนดีของชุมชน ก่อนจะนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นฐานในการกำหนดขอบเขตและสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน ซึ่งโครงสร้างของแผนในแต่ละชั่วโมงได้ถูกจัดแบ่งลำดับการเรียนรู้ออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 การสำรวจและอธิบายความรู้ผ่านเทคนิค Think-Pair-Share ขั้นที่ 3 การชี้แจงแนะนำกติกา ขั้นที่ 4 การดำเนินกิจกรรมผ่านเกมด้วยรูปแบบ Think-Pair-Share และขั้นที่ 5 การสรุปและสะท้อนความคิด (Reflection) หลังจากยกเครื่องมือเสร็จสิ้นได้มีการนำเสนอกระบวนการดังกล่าวต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความสอดคล้องของขั้นตอน ความเหมาะสมของเนื้อหาสาระ รวมถึงความถูกต้องของการใช้ภาษา เพื่อนำข้อวิจารณ์มาพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้รัดกุมยิ่งขึ้น ลำดับถัดมาได้ส่งมอบร่างฉบับปรับปรุงให้แก่คณะผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาฯ 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 1 ท่าน

ดำเนินการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาผ่านแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งผลลัพธ์จากการพิจารณาชี้ชัดว่า ภาพรวมของแผน การจัดการเรียนรู้ชุดนี้มีความเหมาะสมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89, S.D. = 0.31$)

2.3 สำหรับเครื่องมือประเภทแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา หน่วย คนดีของชุมชน นั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบเป็นลักษณะปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ โดยในขั้นต้นได้ดำเนินการร่าง ข้อคำถามไว้จำนวน 25 ข้อ เพื่อนำเข้าสู่กระบวนการตรวจสอบคุณภาพก่อนจะคัดกรองให้เหลือเพียง 20 ข้อ ที่สมบูรณ์ที่สุดสำหรับนำไปใช้จริงในงานวิจัย ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวัดผลนี้ เริ่มต้นจากการวิเคราะห์รายละเอียดของมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระสำคัญ และจุดมุ่งหมายตามกรอบของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระที่ 2 ว่าด้วยหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม โดยบูรณาการเข้ากับการประเมินพฤติกรรมทางพุทธิพิสัยโดยอาศัยกรอบแนวคิดตามระดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบฉบับเริ่มต้นทั้ง 25 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิรวม 3 ท่าน เพื่อพิจารณาหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ซึ่งผลจากการประเมินปรากฏว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่ากระจายตัวอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ส่งผลให้ข้อคำถามทุกข้อ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ หลังจากนั้น จึงนำเครื่องมือดังกล่าวไปดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เทียบเคียงกันแต่ไม่มีใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน เพื่อคำนวณหาความยากง่าย (p) โดยใช้เกณฑ์ความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกณฑ์ 0.20 ขึ้นไป จากผลการวิเคราะห์พบว่ามีข้อคำถามที่เข้าเกณฑ์มาตรฐานจำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.36 - 0.70 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.73 จึงได้คัดเลือกไว้เป็นเครื่องมือฉบับสมบูรณ์ท้ายที่สุดได้นำผลที่ทดลองใช้มาหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยอาศัยสูตรคูเดอร์-ริชาร์ดสัน แบบที่ 20 (KR-20) ซึ่งคำนวณค่าความเชื่อมั่นได้เท่ากับ 0.87 สถิตินี้ดังกล่าวเป็นเครื่องยืนยันว่าแบบทดสอบชุดนี้มีประสิทธิภาพ และมีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

2.4 สำหรับเครื่องมือประเมินระดับความพึงพอใจของผู้เรียนภายหลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้วยเกมเป็นฐานผสมผสานเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามรวมทั้งสิ้น 12 ข้อ ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเริ่มต้นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนหลักการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวทางในการร่างข้อคำถาม ทั้งนี้ โครงสร้างของแบบประเมินได้ถูกจำแนกออกเป็น 4 องค์ประกอบหลัก ประกอบด้วย มิติด้านสาระเนื้อหา มิติด้านการดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียน มิติด้านกระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตลอดจนมิติด้านคุณูปการ และการนำไปประยุกต์ใช้ ภายหลังเสร็จสิ้นการยกร่างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามฉบับเริ่มต้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณา ความรัดกุม ความเหมาะสม และความชัดเจนของภาษาที่ใช้ ลำดับถัดมาได้ส่งมอบให้คณะผู้ทรงคุณวุฒิรวม 3 ท่าน ดำเนินการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับตัวชี้วัดพฤติกรรม เพื่อนำไปคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) ผลลัพธ์จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญชี้ให้เห็นว่า ข้อคำถามมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ซึ่งหมายความว่าข้อคำถามทั้ง 12 ข้อ คิดเป็นร้อยละ 100 มีค่าดัชนีสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ 0.5 ขึ้นไป ข้อมูลเชิงประจักษ์นี้เป็นเครื่องยืนยันว่า แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยนวัตกรรมดังกล่าวในหน่วย คนดีของชุมชน มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาอย่างสมบูรณ์ และพร้อมสำหรับการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในภาคสนามต่อไป

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินงานการเก็บรวบรวมข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับสถานศึกษาในการเก็บรวบรวมข้อมูลและปฐมนิเทศนักเรียน โดยชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด วิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน

4.2 ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

4.3 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด วิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง

4.4 ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4.5 ภายหลังการทดสอบหลังเรียน ผู้เรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและทัศนคติที่มีต่อการเรียนรู้

4.6 ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

5.1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนและหลังการทดลอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ดำเนินการโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent sample t-test)

5.2 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ดำเนินการโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) แล้วนำผลที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง และค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

นักเรียน	จำนวน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	30	20	9.40	1.81	29.62*	.000
หลังเรียน	30	20	17.70	1.70		

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.40 ($\bar{X} = 9.40$, $S.D. = 1.81$) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.70 ($\bar{X} = 17.70$, $S.D. = 1.70$) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติค่าทีแล้วพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 29.62$, $p\text{-value} < .05$)

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน

ข้อ รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาที่ใช้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	2.83	0.38	มาก
2. ความยากง่ายของเนื้อหาตรงกับความสนใจของนักเรียนและเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	2.90	0.31	มาก
3. การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลา	2.93	0.25	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน	2.89	0.32	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
4. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนมีกิจกรรมหรือสถานการณ์กระตุ้นความสนใจได้เหมาะสม	2.87	0.35	มาก
5. ขั้นสำรวจและอธิบายความรู้ นักเรียนเกิดความสนใจและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ด้วยเทคนิค เพื่อนคู่คิด Think-Pair- Share	2.83	0.38	มาก
6. ขั้นแนะนำเกมและกติกา ครูอธิบายวิธีเล่นเกมและกติกาได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย	2.90	0.31	มาก
7. ขั้นเล่นเกม กิจกรรมเกมส่งเสริมความร่วมมือ ความกระตือรือร้น และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน	2.90	0.31	มาก
8. ขั้นสรุปและสะท้อนคิดนักเรียนได้คิดทบทวนและร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้	2.80	0.41	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน	2.85	0.29	มาก
การวัดผลและประเมินผล			
9. ครูอธิบายการวัดและประเมินผลให้นักเรียนทราบอย่างชัดเจน	2.80	0.41	มาก
10. การประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	2.83	0.38	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน	2.82	0.39	มาก
ด้านประโยชน์และการนำไปใช้			
11.การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่อง คนดีของชุมชนได้มากยิ่งขึ้น	2.90	0.31	มาก
12. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดช่วยให้นักเรียนมีความสุขและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา	2.97	0.18	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน	2.93	0.24	มาก
เฉลี่ยรวมทั้งหมด	2.87	0.33	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.87$, $S.D. = 0.33$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผู้เรียนพึงพอใจในด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ($\bar{X} = 2.93$, $S.D. = 0.24$) มากที่สุด รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 2.89$, $S.D. = 0.32$) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.85$, $S.D. = 0.29$) และด้านการวัดผลประเมินผล ($\bar{X} = 2.82$, $S.D. = 0.39$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดมีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจนเป็นระบบ จำนวน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสำรวจและอธิบายความรู้ ขั้นแนะนำเกมและกติกาขั้นเล่นเกม และขั้นสรุปและสะท้อนคิด ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาอย่างเป็นลำดับ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ของตนเอง ส่งผลให้ การเรียนรู้เกิดความหมายและยั่งยืน การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ทำให้เกิดความสุข เพลิดเพลิน มีสมาธิ และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2567) ที่กล่าวไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกติกา เพื่อความสนุกสนาน โดยใช้เป็นเครื่องมือให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ผ่านการเอาชนะอุปสรรคหรือเงื่อนไขที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2565) ยังระบุว่า การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สมาธิ และทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพและระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แนวคิดดังกล่าวยังได้รับการสนับสนุนจาก ลูกน้ำ แก้วปรีชา (2563) การใช้เกมร่วมกับเทคนิค Think-Pair-Share ในวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริม การทำงานร่วมกัน และทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมาก เพราะเปลี่ยนวิชาที่ยากให้สนุกและเข้าใจง่ายขึ้นเช่นเดียวกับ พรทิพย์ ดิษฐปัญญา และสุนีย์ เหมะประสิทธิ์ (2563) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ “ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) ผสมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)” ช่วยให้นักเรียนชั้น ป.5 มีทักษะการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ดีขึ้นกว่าเดิม นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนมีความ มั่นใจในตนเองเพิ่มขึ้น อย่างชัดเจนและยังสัมพันธ์กับงานวิจัยของ Hamdan (2017) ที่ได้ศึกษาผลของกลยุทธ์ Think – Pair – Share ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉพาะในวิชาวิทยาศาสตร์ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในกลุ่มทดลองแตกต่างจากผู้เรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความแตกต่างดังกล่าวเป็นไปในทางบวกสำหรับกลุ่มทดลอง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังค้นพบอีกด้วยว่าตัวแปรด้านเพศเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความแตกต่างทางสถิติโดยผู้เรียนเพศหญิงมีผลการเรียนรู้สูงกว่าผู้เรียนเพศชาย เป็นต้น การศึกษานี้แนะนำให้นำกลยุทธ์ Think – Pair – Share มาใช้เป็นกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของครูในการฝึกอบรมเกี่ยวกับกลยุทธ์ Think – Pair – Share

ในด้านความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.87$, S.D. = 0.33) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดดังกล่าว เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนาน ทำลาย มีความกระตือรือร้น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน และบรรยากาศของการเรียนรู้ที่เน้นความร่วมมือและการเล่นเกมช่วยลด ความตึงเครียดในการเรียน และสร้างแรงจูงใจภายในให้กับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง สัมพันธ์กับงานวิจัยของ จิระประภา คำภาเกะ (2563) ที่ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ซึ่งผสมผสานเทคนิคเพื่อนคู่คิดเข้ากับกิจกรรมเกม ช่วยเอื้อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการคิด วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังมีผลการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และเกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับสูง สะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมเป็นแนวทางที่ช่วยเสริมสร้างทั้งศักยภาพด้านการเรียนรู้และทัศนคติเชิงบวกของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยงานวิจัยของ วีรดา ไชยมนตรี และมนตรี เด่นดวง (2568) ชี้ให้เห็นว่า การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นเกม สามารถช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้

ผู้เรียนยังมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับสูง ซึ่งสะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทั้งด้านความรู้และทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังสัมพันธ์กับงานวิจัยของ Dorji & Chalermnirundorn (2021) ที่ได้ศึกษาการประยุกต์ใช้ Think-Pair-Share เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนภูฏานชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการวิเคราะห์คะแนนของแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 17.3$) และค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 12$) โดยมีค่าเฉลี่ยต่างกันเท่ากับ 5.3 ค่าระดับนัยสำคัญ (p-value) ของกลุ่มคือ.001 ซึ่งบ่งชี้ว่าคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับแบบทดสอบก่อนเรียนในทำนองเดียวกัน ข้อมูลที่วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างยืนยันว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ในเชิงบวก ดังนั้น กลยุทธ์ Think-Pair-Share จึงสนับสนุนการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนภูฏานชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

องค์ความรู้ใหม่

การบูรณาการวิธีการเรียนรู้ผ่านเกมควบคู่กับกลวิธีเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) นับเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้ามามีบทบาทร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยตัวเกมจะทำหน้าที่เสมือนเครื่องมือดึงดูดความสนใจ พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์จำลองที่มีกฎกติกาและผลลัพธ์ที่จับต้องได้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้อย่างลึกซึ้งผ่านประสบการณ์ตรง ในขณะเดียวกัน กลวิธีเพื่อนคู่คิดจะเข้ามาเติมเต็มศักยภาพด้านการคิดอย่างเป็นลำดับขั้น โดยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ตกผลึกความคิดด้วยตนเอง (Think) จากนั้นจึงจับคู่เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมอง (Pair) ก่อนจะนำเสนอข้อค้นพบต่อเพื่อนร่วมชั้น (Share) กระบวนการดังกล่าวไม่เพียงแต่เสริมสร้างการเรียนรู้ทางสังคม แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการเปิดรับความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสานทั้งสองแนวทางนี้ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ลำดับขั้น ประกอบด้วย ลำดับแรก การนำเข้าสู่บทเรียน ลำดับที่สอง การสำรวจและสร้างความเข้าใจในเนื้อหาผ่านรูปแบบเพื่อนคู่คิด ลำดับที่สาม การชี้แจงกติกาและแนะนำเกม ลำดับที่สี่ การลงมือปฏิบัติกิจกรรมเกมโดยอาศัยเทคนิคเพื่อนคู่คิด และลำดับสุดท้าย การสรุปผลและสะท้อนความคิด (Reflection) การขับเคลื่อนกระบวนการทั้งหมดนี้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้จากทั้งการลงมือปฏิบัติจริงในกิจกรรมเกมและการโต้ตอบทางสังคมผ่านการถกเถียงประเด็นต่าง ๆ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนเป็นตัวแปรสำคัญที่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ บ่มเพาะคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตลอดจนสร้างเสริมเจตคติเชิงบวกและความพึงพอใจต่อรายวิชาให้สูงขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คนดีของชุมชน หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง คนดีของชุมชน อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่ต้องการพัฒนาทักษะการคิด การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน

1.2 การออกแบบเกมเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัย ด้านเนื้อหาวิชาและเวลาเรียน รวมทั้งควรมีการกำหนดกติกาและบทบาทของผู้เรียนอย่างชัดเจน เพื่อให้การเล่นเกมนำไปสู่การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนควรทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยกระตุ้นและสนับสนุน การสื่อสารระหว่างผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ กล้าแสดงออก และพัฒนาทักษะทางสังคมอย่างรอบด้าน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดในด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ เจตคติทางสังคม หรือพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน

2.2 ควรทำการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดกับกลุ่มสาระอื่น ๆ เช่น กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระภาษาไทย หรือกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลและตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในแต่ละบริบท

2.3 ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมโดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาประยุกต์ใช้ร่วมกับเกม เช่น เกมออนไลน์ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและตอบโจทย์ผู้เรียนในยุคเทคโนโลยี

เอกสารอ้างอิง

- จิระประภา คำภาเกะ. (2563). การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ปริซึมและทรงกระบอก โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ทิตนา แคมมณี. (2567). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 27). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พนิดา ชูรัฐรักษ์ และ อรัญ ชูกระเดื่อง. (2567). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิด เรื่อง หน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 18(2), 38–53.
- พรทิพย์ ดิษฐปัญญา และ สุนีย์ เหมะประสิทธิ์. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ และความมั่นใจในตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิชาการอุตสาหกรรมศึกษา, 14(2), 24–41.
- ลูกน้ำ แก้วปรีชา. (2563). การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคคิดเดี่ยว-คิดคู่-คิดร่วมกัน (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต).
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วีรดา ไชยมนตรี และ มนตรี เด่นดวง. (2568). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ร่วมกับเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง แนวคิดการแก้ปัญหา ด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 19(1), 118–134.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2566). ผลการประเมิน PISA 2022: บทสรุปสำหรับผู้บริหาร. สืบค้นจาก <https://www.ipst.ac.th>.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2565). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Dorji, T., & Chalermnirundorn, N. (2021). The application of think-pair-share to enhance learning achievement and learning satisfaction in social studies of grade six Bhutanese students. *Asia Social Issues*, 14(5), 249105.
- Hamdan, R. K. A. (2017). The Effect of (Think-Pair-Share) Strategy on the Achievement of Third Grade Student in Sciences in the Educational District of Irbid. *Journal of Education and Practice*, 8(9), 88–95.
- Lyman, F. (1987). Think-pair-share: An expanding teaching technique. *Maa-Cie Cooperative News*, 1(1), 1–2.