



ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “กฎหมายกับตัวเรา” โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ
กรณีตัวอย่างที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

**The Effects of Learning Activities on the Topic of “Law and Us” Using
Game-Based Learning Combined with Case Studies on the Learning
Achievement and Analytical Thinking Skills for Matthayomsuksa 2
Students**

โยษิตา กาสุก, อลงกรณ์ อัสวโสรณ

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Yosita Kasuk, Alongkorn Ausawasowan
Ramkhamhaeng University
E-mail: yositaks06@gmail.com

Received: 06 December 2024; Revised: 18 December 2024; Accepted 19 December 2024
© The Author(s) 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง 4) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 5) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนย่านตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ จำนวน 72 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับตัวเรา 4) แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ 5) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แบบทดสอบที แบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test for independent) และแบบทดสอบที t-test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent) ผลวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3)นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง หลังเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์สูงกว่านักศึกษานักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.89$, S.D.= 0.26)

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะการคิดวิเคราะห์, วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง

Abstract

The objectives of this research are: 1) to compare the learning achievement before and after the learning activities of students who received game-based learning combined with case studies; 2) to compare the learning achievement after the learning activities of students who received game-based learning combined with case studies with those who received traditional learning methods; 3) to compare the analytical thinking skills before and after the learning activities of students who received game-based learning combined with case studies; 4) to compare the analytical thinking skills after the learning activities of students who received game-based learning combined with case studies with those who received traditional learning methods; 5) to study the satisfaction of students who received game-based learning combined with case studies. The target group consisted of 72 Matthayomsuksa 2 Students from Yantakaorattachanupatham School. The research tools included: 1) learning plans using game-based learning combined with case studies, 2) traditional learning plans, 3) a learning achievement test on the topic "Law and Us", 4) an analytical thinking skills test, and 5) a satisfaction evaluation form for students who received game-based learning combined with case studies. The data were analyzed using mean, standard deviation, t-test for independent samples, and t-test for dependent samples. The research results found that: 1) the learning achievement of students who received game-based learning combined with case studies was significantly higher after learning than before learning at the .05; 2) the learning achievement of students who received game-based learning combined with case studies was significantly higher than those who received traditional learning methods at the .05; 3) the analytical thinking skills of students who received game-based learning combined with case studies were significantly higher after learning than before learning at the .05; 4) the analytical thinking skills of students who received game-based learning combined with case studies were significantly higher than those who received traditional learning methods at the .05; 5) the students' satisfaction with game-based learning combined with case studies was at the highest level ($\bar{x}=4.89$, S.D.= 0.26)

Keyword: learning achievement, analytical thinking skills, Game-Based Learning combined with case studies

1. บทนำ

สังคมโลกในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและระบบสารสนเทศ สภาพของสังคมไทยในในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เกิดปรากฏการณ์การสื่อสารไร้พรมแดนทำให้เกิดการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารในแต่ละมุมโลก เมื่อสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้เด็กและเยาวชนในวัยเรียนได้รับผลกระทบในการดำเนินชีวิตท่ามกลางกระแสเทคโนโลยีที่ทันสมัย สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อความคิดและทัศนคติของเด็กและเยาวชน การจัดการเรียนการสอนจึงจำเป็นต้องตอบสนองต่อความท้าทายที่ต้องเผชิญอยู่ในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560 – 2579) แผนการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดยุทธศาสตร์ ในการพัฒนาการศึกษาภายใต้ 6 ยุทธศาสตร์หลัก การจัดการเรียนการสอนจะต้องเสริมสร้างความเป็นพลเมือง (Civic Education) และส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม อีกทั้งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนทุกระดับการศึกษาจะต้องมีทั้งความรู้และทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการดำรงชีวิต และการรับมือท่ามกลางกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคม การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อเตรียมความพร้อมที่จะเผชิญกับอุปสรรคในอนาคต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

จากความสำคัญข้างต้นการจัดการศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องให้ผู้เรียนเตรียมเผชิญรับมือกับสภาพของสังคมในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดจำแนกแ่งแ่งองค์ประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลหรือปัญหาต่างๆ ออกเป็นประเด็นย่อย ๆ ในหลายแง่มุม รวมทั้งการหาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุที่แท้จริงของสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นระบบ การคิดวิเคราะห์เป็นพื้นฐานของการคิดทุกประเภท มีความจำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวัน ช่วยให้มีเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ อย่างสมเหตุสมผล บุคคลที่มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ จะมีความสามารถในด้านอื่นๆ เหนือกว่าบุคคลทั่วไปทั้งทางด้านสติปัญญาและการดำเนินชีวิต (วสุรัตน์ รอดโรคา, 2559) การจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จากการสอนในชั้นเรียนและการทำใบกิจกรรม พบว่านักเรียนไม่สามารถนำความรู้ที่เรียนมาไปประยุกต์ใช้ได้ อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากผู้เรียนยังไม่สามารถคิดวิเคราะห์ปัญหาได้ แยกแยะปัญหาไม่ออกว่า ปัญหาไหนควรทำก่อนหรือทำทีหลัง และนักเรียนไม่มีความกระตือรือร้น และใฝ่หาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาและลงข้อสรุปในเนื้อหาที่เรียนได้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่าง ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาด้วยวิธีการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล เมื่อนักเรียนมีความเข้าใจและเห็นความสำคัญของทักษะการคิดวิเคราะห์ การศึกษาจะมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาอย่างถ่องแท้ นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น (ธีรนนท์ ไกรเลิศ, ดร.ณิ จาปาทอง, 2562)

การจัดการเรียนรู้ให้ความสำคัญกับการบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ตามที่หลักสูตรกำหนดซึ่งอาจมีหลายวิธี จากการศึกษาเอกสารงานวิจัย ต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนการสอน อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) กล่าวว่า เกมการศึกษาสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความสนใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ได้เล่น อีกทั้งเกมการศึกษายังมีจุดประสงค์และเนื้อหาที่สอดคล้องกับการเรียนรู้



ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานและซึมซับเนื้อหาไปโดยธรรมชาติผ่านกฎและกติกาของเกม รวมถึงการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในระหว่างทำกิจกรรมเกม ผู้เรียนจึงได้ฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์และมีความกระตือรือร้นในการเรียนนอกจากนี้การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์การเรียนรู้ที่ใช้กรณีตัวอย่างมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยการนำกรณีหรือเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์หาคำตอบด้วยวิธีการที่หลากหลาย นำข้อมูลที่ได้มาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูล นำความรู้เดิมและความรู้ใหม่มาเชื่อมโยงเพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดให้กับผู้เรียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง กฎหมายกับตัวเรา โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างกระจ่างชัดและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง
4. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง กับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง

3. วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experiment research) เป็นการทดลองโดยศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest-posttest design with nonequivalent group) ตามรูปแบบของแมคมิลแลน (McMillan, 1996)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง หากคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

(Rating scale) ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความหมายและกระบวนการในการตรากฎหมาย พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.93$, S.D.=0.26) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.90$, S.D.=0.26) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง กฎหมายแพ่งเกี่ยวกับครอบครัว พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=5.00$, S.D.=0.00) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กฎหมายอนุรักษธรรมชาติ พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.95$, S.D.=0.23) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและประเทศ พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.93$, S.D.=0.26)

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง หาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความหมายและกระบวนการในการตรากฎหมาย พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.80$, S.D.=0.40) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.88$, S.D.=0.33) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง กฎหมายแพ่งเกี่ยวกับครอบครัว พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.68$, S.D.=0.47) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กฎหมายอนุรักษธรรมชาติ พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.80$, S.D.=0.40) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและประเทศ พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.83$, S.D.=0.38)

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับตัวเรา ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 35 ข้อ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 จำนวน 33 ข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบมาทดลอง (Try out) วิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.42-0.72 ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.23-0.83 และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method : KR-20) พบว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

2.4 แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กฎหมายกับตัวเรา ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 49 ข้อ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 จำนวน 44 ข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบมาทดลอง (Try out) วิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.31-0.72 ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.45-0.84 และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method : KR-20) พบว่า แบบทดสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 22 ข้อ โดยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของข้อความและตรวจสอบความเที่ยงตรง เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 3.1 ติดต่อประสานงานกับสถานศึกษาและแจ้งรายละเอียดการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนทราบ
- 3.2 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ มาทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง แล้วเก็บคะแนนไว้เพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- 3.3 จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลองและจัดการเรียนรู้แบบปกติใช้กับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยทั้ง 2 กลุ่มจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง
- 3.4 เก็บคะแนนระหว่างเรียนโดยการใช้เกมทางการศึกษาจากนักเรียนกลุ่มทดลอง
- 3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ ไปทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
- 3.6 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง
- 3.7 นำคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนนจากการประเมินความพึงพอใจ รวบรวมข้อมูลทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับของวัตถุประสงค์การวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 4.1 วิเคราะห์คุณภาพและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง โดยใช้สถิติค่าพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M.) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาประสิทธิภาพ E1/E2
- 4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับตัวเรา และแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนในกลุ่มทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัย โดยใช้สถิติ t-test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent)
- 4.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับตัวเรา และแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ หลังเรียนของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัย โดยใช้สถิติ t-test แบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test for Independent)
- 4.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง ด้วยการวิเคราะห์ค่าสถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(S.D.) และการแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด

4. ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง

แผนที่	ชื่อแผน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ความหมายและกระบวนการในการตรา กฎหมาย	4.93	0.26	มากที่สุด
2	กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง	4.90	0.26	มากที่สุด
3	กฎหมายแพ่งเกี่ยวกับครอบครัว	5.00	0.00	มากที่สุด
4	กฎหมายอนุรักษ์ธรรมชาติ	4.95	0.23	มากที่สุด
5	กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและประเทศ	4.93	0.26	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.94	0.20	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.94$, S.D.= 0.20) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.87$, S.D.=0.12) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.22) ด้านสื่อและแหล่งการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.78$, S.D.=0.38) ด้านสาระสำคัญ ($\bar{X}=4.75$, S.D.=0.45) ด้านการวัดผลและประเมินผล ($\bar{X}=4.67$, S.D.=0.50) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	36	6.75	1.82	36.384*	.000
หลังเรียน	36	21.11	1.34		

*p-value $\leq$.05

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง พบว่า คะแนนก่อนเรียนของกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.75 ($\bar{X} = 6.75$, S.D.= 1.82) และคะแนนหลังเรียนของกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.11 ($\bar{X} = 21.11$, S.D.= 1.34) แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ

กลุ่มทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
กลุ่มทดลอง	36	21.11	1.34	7.594*	.000
กลุ่มควบคุม	36	18.08	1.79		

*p-value $\leq$.05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.11 ($\bar{X} = 21.11$, S.D.= 1.34) กับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.08 ($\bar{X} = 18.08$, S.D.= 1.79) แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	36	5.61	1.10	74.616*	.000
หลังเรียน	36	29.94	1.72		

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.61 ($\bar{X} = 5.61$, S.D.= 1.10) และคะแนนหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.94 ($\bar{X} = 29.94$, S.D.= 1.72) แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ

กลุ่มทดสอบ	n	M	S.D.	t	p-value
กลุ่มทดลอง	36	29.94	1.72	9.456*	.000
กลุ่มควบคุม	36	25.38	2.32		

*p-value $\leq .05$

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.94 ($\bar{X} = 29.94$, S.D.= 1.72) กับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.38 ($\bar{X} = 25.38$, S.D.= 2.32) แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ตารางที่ 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.93	0.17	มากที่สุด
2	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.90	0.25	มากที่สุด
3	ประโยชน์ที่ได้รับ	4.84	0.37	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.89	0.26	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.89$, S.D.= 0.26) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.93$, S.D.=0.17) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.90$, S.D.=0.25) ประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}=4.84$, S.D.=0.37) ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

การพัฒนาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง กฎหมายกับตัวเรา โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และการนำกรณีตัวอย่างหรือเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์หาคำตอบด้วยวิธีการที่หลากหลาย นำข้อมูลที่ได้มาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูล สอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนวนคุณพล (2566) ยืนยันว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ทำให้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ธัญวดี กำจัดภัย จตุรพร กัณหา และประกายแก้ว เสียงหวาน (2565) เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างและกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างมีจุดประสงค์หลักคือการส่งเสริมให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนจะได้สร้างความรู้และความเข้าใจด้วยตนเองผ่านการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน ช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนมากขึ้น และช่วยเสริมสร้างความจำของผู้เรียนได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิวรรธน์ สีชื่น (2564) ผลการจัดการเรียนรู้ การใช้เกมเป็นฐาน พบว่ากลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางนี้ เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ และนำแนวคิดไปสู่การฝึก และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ching-Hsue Cheng a, Chung-Ho Su (2555) พบว่า การจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในวิชาการวิเคราะห์ระบบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อใช้การเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าวิธีการสอนแบบเผชิญหน้าแบบดั้งเดิม

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างมีทักษะการคิดวิเคราะห์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการนำกรณีตัวอย่างหรือเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์หาคำตอบด้วยวิธีการที่หลากหลาย นำข้อมูลที่ได้มาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูล นำความรู้เดิมและความรู้ใหม่มาเชื่อมโยงเพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรชนก กันไว (2566) พบว่า นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยภาพรวมที่ระดับพอใช้และมีผลพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เนื่องมาจากการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียนและเล่นไปพร้อมกัน ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกและทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น และยังสอดคล้องกับ นายอธิป อนันต์กิตติกุล (2564) ที่เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่าความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจากเกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความสนใจในเนื้อหา ผู้เรียนสนุกสนานและซึมซับเนื้อหาไปโดยธรรมชาติผ่านกฎและกติกาของเกม รวมถึงการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในระหว่างทำกิจกรรมเกม ผู้เรียนจึงได้ฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์

4. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างและกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง มีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมและกรณีตัวอย่างช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนความรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์จากกรณีตัวอย่าง เนื่องจากผู้เรียนต้องประเมินสถานการณ์ ทำการตัดสินใจ และวิเคราะห์ผลกระทบทำให้ทักษะการคิดวิเคราะห์พัฒนาอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดารัตน์ วัตปลั่ง ฉวีวรรณ เอี่ยมพญา อัจฉรา ปุราคม 2562 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียน ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ROV สูงกว่าหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ที่ได้กำหนดจุดมุ่งหมาย ทางการศึกษา (Bloom's Taxonomy of Education Objectives) เป็น 3 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านพุทธิพิสัย (2) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และ (3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ซึ่งในที่นี้จะขอล่าถึงด้านพุทธิพิสัย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความรอบรู้ ในเนื้อหาวิชา หลักการ ทฤษฎี ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีระบบระเบียบ และระดับการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการแยกแยะสิ่งต่าง ๆ เรื่องราว ต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อยประกอบด้วย การวิเคราะห์ส่วนประกอบ การวิเคราะห์ความสัมพันธ์และการวิเคราะห์หลักการ

5. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการนำเกมเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเรื่องกฎหมายกับตัวเรา ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน และส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาผ่านการทำงานเป็นทีม รวมถึงการที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในลักษณะแบบนี้ ก็ยังทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถูกพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนวน คุณพล (2566) ที่แสดงให้เห็นว่า นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญวดี กำจัดภัย จตุพรพ รักษ์ กัณหา และประกายแก้ว เสียงหวาน (2565) ที่ระบุว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อเทคนิคการจัดการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากนักเรียนมีความพึงพอใจการจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจกิจกรรมการเรียนรู้สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนเนื้อหาให้นักเรียนเข้าใจและบรรลุตามวัตถุประสงค์และครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

6. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับกรณีตัวอย่าง บางครั้งอาจจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมนานกว่าเวลากำหนด ครูต้องวางแผนเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

2. การจัดการเรียนรู้เรื่องกฎหมาย ครูควรติดตามข่าวสารอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์และการแก้ไขกฎหมาย

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เกมทางการศึกษาในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับวิธีการสอนอื่น ๆ เพื่อให้มีตัวเลือกในการสอนที่หลากหลาย ซึ่งสามารถเป็นเครื่องมือกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ อย่างรอบด้านตามลักษณะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตัวบุคคล

2. ควรมีการพัฒนาเกมทางการศึกษาในเนื้อหาสาระที่หลากหลายในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการและพื้นฐานของนักเรียนแต่ละช่วงวัย การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ในเรื่องอื่น ๆ จะช่วยสร้างความตื่นเต้นและความน่าสนใจให้นักเรียน ทั้งยังสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ธัญวดี กำจัดภัย, จตุพรพร กัณหา และประกายแก้ว เสี่ยงหวาน. (2567). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 6*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ธีรนนท์ ไกรเลิศ และตรุณีจำปาทอง. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เรื่อง สันติวัฒนธรรมที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคกระบี่. *คุรุสภาวิทยารักษ์*. 2(2). 74-84.

พรชนก กันไว. (2566). *รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

วสุรัตน์ รอดโรคา. (2559). *ผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ผนวกเทคนิคการคิดหวมวก 6 ใบที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐานและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดสุพรรณบุรี*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช/นนทบุรี.

วิธวรรณ สีชื่น. (2564). *ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามหลักการทรงงานของในหลวงรัชกาลที่ 9 และ การใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.

สำนวน คุณพล. (2566). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์.

สุภารัตน์ วัดปลั่ง, ฉวีวรรณ เอี่ยมพญา และอัจฉรา ปุราคม. *การพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์รายวิชา สุขศึกษา เรื่องพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ ด้วยวิธีการสอนโดยเกม ROV ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี*



ที่ 2. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อธิป อนันต์กิตติกุล. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องพัฒนาการ ความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.*
อภิขญาวีร์ จันทระเขตต์. (2563). *การพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจากสื่อในชีวิตประจำวัน เรื่องพฤติกรรมกรบิโรค เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดไตร่ตรองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.*

Bloom's Taxonomy: *The Psychomotor Domain*. (2024, June 18). Retrieved from

http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/Bloom/psychomotor_domain.html

Ching-Hsueh, C., & Chung-Ho, S. (2555). *A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course*. National Yunlin University of Science and Technology.

McMillan, J. H. (1996). *Educational research: Fundamentals for the consumer (2nd ed.)*. HarperCollins.