



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาสังคมศึกษาโดย
จัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้
(Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**The Development of Learning Achievement and Analytical
Thinking in Social Studies Subject through the CIPPA Model in
Conjunction with Game-Based Learning for Mathayomsuksa 3
Students**

วรวิชญ์ เลิกภูเขียว¹, สุรัชชัย วัฒนาวุดมชัย², จิราพร วิชนะโกชนัน³

^{1,2,3}วิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย, ขอนแก่น, ประเทศไทย

Worawit soekphukhiao¹, Surachai Watthanawudomchai², Jiraporn Wicharapote³

^{1,2,3}College of Asian Scholars, Khon Kaen, Thailand

✉: taiitlewicy@gmail.com

(Corresponding Email)

Received: 01 June 2025; Revised: 08 October 2025; Accepted: 08 October 2025

© The Author(s) 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา หลังจากจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปาร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษาในการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปาร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาพึงพอใจของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมเป็นฐานการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมแพศึกษา อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตัวเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ แบบตัวเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 4) แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน แบบมาตราส่วน 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และ t-test (Dependent Sample) ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปา CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา(CIPPA MODEL),การใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning),ทักษะการคิดวิเคราะห์

Abstract

This research aimed to 1) compare the learning achievement in social studies after organizing the learning using the CIPPA model combined with game-based learning between before and after learning, 2) develop analytical thinking skills in social studies in organizing the learning using the CIPPA model combined with game-based learning between before and after learning, and 3) study students' satisfaction in organizing the learning using the CIPPA model combined with game-based learning between before and after learning. This research was a quasi-experimental research with a single group pre- and post-test. The sample used in this research was 40 Mathayom 3 students at Chum Phae Suksa School, Chum Phae District, Khon Kaen Province in the 2024 academic year by cluster sampling (Cluster Random Sampling). The research instruments included a learning management plan for Mathayom 3 students 1) using the CIPPA model combined with game-based learning 8 lesson plans on the topic, 2) a multiple-choice achievement test (4 choices) 3) a social studies analytical thinking skills test. (4 choices) 4) satisfaction questionnaire with 15 items, using a 5-point Likert scale. The statistics used for analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test (Dependent Sample). The results of the study revealed that 1. The result of the comparison of academic achievement in Social Studies of Mathayom 3 students before and after the CIPPA MODEL learning management together with using games as a base for learning (Game Based Learning) after studying was significantly higher than before studying at the .05 statistical level. 2. The result of the development of analytical thinking skills in Social Studies of Mathayom 3 students before and after the CIPPA MODEL learning management together with using games as a base for learning (Game Based Learning) after studying was significantly higher than before studying at the .05 statistical level. 3. The result of the study of Mathayom 3 students' satisfaction with the Social Studies learning management by using the CIPPA MODEL learning management together with using games as a base for learning (Game Based Learning) was at the highest overall level.

Keywords: CIPPA MODEL, Game Based Learning, Analytical thinking

1. บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ ดังนี้ 1) ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม 2) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม 3) เศรษฐศาสตร์ 4) ประวัติศาสตร์และ 5) ภูมิศาสตร์ แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจะให้ความสำคัญในเรื่องของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆให้แก่ผู้เรียนและผู้มีบทบาทในการจัดการศึกษาได้เล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญและพยายามจัดการเรียนการสอนวิชาสังคม

ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ แต่ปรากฏว่าผลการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านมานักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับที่ค่อนข้างต่ำ จากการสังเกตในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเนื้อหาในการเรียนที่ค่อนข้างเยาะ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน ไม่มีความสุขกับการเรียน ไม่มีความกระตือรือร้น ไม่อยากมีส่วนร่วมในการเรียน ไม่เข้าใจในเนื้อหาสาระวิชาสังคมศึกษาและไม่สามารถตอบคำถามของครูผู้สอนได้

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นควรศึกษาเพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่นำเสนามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความพึงพอใจในการเรียน วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และสนใจดีขึ้น จึงได้ศึกษาเอกสารตำราเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการสอนต่าง ๆ จากการศึกษาค้นคว้าพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญรูปแบบหนึ่ง ที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง คือ การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา (CIPPA MODEL) เป็นวิธีที่น่าสนใจช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2563) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) นั้นมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนโดยอาศัยการร่วมมือจากกลุ่มช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้แก่ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ประกอบด้วย 5 แนวคิด 1) แนวคิดการสร้างความรู้ 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้ กระบวนการ และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนความรู้ มีขั้นตอนในการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 แสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาแนวคิด วิธีการหรือกระบวนการต่าง ๆ เข้ามาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-Based Learning) โดยประยุกต์รูปแบบของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้กิจกรรมนั้นมีรูปแบบเหมือนเกม ความสนุกสนานหรือความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมนั้นจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดเกมเป็นฐานการเรียนรู้เป็นการประยุกต์นำเอาองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม ซึ่งรวมไปถึงกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนของครูผู้สอน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนานใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อนทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีแก้ไขปัญหา (รัตนา กลิ่นจ้อย และชวนพบ เอี้ยวสาธุรักษ์, 2564)

ผู้วิจัยจึงเห็นได้ว่าเมื่อนำเอาการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-Based Learning) จะช่วยทำให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนเพิ่มมากขึ้น โดยอาศัยความร่วมมือจากการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ได้แก่ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ ประกอบกับผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และท้าทายความรู้ ความสามารถจากการลงมือปฏิบัติ



ร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่เรียน และช่วยจดจำได้ดียิ่งขึ้นรวมทั้งกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจในเนื้อหาและบทเรียนมากขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ต่อไปและมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์และทักษะการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมแพศึกษา

2.วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา หลังจากจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
- 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษาในการจัดการเรียนรู้ชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
- 3) เพื่อศึกษาพึงพอใจของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมแพศึกษา อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2567 จำนวน 13 ห้อง รวม 532 คน

กลุ่มตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9 โรงเรียนชุมแพศึกษา อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน รวมเวลาสอน 18 ชั่วโมง
- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
- 3) แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษา แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
- 4) แบบประเมินความพึงพอใจในการเรียนวิชาสังคมศึกษา 5 ระดับจำนวน 20 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนชุมแพศึกษา อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 40 คน ที่ได้ดำเนินการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

1) ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลฤทธิ์ทางการเรียนและแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาสังคมศึกษา

2) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ใช้เวลา 18 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

3) ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาสังคมศึกษา แบบทดสอบทั้ง 2 ชุด เป็นชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน

4) เมื่อจบกระบวนการเรียนการสอนให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน

5) นำผลคะแนนที่ได้จากการตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1) ตรวจให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดของตัวแปรแต่ละรายการ

2) ตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของคะแนนจากนั้นจัดกลุ่มของคะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา จำนวน 8 แผน โดยการคำนวณหาความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence) หรือ IOC

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ตรวจสอบความยาก หาค่าอำนาจจำแนก หาค่าความเชื่อมั่น

3. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษา ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ตรวจสอบความยาก หาค่าอำนาจจำแนก หาค่าความเชื่อมั่น

หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษา และแบบประเมินความพึงพอใจ

สถิติทดสอบสมมติฐาน เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) โดยใช้ t-test (t-test dependent Samples) กำหนดความมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

4. ผลการวิจัย

1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning)

ตารางที่ 1 คะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning)

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	ผลต่างของคะแนน (D)	ผลต่างของคะแนน ยกกำลังสอง (D ²)
1	7	18	11	110
2	9	15	6	36
3	9	17	8	64
4	10	15	5	25
5	7	15	6	36
6	9	16	7	49
7	9	15	6	36
8	10	16	6	36
9	9	16	7	49
10	12	16	4	16
11	8	15	7	49
12	13	17	4	16
13	10	18	8	64
14	7	16	9	81
15	12	16	4	16
16	12	19	7	49
17	8	16	8	64
18	8	19	11	119
19	10	16	6	36
20	10	15	5	25
21	9	17	7	49
22	10	18	8	6



23	8	16	8	64
24	10	16	6	36
25	10	18	8	64
26	9	16	7	49
27	10	18	8	64
28	9	16	7	49
29	7	17	10	100
30	8	16	8	64
31	10	18	8	64
32	11	18	7	49
33	9	19	10	100
34	8	16	8	64
35	10	16	6	36
36	11	17	6	36
37	10	19	9	81
38	9	16	7	49
39	10	16	6	36
40	10	18	8	
ผลรวม	373	658	-	-
ค่าเฉลี่ย	9.32	16.46	-	-
S.D.	1.29	2.74	-	-

ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning)

ผลการเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t	Sig
ก่อนเรียน	40	20	9.32	1.29	19.07*	0.00
หลังเรียน	40	20	16.46	2.74		

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 6 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.46 (S.D. = 2.47) สูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.32 (S.D.= 1.29) เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ ซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning)

ตารางที่ 3 คะแนนทดสอบเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning)

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	ผลต่างของคะแนน (D)	ผลต่างของคะแนน ยกกำลังสอง (D ²)
1	12	18	6	36
2	8	16	8	64
3	14	18	4	16
4	8	16	8	64
5	8	16	8	64
6	12	18	6	36
7	8	16	8	64
8	14	18	4	16
9	8	16	8	64
10	8	16	8	64
11	8	16	8	64
12	8	16	8	64
13	10	18	8	64
14	8	16	8	64
15	8	16	8	64
16	14	18	4	16
17	8	16	8	64
18	14	18	4	16
19	12	16	4	16
20	8	16	8	64



21	10	18	8	64
22	12	18	6	36
23	10	18	8	64
24	8	18	10	100
25	12	18	6	36
26	10	18	8	64
27	12	18	6	36
28	8	18	10	100
29	12	18	6	36
30	12	18	6	36
31	14	18	4	16
32	14	18	4	16
33	14	18	4	16
34	10	18	8	64
35	10	16	6	36
36	10	18	8	64
37	14	18	4	16
38	14	18	4	16
39	8	16	8	64
40	12	18	6	36
ผลรวม	424	690	-	-
ค่าเฉลี่ย	10.96	17.25	-	-
S.D.	2.41	0.98	-	-

ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) ทำการทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นแบบทดสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งมีรายละเอียดแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning)

การวัดทักษะการคิดวิเคราะห์	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	sig
ก่อนเรียน	40	20	10.96	2.41	27.32*	0.00
หลังเรียน	40	20	17.25	0.98		

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลการเปรียบเทียบการวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้ เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.25 (S.D. = 0.98) สูงกว่าก่อน เรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.96 (S.D.= 2.41) เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์แต่ละด้าน วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน การเรียนรู้ (Game Based Learning)

ทักษะการคิดวิเคราะห์	ก่อนเรียน		หลังเรียน	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านความสำคัญ	4.85	1.00	6.00	0.00
ด้านความสัมพันธ์	2.84	1.00	6.00	0.00
ด้านหลักการ	2.90	1.01	5.25	0.98
เฉลี่ยรวม	10.69	3.01	17.25	0.98

จากตารางที่ 5 พบว่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการคิดวิเคราะห์รายด้านของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้ การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) สูงกว่าก่อนเรียนโดยรวมมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 17.25 (S.D.=0.98) และด้านความสำคัญมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 6.00 (S.D.= 0.00) ด้านความสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.00 (S.D.= 0.00) ด้านหลักการ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5.25 (S.D.=0.98)

3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา โดย การใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning)

ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา โดยการใช้ การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) ดังตารางที่ปรากฏ

ตารางที่ 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน	ระดับ คุณภาพ	ลำดับ ที่
1. ครูมีการเตรียมการสอน	4.86	0.64	ดีมาก	7
2. การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	4.83	0.48	ดีมาก	8

3. เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	4.79	0.64	ดีมาก	10
4. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	4.74	0.62	ดีมาก	11
5. กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน	4.86	0.56	ดีมาก	7
6. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล	4.76	0.43	ดีมาก	8
7. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.95	0.21	ดีมาก	2
8. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	4.88	0.39	ดีมาก	6
9. ครูให้ออกาสนักเรียนซักถามปัญหา	4.88	0.39	ดีมาก	6
10. ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย	4.90	0.37	ดีมาก	5
11. ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน	4.93	0.26	ดีมาก	4
12. ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	4.93	0.34	ดีมาก	3
13. ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ	4.90	0.29	ดีมาก	9
14. ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	4.95	0.21	ดีมาก	2
15. ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	4.93	0.26	ดีมาก	4
16. ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา	4.95	0.21	ดีมาก	2
17. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	4.95	0.21	ดีมาก	2
18. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	4.95	0.21	ดีมาก	2
19. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	4.93	0.26	ดีมาก	4
20. นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	4.98	0.15	ดีมาก	1
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.89	0.35	ดีมาก	

จากตารางที่ 6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชา สังคมศึกษา โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) โดยภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.35) โดยความเห็นที่มากที่สุด คือ 1) นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ค่าเฉลี่ย = 4.89 2) ครูตั้งใจสอน ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก ค่าเฉลี่ย = 4.95 3) ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอนค่าเฉลี่ย = 4.93

5. อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา หลังจากจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปาร่วมกับการใช้เกมเป็น ฐานการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยยะทางสถิติที่ระดับ 0.5 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัย

ได้จัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) ในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นส่งเสริมให้นักเรียนมีการคิด วิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้จนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2558) ได้กล่าวไว้ว่า โมเดลชิปปามุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือ จากกลุ่ม นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ซึ่งนอกจาก โมเดลชิปปาแล้ว การนำเกมมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด ความจำ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ได้รับความสนใจของนักเรียน เกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นของโมเดลชิปปาทั้ง 7 ขั้นดังกล่าว ล้วนมีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมไปถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกมที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะกับเนื้อหา วิชาของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยทุกเกมจะมีรูปแบบการเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้ นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ มีของรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน อยากเรียนรู้เนื้อหาโดยไม่เบื่อหน่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาหลังจากจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยยะทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวได้สอดคล้องกับ นิชนันท์ จูดวง (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองโดยจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 25.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.22 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ผลการทดสอบค่า t-test เท่ากับ 12.38 คิดเป็นร้อยละ 85.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.19 อยู่ในระดับมาก

2. ทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษาในการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยยะทางสถิติที่ระดับ 0.5 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์เนื้อหาที่เรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) ทุกแผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระตือรือร้น ศึกษา ค้นคว้า รวบรวม ข้อมูล แลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์



ระหว่างกันรู้จักสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2558) กล่าวว่า ผลที่นักเรียน จะได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา คือ นักเรียนจะเกิด ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิด วิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงาน เป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความรู้ด้วย ซึ่งนอกจากโมเดล ชิปปาแล้วการนำเกมใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นจะช่วยให้เด็กมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น เนื่องจาก เกมช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้เกิดความตื่นตัวใน การเรียน เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายนักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้เล่นและฝึกการเขียนสะกดคำไปพร้อม ๆ กันส่งผลให้การเรียนรู้มีคุณค่ามีความคงทน ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวได้สอดคล้องกับ ธรรมกิตติ บวรมณี (2565) ได้ ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน(Gamification) สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากที่สุด

3.นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมเป็นฐานการเรียนรู้อยู่ใน ระดับ มาก ขึ้นไป ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย ของนักเรียนกิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มส่งเสริมให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันมีความสุขในการเรียนช่วยให้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น นักเรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติ จริจจนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ สามารถพัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน มีการวัดผลประเมินผลที่ เหมาะสม สามารถสะท้อนความสามารถของนักเรียนได้เป็นอย่างดีสื่อและแหล่งเรียนรู้มีเพียงพอกับจำนวน นักเรียน ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมที่มี ความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา เวลา วัยของนักเรียน ความปลอดภัย และความพร้อมด้านสถานที่ เพื่อสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีให้ แก่ นักเรียนช่วยส่งเสริมพัฒนาการ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา การ สังเกตและการจดจำช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาเป้าหมายการเรียนรู้หันมาสนใจการเรียน เพราะเกมทำให้เกิด ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่น สร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ช่วย ให้ นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง รวมทั้งการให้ผลหรือข้อมูลจากการแข่งขันย้อนกลับทันทีส่งผลให้นักเรียน ได้เล่นเกมอย่างมีความสุขและอยากเล่นซ้ำอีก สะท้อนให้เห็นว่านอกจากเกมจะสามารถพัฒนาความสามารถ ในทักษะด้านการคิดวิเคราะห์รวมไปถึงทักษะด้านต่างๆ ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวได้สอดคล้องกับ ประสพลาภ นุ่มนวล และ ทรงภพ ขุนมธุรส (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือดโดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ



ชิปปาลโมเดลร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.70$, $S.D. 0.19$) 2) ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้แผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาลโมเดล ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 3) นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

6. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

- 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาลร่วมกับเกมให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอน ต้องศึกษารูปแบบการสอน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำมาใช้จริงอย่างละเอียด
- 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาลร่วมกับเกม มีทั้งหมด 7 ขั้น จึงควรจัดเวลาเรียน เป็น 2 คาบเรียนติดกัน เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องครบทุกขั้น
- 3) ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูควรชี้แนะให้นักเรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกลุ่มด้วยความจริงใจ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาลร่วมกับเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้สามารถนำผลการวิจัย ไปใช้ได้กว้างขึ้น
2. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาลร่วมกับเกมในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ โดยครูผู้สอนสามารถบูรณาการทักษะอื่นๆเข้ามาร่วมด้วยเพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างของประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาสังคมศึกษา
3. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้โมเดลชิปปาลร่วมกับเกมกับเทคนิคอื่น ๆ เพื่อศึกษานักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์แตกต่างกันอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- อาปีตะส์ คงสิเหร่. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาลร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่าน และเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา].
- อุษาพร เสวกวิ, และ แฉ่งน้อย ทรงกำพล. (2562). แนวคิดในการสร้างแบบเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้โมเดลชิปปาล.
- ทิตนา แคมมณี. (2563). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 24). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- ณิชนันท์ จุติวง. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- ธรรมกิริติ บวบมี. (2565). พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการสร้างคำในภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA Model) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- ประสพลาภ นุ่มนวล, และ ทรงภพ ขุนมธูรส. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสยาสีเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล (CIPPA Model) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.
- เปรมฤดี ม่อมพะเนาว์. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้รูปแบบการสอนซิปปา (CIPPA Model) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร].