

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต
เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น
สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล*

The Development of Game-Based Learning Management
Combined with Demonstration Teaching to Promote Learning
Achievement in The Subject of Introduction to E-Commerce
for First Year Vocational Certificate Students in Digital Business
Technology

กันติชา แพงโสดา

Kanticha Paengsoda

วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี, ประเทศไทย

Chonburi Technology College, Thailand

Corresponding Author, E-mail: kai.kunticha@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต วิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2567 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยกลุ่มทดลองคือนักเรียนห้อง DB.1/2 จำนวน 35 คน และกลุ่มควบคุมคือนักเรียนห้อง DB.1/3 จำนวน 35 คน รวมทั้งหมด 70 คน

*ได้รับบทความ: 13 พฤษภาคม 2568; แก้ไขบทความ: 11 มิถุนายน 2568; ตอรับตีพิมพ์: 3 ธันวาคม 2568

Received: May 13, 2025; Revised: June 11, 2025; Accepted: December 3, 2025



ได้มาจากการเลือกแบบสุ่มตัวอย่าง (Random Sampling) ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งการทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) เครื่องมือในการวิจัย คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต จำนวน 6 แผน 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. การประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม เท่ากับร้อยละ 82.63 และผลการประเมินประสิทธิภาพของกลุ่มทดลอง เท่ากับร้อยละ 94.60 ซึ่งแสดงว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 24.79 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองเท่ากับ 28.38 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนน กลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: เกมเป็นฐาน; สอนแบบสาธิต; ผลสัมฤทธิ์

Abstract

The objectives of this research were;1) to develop game-based learning management combined with demonstration teaching to promote learning achievement in the subject of introductory e-commerce for 1st year Vocational Certificate students in Digital Business Technology, to be effective according to the specified criteria of 80/80, 2) to compare the learning achievement results using games as a base together with demonstration teaching, Introduction to e-commerce for First Year Vocational Certificate students in Digital Business Technology. The sample group is 1st year vocational certificate students, Digital Business Technology program, Chonburi Technology College, currently studying in the second semester of 2024, there are 2 classrooms, where the experimental group is 35 students from room DB.1/2 and the control group is 35 students from room DB.1/3, totaling 70 students. using Random Sampling. This research Quasi-Experimental Research Design. The research instruments were 1. The experimental instruments consisted of 1) learning management using games as a base combined with teaching demonstrations, 2) learning management plans using games as a base combined with



teaching demonstrations, 6 plans, totaling 12 hours. 2. The instrument used for data collection: The achievement test is a multiple-choice test with 4 choices and 30 questions. The statistics used in the data analysis comprised the arithmetic mean, standard deviation and percentage.

The research results were found that:

1. The evaluation of the effectiveness of the learning management of the control group equal to 82.63 percent and the efficiency assessment results of the experimental group equal to 94.60 percent, which shows that game-based learning management combined with demonstration teaching was effective according to the specified criteria of 80/80.

2. The academic achievement score of the control group was 24.79 points and the average score of the experimental group was 28.38 points, when comparing the scores of the experimental group it was significantly higher than the control group management at the .05 statistical level.

Keywords: Game based learning; Demonstrational teaching; Learning achievement

1. บทนำ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567 เป็นหลักสูตรที่มุ่งพัฒนากำลังคนด้านอาชีวศึกษาให้มีสมรรถนะสูง สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ ความต้องการของตลาดแรงงาน และทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมเป้าหมายของประเทศ โดยยึดกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ (National Qualifications Framework: NQF) กรอบคุณวุฒิอ้างอิงอาเซียน (ASEAN Qualifications Reference Framework: AQRf) มาตรฐานการศึกษาของชาติ และมาตรฐานอาชีพ เพื่อเน้นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งสู่การปฏิบัติจริง ควบคู่กับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพของผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2567)

ภายใต้บริบทดังกล่าว การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะรายวิชาพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลและทักษะการคิดเชิงธุรกิจของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล พบว่านักเรียนจำนวนหนึ่งยังขาดพื้นฐานด้านการออกแบบเว็บไซต์ ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ สมรรถนะในการเรียน และความสนใจต่อบทเรียน ส่งผลให้ไม่สามารถปฏิบัติงานตามเป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ สาเหตุสำคัญมาจากข้อจำกัดด้านเวลาเรียน จำนวนผู้เรียนต่อห้อง และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติได้อย่างทั่วถึง



แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นแนวทางหนึ่งที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถกระตุ้นแรงจูงใจ เพิ่มการมีส่วนร่วม และส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ โดยการนำองค์ประกอบของเกม เช่น ความท้าทาย การให้รางวัล และการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สนุกและมีความหมาย (ทิศนา แคมมณี, 2556; Pho & Dinscore, 2015) งานวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าเกมเพื่อการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการคิด กระตุ้นจินตนาการ เสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ลดาวลย์ แยมครวญ และศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล, 2560, หน้า 33-41) ขณะเดียวกัน การสอนแบบสาธิต (Demonstration Method) เป็นวิธีการสอนที่เหมาะสมกับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ โดยครูแสดงขั้นตอนหรือวิธีการปฏิบัติให้ผู้เรียนสังเกต เรียนรู้ และเลียนแบบ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการทำงานอย่างเป็นลำดับและลดความคลาดเคลื่อนในการปฏิบัติ อย่างไรก็ตาม หากใช้การสอนแบบสาธิตเพียงอย่างเดียว อาจยังไม่เพียงพอในการกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

จากข้อจำกัดดังกล่าว การบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต จึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการเสริมจุดแข็งของกันและกัน กล่าวคือ การสอนแบบสาธิตช่วยสร้างความเข้าใจเชิงกระบวนการและทักษะพื้นฐาน ขณะที่เกมเป็นฐานช่วยทบทวนเนื้อหา เสริมแรงจูงใจ และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนหลังการสาธิต โดยเฉพาะในขั้นสรุปและการฝึกฝนทักษะ การนำเกม GAMILAB มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้จึงเป็นกลไกสำคัญในการทบทวนและประเมินความเข้าใจของผู้เรียนในรายวิชาพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โดยมีมุ่งหวังให้แนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการคิดและการปฏิบัติของผู้เรียน และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรอาชีวศึกษาในยุคดิจิทัล

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้นของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต วิชาพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้นของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล หลังเรียน



3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) ดำเนินการเปรียบเทียบการทดสอบหลังเรียนอย่างเดี่ยว (Posttest Only Design)

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2567 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนห้อง DB.1/2 จำนวน 35 คน และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนห้อง DB.1/3 จำนวน 35 คน รวมทั้งหมด 70 คน โดยการเลือกแบบสุ่มตัวอย่าง (Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต ค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต เรื่องการออกแบบเว็บไซต์เบื้องต้น จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงข้อสอบแบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง (P) 0.39-0.79 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.21-0.43 และมีค่าความเชื่อมั่น KR-20 ทั้งฉบับเท่ากับ 0.90

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ของผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) ทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิตที่จะใช้ในการเรียนวิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น เรื่อง การออกแบบเว็บไซต์เบื้องต้น 2) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบเว็บไซต์เบื้องต้น ด้วยการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต 3) เมื่อกระบวนการเรียนการสอนสิ้นสุดลง ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) นำผลทั้งหมดของการทดลองมาทำการวิเคราะห์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้ 1) วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80, 2) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต วิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

4. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิตเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สามารถสรุปได้ดังนี้



1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 มีผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนเฉลี่ยร้อยละ
กลุ่มควบคุม	30	935	26.71	89.05
กลุ่มทดลอง	30	963	27.50	91.67
ประสิทธิภาพค่าเฉลี่ย C/E			89.05/91.67	

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 กลุ่มควบคุม (C) การเรียนการสอนแบบปกติ เท่ากับร้อยละ 89.05 กลุ่มทดลอง (E) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต เท่ากับร้อยละ 91.67

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต วิชาพณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล หลังเรียน มีผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง

	N	Mean	S.D.	ผลต่างค่าเฉลี่ย	t	df	Sig
กลุ่มควบคุม	35	26.71	0.71	-0.79	4.03*	64	0.00
กลุ่มทดลอง	35	27.50	0.91				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า คะแนนของกลุ่มทดลอง ที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต สูงกว่ากลุ่มควบคุม ที่มีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กลุ่มควบคุม (C) คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.71 คะแนน กลุ่มทดลอง (E) คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.50 คะแนน



5. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลสามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิตมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งในกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยกลุ่มทดลองมีค่าประสิทธิภาพสูงกว่ากลุ่มควบคุม สะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการเกมเป็นฐานเข้ากับการสอนแบบสาธิตช่วยเพิ่มคุณภาพของกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ อาจอธิบายได้ว่า การสอนแบบสาธิตช่วยสร้างความเข้าใจเชิงกระบวนการและทักษะพื้นฐานด้านการออกแบบเว็บไซต์ให้กับผู้เรียน ขณะที่การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยเสริมแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและมีความต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2556) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้สูง ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐภา ผิวมา (2564, หน้า 1-15) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑารัตน์ จันทรวิ้ว (2566) ที่รายงานว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพเหนือกว่าการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย ผลลัพธ์นี้สามารถอธิบายได้ว่าการสอนแบบสาธิตช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ขณะที่เกมเป็นฐานช่วยทบทวนความรู้และเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกและท้าทาย ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ซ้ำอย่างมีความหมาย ส่งผลให้ความเข้าใจคงทนและสามารถนำไปใช้ในการทำแบบทดสอบได้ดีขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2556) และงานวิจัยของภททิยะ จันทรอุดม (2561) ที่พบว่าการสอนแบบสาธิตสามารถพัฒนาทักษะปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยสังเคราะห์ได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิตเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทั้งความเข้าใจเชิงกระบวนการ การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เหมาะสมกับรายวิชาที่เน้นทักษะการปฏิบัติด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นในสายอาชีวศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ



6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นกิจกรรมหลักในการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งพัฒนาและออกแบบเกมให้มีความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ที่มีความหมาย

1.2 ควรบูรณาการเนื้อหาบทเรียนจากหนังสือเรียนควบคู่กับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน การสื่อสาร และการนำเสนอของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับวิธีการสอนแบบสาธิต หรือรูปแบบการสอนอื่นในรายวิชาที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในแต่ละแนวทางการจัดการเรียนรู้

2.2 ควรศึกษาตัวแปรตามอื่นเพิ่มเติมที่อาจได้รับอิทธิพลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เช่น วินัย ความซื่อสัตย์สุจริต และความรับผิดชอบต่อการงานที่ได้รับมอบหมาย

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

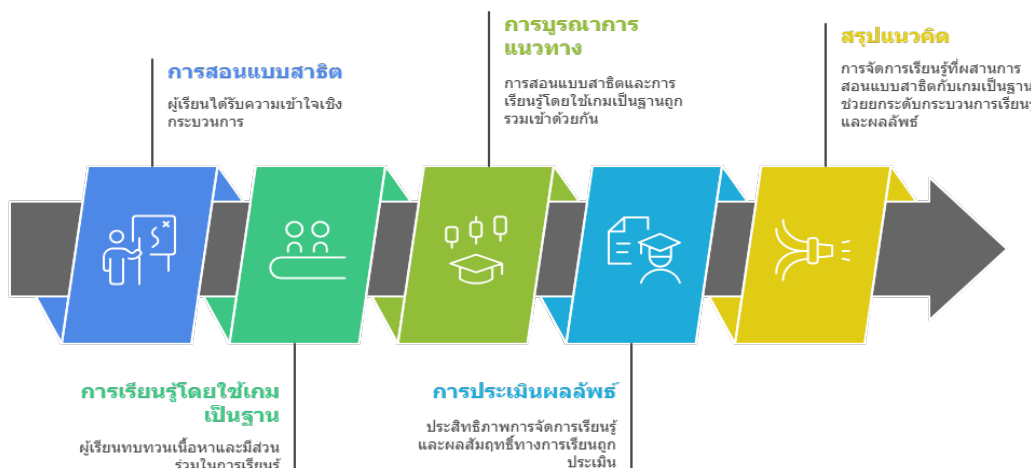
องค์ความรู้จากการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสาธิต เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงผู้เรียน หลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ และผลลัพธ์ทางการเรียนได้อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่าน การสอนแบบสาธิต เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงกระบวนการในรายวิชาพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น จากนั้นเสริมด้วย การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อทบทวนเนื้อหา กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

การบูรณาการทั้งสองแนวทางดังกล่าวภายใต้หลักสูตรรายวิชาพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้มีความต่อเนื่องจากการสาธิตสู่การฝึกฝนและประเมินผลอย่างมีความหมาย ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นสะท้อนผ่าน ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 (89.05/91.67) และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จึงสามารถสรุปเป็นแนวคิดสำคัญว่า การจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานการสอนแบบสาธิตกับเกมเป็นฐาน ช่วยยกระดับทั้งกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์ทางการเรียน โดยเฉพาะในรายวิชาที่เน้นทักษะการปฏิบัติด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในบริบทอาชีวศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพตามแผนภาพที่ 1



การบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานและการสอนแบบสาธิต



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ

เอกสารอ้างอิง

- จุฑารัตน์ จันทรังษ์. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro: bit เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. เข้าถึงได้จาก <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/5941/3/JutharatJanngew.pdf>
- ณัฐฐา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, ฉบับพิเศษ, 1-15.
- ทิตนา แหมมณี. (2556). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 17). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัททิยะ จันทรอุดม. (2561). จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสาธิต เรื่องจำลองความคิดที่มีต่อทักษะปฏิบัติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. เข้าถึงได้จาก <http://ir.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/334/1/Pattiya%2000214274.pdf>
- ลดาวลีย์ แยมครวญ และศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล. (2560). การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Information Science and Technology*, 7(1), 33-41.



สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2567). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นสูง พุทธศักราช 2567*. เข้าถึงได้จาก [chrome-extension://efaidnbnmnibpcajpcgl-
clefindmkaj/https://bsq.vec.go.th/Portals/9/Course/20/2567/20000announcev4.
pdf](chrome-extension://efaidnbnmnibpcajpcglclefindmkaj/https://bsq.vec.go.th/Portals/9/Course/20/2567/20000announcev4.pdf)

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
Pho, A. & Dinscore, A. (2015). *Game-Based Learning*. Retrieved from [https://acrl.ala.org/
IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf](https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf)