



สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

PROCEEDINGS 6

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่



ผ่านระบบออนไลน์ 13 มีนาคม 2569



สาขามนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์



สาขาวิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยี



ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Effects of Game-Based Learning on Further Study Decision-Making of Grade 9 Students

เกรียงศักดิ์ รัฐกุล¹ อนิสตา หนูผัน² และจันทร์จิรา วงศ์ประไพโรจน์¹

Kriangsak Rattakul¹, Anisata Nuphan² and Janjira Wongprapairot¹

¹ อาจารย์ประจำหลักสูตรจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

² นักศึกษาศาสาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากห้องเรียนที่มีระดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจสูงสุดจากการประเมินเบื้องต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 4 แผน และแบบวัดความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.39) และ 2) นักเรียนมีความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน / การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ / การแนะแนว

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study the further study decision-making ability of Grade 9 students after receiving game-based learning management, and 2) to compare the further study decision-making ability of Grade 9 students before and after receiving game-based learning management. The sample group consisted of 36 Grade 9/2 students at Tassaban 1 (Eng Siang Samakkhi) School in the first semester of the academic year 2025, selected by purposive sampling. The research instruments included 4 game-based learning guidance lesson plans and a further study decision-making ability test. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

The research results were as follows: 1) The further study decision-making ability of Grade 9 students after receiving game-based learning management was overall at the highest level ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.39). 2) The students' further study decision-making ability after the learning management was significantly higher than before the learning management at the .05 level.

Keywords: Game-Based Learning / Further Study Decision-Making / Guidance.



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของชีวิต (Transition Period) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง สามารถวางแผนชีวิตและศึกษาต่อได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นวัยรุ่นที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์การตัดสินใจครั้งสำคัญ คือการเลือกศึกษาต่อในสายสามัญหรือสายอาชีพ ซึ่งการตัดสินใจในขณะนี้ส่งผลโดยตรงต่อทิศทางการประกอบอาชีพและความสำเร็จในอนาคต หากนักเรียนขาดทักษะการตัดสินใจที่ดี หรือขาดข้อมูลที่รอบด้าน อาจนำไปสู่ปัญหาการเรียนไม่จบตามหลักสูตร การออกกลางคัน หรือความล้มเหลวในการปรับตัวเข้ากับการเรียนในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ที่ระบุว่า การแนะแนวที่มีประสิทธิภาพเป็นกุญแจสำคัญในการลดปัญหาการหลุดออกจากระบบการศึกษา

อย่างไรก็ตาม จากการที่ผู้วิจัยได้ปฏิบัติหน้าที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู ณ โรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา พบสภาพปัญหาจริงในชั้นเรียนว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่ยังขาดความเชื่อมั่นในอำนาจแห่งตน (Self-Efficacy) และทักษะในการตัดสินใจ นักเรียนมักตัดสินใจตามกลุ่มเพื่อน หรือยึดติดกับค่านิยมของสังคมโดยไม่ได้อภิปรายจากความถนัดและความสนใจที่แท้จริงของตนเอง ภาวะดังกล่าว สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูแนะแนวและครูที่ปรึกษา ซึ่งระบุว่านักเรียนกลุ่มดังกล่าวส่วนใหญ่ยังมีความลังเลและขาดเป้าหมายที่ชัดเจน โดยมักตัดสินใจเลือกสายการเรียนตามกลุ่มเพื่อนหรือค่านิยมของครอบครัวมากกว่าความถนัดของตนเอง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการนำเกมบิงโกมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยกระตุ้นการรู้จักตนเองและการวางแผนอนาคต สาเหตุสำคัญประการหนึ่งเกิดจากรูปแบบการจัดการจัดกิจกรรมแนะแนวในปัจจุบันยังคงเป็นแบบรับข้อมูลทางเดียว (Passive Learning) ที่เน้นการบรรยายให้ข้อมูลเพียงอย่างเดียว ซึ่งไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของวัยรุ่นในยุคดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม ส่งผลให้กระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณไม่เกิดขึ้นอย่างที่ควรจะเป็น

เพื่อเป็นการแก้ปัญหาดังกล่าว การนำนวัตกรรมการเรียนรู้สมัยใหม่ที่เน้นการมีส่วนร่วม (Active Learning) มาประยุกต์ใช้จึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะแนวคิด การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่นำองค์ประกอบและความสนุกสนานของเกมมาบูรณาการกับเนื้อหาวิชาการ สอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนในยุคปัจจุบันเป็น "ชาวดิจิทัล" (Digital Natives) ที่เรียนรู้ได้ดีผ่านสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์ นอกจากนี้ งานวิจัยหลายฉบับยังชี้ให้เห็นว่าเกมช่วยสร้าง "พื้นที่ปลอดภัย" (Safe Zone) ให้นักเรียนได้ฝึกฝนกระบวนการคิด การวางแผน และการลองผิดลองถูกผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation) โดยไม่ต้องกังวลกับความล้มเหลวในชีวิตจริง ซึ่งจะช่วยลดความกดดันและช่วยให้นักเรียนเห็นผลลัพธ์ของการตัดสินใจในแต่ละทางเลือกได้อย่างชัดเจน ช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อการวางแผนอนาคต (ทิตนา แชมมณี, 2560) นอกจากนี้ยังพบการนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้ได้อย่างได้ผลในหลากหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ พรภวิชัย ทับชุม และอัมพร วัจนะ), (2567) การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาสำหรับการเรียนรู้เรื่องโปรแกรม Scratch (นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ และณัฐริกา สงสังข์, 2567) รวมถึงการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการใช้เกมในวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ญญาพัชร วรพงศ์พัชร และคณะ), (2567) ซึ่งเป็นการยืนยันว่ากลไกของเกมสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาและศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะการตัดสินใจที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการรู้จักตนเองและข้อมูลที่ต้องการเหมาะสม สามารถวางแผนอนาคตทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นต้นแบบในการพัฒนากิจกรรมการแนะแนวให้มีความทันสมัยสืบไป

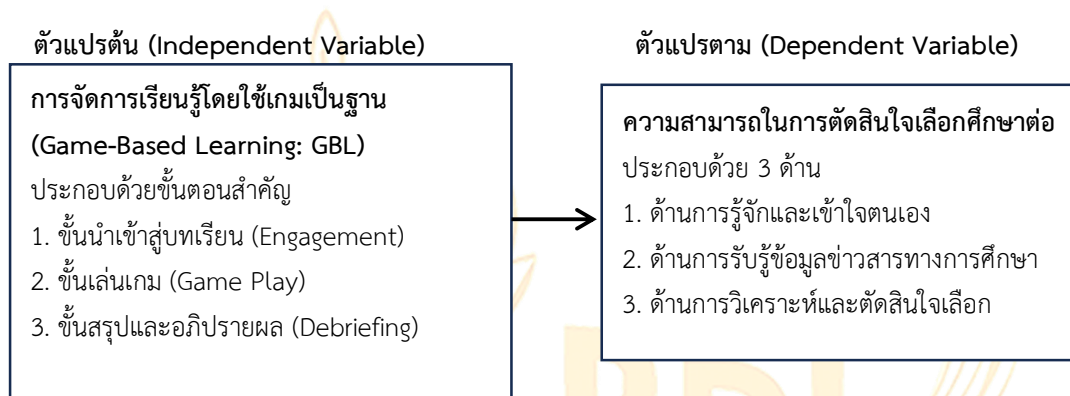


วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

กรอบแนวคิดการวิจัย/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้และการแนะแนวการศึกษา ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย โดยกำหนดให้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นตัวแปรต้น ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการสำคัญ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นเล่นเกม และขั้นสรุปอภิปรายผล เพื่อส่งเสริมตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสารทางการศึกษา และด้านการวิเคราะห์และตัดสินใจเลือก ดังแสดงในภาพประกอบที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 185 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อสูงสุดเมื่อเทียบกับห้องเรียนอื่นในสายชั้นเดียวกัน โดยพิจารณาจากผลการประเมินความชัดเจนในการเลือกศึกษาต่อเบื้องต้น ประกอบกับการสัมภาษณ์ข้อมูลจากครูแนะแนวและครูที่ปรึกษา ซึ่งยืนยันว่านักเรียนห้องดังกล่าวส่วนใหญ่มีความลังเลและขาดเป้าหมายในการวางแผนการศึกษาที่ชัดเจน ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่มีวิกฤตทางการตัดสินใจมากที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ดังนี้

ส่วนที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) และเกมบิงโกอาชีพ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการร่วมกับกิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการตัดสินใจ โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้



1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน คู่มือการจัดกิจกรรม
แนะแนว และรูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อกำหนดโครงสร้างเนื้อหาให้
สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2. การออกแบบแผนการสอนพร้อมการสร้างเกม ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน รวม 4
คาบ (คาบละ 50 นาที) ซึ่งในกระบวนการนี้ผู้วิจัยได้ ออกแบบและพัฒนา "เกมบิงโกอาชีพ (Career Bingo)" ขึ้น
พร้อมกับการเขียนแผนการสอน เพื่อให้ตัวเกมเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาอย่างแท้จริง โดยแต่ละแผนมีจุดเน้นและ
กิจกรรมเกมที่สอดคล้องกัน ดังนี้

แผนที่ 1 รู้จักและเข้าใจตนเอง (เน้นการสำรวจบุคลิกภาพและความถนัดผ่านตารางบิงโก)

แผนที่ 2 สำรวจโลกอาชีพและสารสนเทศทางการศึกษา (เน้นการเรียนรู้สายสามัญและสายอาชีพ)

แผนที่ 3 การวิเคราะห์ทางเลือก (เน้นการฝึกเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสียของแต่ละเส้นทาง)

แผนที่ 4 การตัดสินใจและวางแผนอนาคต (เน้นการกำหนดเป้าหมายสู่ความสำเร็จ)

3. กลไกการสอน (5 Steps GBL): ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนในแผนการสอนไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำ 2) ชื่น
เสนอเกม 3) เล่นเกม 4) ใช้อภิปรายหลังเล่นเกม และ 5) สรุป

4. การหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อเกมบิงโกที่สร้างขึ้นเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่
นางสาวณฤศ ดิระพัฒน์ (ครูชำนาญการพิเศษ), นางการิมะห์ และทิม (ครูชำนาญการพิเศษ) และนางสาวจิตติกา
วุฒิศระพันธ์ (ครูผู้ช่วย) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผลการวิเคราะห์พบว่ามีความ
ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งถือว่ามีความเหมาะสมและนำไปใช้ในการทดลองจริงได้

ส่วนที่ 2 แบบวัดความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ

ผู้วิจัยสร้างแบบวัดเพื่อใช้เป็นเครื่องมือประเมินระดับความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของ
นักเรียน ทั้งก่อนและหลังการได้รับกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสร้างและรายละเอียดดังนี้

1. ลักษณะและโครงสร้างของแบบวัด

ผู้วิจัยสร้างแบบวัดในลักษณะเชิงพฤติกรรมและความรู้สึกเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจ มีจำนวนข้อ
คำถามรวมทั้งสิ้น 15 ข้อ ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง 2) ด้านการ
รับรู้ข้อมูลข่าวสารทางการศึกษา และ 3) ด้านการวิเคราะห์และตัดสินใจเลือก

2. เกณฑ์การให้คะแนนและการแปลผล

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (5-Point Likert Scale) โดยมีเกณฑ์การ
ให้คะแนน ดังนี้

5	คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความสามารถ/พฤติกรรมในระดับ	มากที่สุด
4	คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความสามารถ/พฤติกรรมในระดับ	มาก
3	คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความสามารถ/พฤติกรรมในระดับ	ปานกลาง
2	คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความสามารถ/พฤติกรรมในระดับ	น้อย
1	คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความสามารถ/พฤติกรรมในระดับ	น้อยที่สุด

3. การหาคุณภาพของแบบวัด

ความเที่ยงตรง (Validity)

ผู้วิจัยนำร่างแบบวัดเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีค่า
ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งแสดงว่าข้อคำถามมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ความเชื่อมั่น (Reliability)

ผู้วิจัยนำแบบวัดที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1
จำนวน 40 คน (ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง) เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค
(Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับสูงและมีความ
เหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูลจริง



การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ตามขั้นตอนดังนี้ ขั้นก่อนการทดลอง (Pretest) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ (ชุดก่อนเรียน) ขั้นทดลอง (Treatment) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 4 สัปดาห์ ขั้นหลังการทดลอง (Posttest) ให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ (ชุดเดิม) หลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้ วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและระดับความสามารถในการตัดสินใจ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เปรียบเทียบความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Samples

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ระดับความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 36 คน ภายหลังจากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยจำแนกเป็นรายด้าน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสารทางการศึกษา และด้านการวิเคราะห์และตัดสินใจเลือก ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ (n=36)

ความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง	4.52	0.45	มากที่สุด
2. ด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสารทางการศึกษา	4.48	0.51	มาก
3. ด้านการวิเคราะห์และตัดสินใจเลือก	4.61	0.42	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.54	0.39	มากที่สุด

ที่มา: จากการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัย

จากตารางที่ 1 พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการวิเคราะห์และตัดสินใจเลือก ($\bar{x} = 4.61$) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง ($\bar{x} = 4.52$) อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสารทางการศึกษา ($\bar{x} = 4.48$) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Samples ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (n=36)

การทดสอบ	n	\bar{x}	S.D.	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน (Pretest)	36	2.85	0.62	14.58	.000*
หลังเรียน (Posttest)	36	4.54	0.39		

* p < .05

ที่มา: จากการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัย

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 2.85 (S.D. = 0.62) และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 4.54 (S.D. = 0.39) เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 14.58, Sig. = .000) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการตัดสินใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีระดับความสามารถโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะการใช้ "เกมบิงโกเส้นทางอาชีพ" เป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนยุคดิจิทัล (Digital Natives) ตามแนวคิดของ Prensky (2001) โดยกลไกของเกมบิงโกได้เข้าไปกระตุ้นกระบวนการ "สแกนและคัดกรองข้อมูล" (Information Filtering) ซึ่งนักเรียนต้องใช้สมาธิจดจ่อในการเปรียบเทียบค่าไปกับข้อมูลบนตารางบิงโกอย่างรวดเร็ว การตอบสนองที่ฉับไว (Immediate Feedback) ของเกมช่วยสร้างแรงจูงใจและลดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาการแนะนำ ทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวทางสติปัญญา และเปิดใจรับข้อมูลเพื่อนำไปสู่การฝึกทักษะการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความสอดคล้องกับทฤษฎีการตัดสินใจและคุณลักษณะบุคคล เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการรู้จักตนเอง และด้านการวิเคราะห์ตัดสินใจเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สิ่งนี้เป็นผลมาจาก "กติกาในเกมบิงโก" ที่ผู้วิจัยออกแบบให้มีการเชื่อมโยงระหว่าง "เงื่อนไขคุณสมบัติส่วนบุคคล" กับ "ทางเลือกทางการศึกษา" ซึ่งกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการวิเคราะห์ตนเอง (Self-Analysis) และการใช้วิจารณญาณ (True Reasoning) สอดคล้องกับ ทฤษฎี Trait and Factor ของ Parsons (1909) ที่เน้นการเข้าใจตนเอง และ ทฤษฎีการเลือกอาชีพของ Holland (1997) ที่เน้นความสอดคล้องระหว่างบุคลิกภาพกับสภาพแวดล้อม นอกจากนี้ การตัดสินใจวางเบี้ยในแต่ละช่องภายใต้สถานการณ์จำลอง ยังช่วยให้นักเรียนได้ฝึกประเมินทางเลือกตาม ทฤษฎีการตัดสินใจของ Gelatt (1962) ในพื้นที่ที่ปลอดภัย ทำให้เกิดทักษะการตัดสินใจที่แม่นยำขึ้นในชีวิตจริง

3. บทบาทของกระบวนการเรียนรู้และขั้นตอนการสอน ความสำเร็จของการวิจัยครั้งนี้ไม่ได้เกิดจากตัวเกมบิงโกเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากขั้นตอนการ สรุปลงและอภิปรายผล (Debriefing) ซึ่งผู้วิจัยใช้การตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนสะท้อนความคิดหลังจากจบเกม สอดคล้องกับแนวคิดของ Crookall (1992) ที่ว่ากระบวนการเรียนคือการสอนที่แท้จริง โดยในขั้นตอนนี้ นักเรียนได้เปลี่ยนประสบการณ์จากการ "เล่นเพื่อชนะในตารางบิงโก" มาเป็นการ "ตกผลึกความคิด" เพื่อวางแผนชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb (1984) โดยเฉพาะในขั้นการสะท้อนคิด (Reflective Observation) ที่ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากเกมสู่การตัดสินใจเลือกเส้นทางศึกษาต่อที่รอบคอบและเหมาะสมกับตนเองมากที่สุด



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การให้ความสำคัญกับขั้นตอนการสรุปผล (Debriefing) ครูแนะแนวหรือผู้ที่นำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปใช้ ควรตระหนักว่า เกม เป็นเพียงสื่อกระตุ้นความสนใจ แต่การเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดจาก การถอดบทเรียน ดังนั้น ในการจัดกิจกรรม ครูจะต้องให้ความสำคัญกับขั้นตอนการสรุปและอภิปรายผลมากที่สุด โดยต้องตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสถานการณ์ในเกมเข้ากับชีวิตจริง เพื่อให้เกิดกระบวนการสะท้อนคิด ตามแนวคิดของ Kolb อย่างสมบูรณ์

2. การปรับเปลี่ยนบทบาทของครู ครูควรปรับเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหา มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนกล้าที่จะตัดสินใจ และยอมรับผลลัพธ์ในเกม ซึ่งจะช่วยลดความกดดันและทำให้นักเรียนที่เป็น ชาวดิจิทัล (Digital Natives) เกิดความสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อการวางแผนศึกษาต่อ

3. การบูรณาการข้อมูลให้รอบด้าน ในการออกแบบเกมเพื่อการแนะแนว ควรครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 3 ด้านตามทฤษฎีของ Parsons ได้แก่ การรู้จักตนเอง ข้อมูลทางการศึกษา และกระบวนการวิเคราะห์ตัดสินใจ เพื่อให้นักเรียนได้รับทักษะที่ครบถ้วน ไม่ใช่เพียงแค่ความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาเปรียบเทียบ การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างเดียว ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หรือแบบอื่นๆ เพื่อให้เห็นประสิทธิผลของวิธีการสอนที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

2. การขยายกลุ่มเป้าหมาย ควรมีการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เช่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังเตรียมตัวเข้าสู่ระดับอุดมศึกษา เนื่องจากเป็นวัยที่ต้องเผชิญกับการตัดสินใจที่ซับซ้อนขึ้น หรือขยายผลไปยังบริบทโรงเรียนขนาดอื่นๆ เพื่อดูความคงทนของผลการวิจัย

3. การศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ควรมีการศึกษาตัวแปรตามอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เช่น ความเชื่อมั่นในตนเอง ภาวะทางอาชีพ หรือ ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมถึงผลกระทบต่อผู้เรียนในมิติต่าง ๆ

4. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรพิจารณาใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบความน่าจะเป็น (Probability Sampling) หรือขยายขอบเขตการศึกษาไปยังนักเรียนในห้องเรียนอื่น ๆ ที่มีระดับความสามารถในการตัดสินใจแตกต่างกัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการอ้างอิงผลการวิจัยในภาพรวมที่กว้างขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชยานี เชื้อแก้ว. (2567). การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3. *Ubon Ratchathani Journal of Research and Evaluation*, 13(1), 33-44.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, ธนา โยธาศัย, ชุตินา พรราย และสุธิดา ไชยชนะ. (2567). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับการใช้เกม โรงเรียนวัดทุ่งเหียง จังหวัดชลบุรี. *วารสารบัณฑิตศึกษา ชัยภูมิปริทรรศน์*, 2(1), 34-47.
- ทิตินา แชมมณี. (2560). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ** (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ และณัฐริกา สงสังข์. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โปรแกรม Scratch ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4: บทความวิจัย. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา*, 191-208.



- พรภวิชัย ทับชุม และอัมพร วัจนะ. (2567). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *Journal of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University (JETC)*, 7(24), 130-142.
- มารีนา มะหนิ, สุวิษ คงภักดี, จักรี บุญละคร และประชิด คงรัตน์. (2567). ผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องภูเขาไฟสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาวิทยาศาสตร์โลกทั้งระบบ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 47(4), 112-129.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: פרิกหวานกราฟฟิค.
- Crookall, D. (1992). Debriefing. *Simulation & Gaming*, 23(2), 141-142.
- Gelatt, H. B. (1962). Decision-making: A conceptual frame of reference for counseling. *Journal of Counseling Psychology*, 9(3), 240-246.
- Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed.). Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Parsons, F. (1909). *Choosing a vocation*. Boston: Houghton Mifflin.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

