

การพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ในรายวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The Development of Team Working Skills in History Using Game Based Learning: GBL
for Grade 4 students

ศศิวิมล นวกุล^{1*} เปรมวดี เปรมฤทัย² และ มนพัทธ์ สีขาว³

Sasiwimon Nawakul¹ Pramvadee Pramrutai² and Monnapatt Sikhao³

¹วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ²โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์

³วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

E-mail: Zaaaamook@gmail.com*, pramvadee.p@edu.bangkok.go.th, monnapatt.s@pnru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานกับเกณฑ์ระดับมาก กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ เขตบางเขน สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดทักษะการทำงานกลุ่ม จำนวน 28 ข้อ ประเมินโดยนักเรียนและประเมินโดยครู ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) สถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติทดสอบค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน โดยการประเมินของนักเรียนและการประเมินของครู ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด โดยผลการประเมินก่อนเรียนโดยนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 ส่วนผลการประเมินโดยครูมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.14 และ ผลการประเมินหลังเรียนโดยนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.41 ส่วนผลการประเมินโดยครูมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีทักษะการทำงานกลุ่มหลังเรียนอยู่ในเกณฑ์ระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ

ทักษะการทำงานกลุ่ม, การพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม, การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการนำเอาการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาหลักสูตรให้สามารถสร้างผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถขับเคลื่อนนวัตกรรมของประเทศเป็นสำคัญ ในขณะที่สังคมโลกเผชิญกับปัญหาซับซ้อนที่ต้องแก้ไขแบบองค์รวม มีการบูรณาการองค์ความรู้ที่ต้องการคนที่มีความสามารถแก้ปัญหา การศึกษาจึงต้องมีการพัฒนาศักยภาพคนในสังคมให้มีทักษะในการแก้ปัญหาสูงขึ้น ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่ายของสังคมในการร่วมมือกันแก้ไขปัญหา (มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย. 2556: 39 และ อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. 2555: 206)

จากสภาพปัจจุบันของสังคมดังกล่าว จึงต้องมีการเตรียมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพที่จะเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงไปของสังคม คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการทำงานร่วมกันที่ดี ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ เพื่อการดำรงชีวิตของคนในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช. 2555: 18-20) และมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย. 2566: 20) ซึ่งต้องเริ่มปลูกฝังและฝึกฝนให้เกิดขึ้นตั้งแต่วัยเด็กและเยาวชน การออกแบบการเรียนรู้เพื่อเตรียมและพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการทำงานกลุ่มโดยมีเป้าหมายมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน (วิจารณ์ พานิช. 2555: 31-33) และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning: GBL) เป็นการเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งถือว่าเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้หรือเครื่องมือในการเรียนรู้ที่ออกแบบมาให้สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่น และฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่เล่น ผู้เรียนจะได้รับความรู้จากเนื้อหาบทเรียนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้น มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สนับสนุนผู้เรียนในการเล่นตามกติการ่วมกัน ตลอดจนมีการนำพฤติกรรมการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ปริศนา มัชฌิมา. 2022: 14) ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะช่วยพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีอันจะช่วยส่งเสริมในด้านการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้เห็นความจำเป็นและความสำคัญดังกล่าวจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นหนึ่งในรายวิชาที่ได้รับผิดชอบฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กับเกณฑ์ระดับมาก

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทความวิจัยนี้ ได้เรียบเรียงและนำเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

ฉัตรกมล ประจวบลาภ, (2559) กล่าวถึงความหมายของเกมการเรียนรู้ไว้ว่า การเล่นเกมเป็นฐาน (Game based learning) หรือ GBL คือ การเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยการสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนถอดบทเรียนได้ด้วยตนเอง ขณะที่ลงมือเล่นจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนที่แทรกอยู่ในเกม ผู้เรียนจะได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้

ฐปนนท์ สุวรรณนิชชัฐ, (2560) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมองส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจ ที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิภิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ

พิชาติ แก้วพวง, (2563: 226-227) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning: GBL) ถือเป็นวิธีการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองผ่านเกม เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL) เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง โดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกม เพื่อลดปัญหาความน่าเบื่อในการเรียน มีการออกแบบเกมโดยการสอดแทรกเนื้อหาจากบทเรียนที่ต้องการให้ผู้เล่นได้รับลงไปในเกม ซึ่งในขณะที่เล่นเกม ผู้เล่นจะได้รับทักษะในด้านต่างๆ และความรู้จากบทเรียนที่ได้สอดแทรกลงไปอีกทั้งยังได้รับความสนุกสนานร่วมด้วย (ศศิวิมล นวกุล, 2566)

พิชาติ แก้วพวง และคณะ, (2563: 227) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-based Learning: GBL) ว่าสามารถช่วยเสริมสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาของบทเรียนผ่านเกม โดยมีการกำหนดกฎเกณฑ์ กติกา ให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่เกม (Introducing Game) ผู้สอนอาจนำสื่อต่าง ๆ มานำเสนอ เช่น รูปภาพ สื่อ วิดิทัศน์ ผังกราฟิก เป็นต้น เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนและเชื่อมโยงนำเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน

ขั้นที่ 2 การอธิบายเกม (Explaining Game) ผู้สอนอธิบายวัตถุประสงค์ของการใช้เกมและวิธีการเล่น ชี้แจงกติกาให้แก่ผู้เรียนฟัง เพื่อให้สามารถเล่นเกมอย่างมีระเบียบ

ขั้นที่ 3 การเรียนรู้ผ่านเกม (Learning through Game) ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันเรียนรู้ผ่านเกม โดยผู้สอนอาจเป็นผู้นำเล่นเกมหรือคอยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรมตามบทบาทที่กำหนด

ขั้นที่ 4 การอภิปรายเกม (Discussing Game) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายโดยผู้สอนเป็นผู้นำ อภิปรายหลังการเล่นเกม โดยมุ่งประเด็นไปตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

ขั้นที่ 5 การสรุปและประเมินผล (Drawing Conclusions and Evaluating) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน สรุปผลการเล่นเกมและประเมินผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจจะมีการมอบรางวัลให้กับผู้ชนะ ในกรณีที่เป็นการแข่งขัน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่ได้ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในรายวิชา ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่เกม (Introducing Game) ขั้นที่ 2 การอธิบายเกม (Explaining Game) ขั้นที่ 3 การเรียนรู้ผ่านเกม (Learning through Game) ขั้นที่ 4 การอภิปรายเกม (Discussing Game) และ ขั้นที่ 5 การสรุปและประเมินผล (Drawing Conclusions and Evaluating) (ศศิวิมล นวกุล, 2566)

2. ทักษะการทำงานกลุ่ม

ลำเทียน เผ่าอาจ (2559: 16) ให้ความหมายของการทำงานกลุ่ม คือ การที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป มาร่วมกันทำกิจกรรมโดยมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีเป้าหมายไปในทิศทางเดียวกัน มีการติดต่อสื่อสารประสานงาน สนับสนุนซึ่งกันและกัน ร่วมกันตัดสินใจ และมีความรับผิดชอบต่อความสำเร็จของงานที่ได้รับมอบหมาย

โฮแมน (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา, 2542: 46 อ้างอิงจาก Homans.n.d 1950) ผู้พัฒนาทฤษฎีการทำงาน ร่วมกันได้อธิบายหลักการสำคัญของทฤษฎีว่า การทำงานร่วมกันเป็นทีมจะต้องประกอบด้วยสิ่งสำคัญอันเป็น พื้นฐาน 3 ประการ คือ กิจกรรม การกระทำร่วมกัน และความรู้สึก ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามอย่างจะเกี่ยวโยงซึ่ง กันและกันอยู่เสมอ ถ้าสมาชิกมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มมากเท่าไร พฤติกรรมและความรู้สึกร่วมกันของ สมาชิกก็จะมีมากขึ้นตามมาด้วย เพราะสมาชิกในกลุ่มมิใช่เพียงแค่ทำงานใกล้ชิดกันเท่านั้น แต่ยังมี การติดต่อสื่อสารกัน ปรีกษาหารือหรือประสานงานกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ตัดสินใจร่วมกันและมุ่งความสำเร็จใน งานโดยมีเป้าหมายเดียวกัน ดังนั้น ความเกี่ยวพันของสมาชิกในกลุ่มเมื่อมารวมกันแล้วจึงมีพลังงานสูงมาก

เบลค และ มูทอน แมน (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา, 2542: 46 อ้างอิงจาก Blake & Mouton 1966) เป็น ผู้พัฒนาทฤษฎีตาข่ายการปฏิบัติงาน (Grid of Work Theory) มีความเห็นว่า การทำงานเป็นกลุ่มนั้นจะต้อง มุ่งให้ได้ทั้งผลงานและความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่ม หลักการสำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า คนเราต้องการงาน ให้ได้ผลงาน และต้องการมีส่วนร่วมในงานที่เขารับผิดชอบ ซึ่งการที่จะทำให้สมาชิกเข้ามามีส่วนร่วมนั้นจะต้อง สร้างบรรยากาศของการยอมรับเพื่อสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และเปิดโอกาสให้สมาชิกได้แสดง ความคิดเห็นในการทำงานร่วมกัน โดยทฤษฎีนี้เชื่อมั่นว่าผลงานที่เกิดขึ้นย่อมมาจากบูรณาการ (Integration) ซึ่ง หมายถึง การประสมประสานความต้องการขององค์การและของสมาชิกเข้าด้วยกัน

ชูลทซ์ (ทีศนา แคมมณี และ คณะ 2547: 16-18 อ้างอิงจาก Schutz.n.d) กล่าวว่าไว้ว่า ทฤษฎีพื้นฐาน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะมุ่งพิจารณาพฤติกรรมระหว่างสมาชิกที่พยายามปรับตัวเข้าหากันโดยเชื่อว่าคน ทุกคนจะมีลักษณะเฉพาะในการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นมี 3 ลักษณะ คือ 1) ความต้องการเชื่อมโยงกับผู้อื่น 2) ความต้องการในการควบคุม 3) ความต้องการเป็นที่รักใคร่ของผู้อื่น

สุรีพร พิงพุดคุณ (2550: 138) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการทำงานกลุ่มไว้ ดังนี้

1) ความเป็นทีมจะช่วยให้สมาชิกของทีมรู้สึกว่าคุณเขามีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อผลงานของเพื่อนร่วมทีม

2) ความเป็นทีมจะช่วยให้สมาชิกมีความยึดมั่นในทีมและมีความพยายามในการปฏิบัติงานมากขึ้น

ทศนา แคมณี (2545, หน้า 224) ได้กล่าวว่า การวัดและการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มในการวัดผลต้องอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน รวมทั้งการวิเคราะห์และประเมินพฤติกรรมแต่ละพฤติกรรมโดยมีแนวทางการวัดและประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม ดังนี้

1) กำหนดสถานการณ์การทำงานกลุ่มให้ผู้เรียนร่วมกันทำงาน สถานการณ์นั้นควรเป็นสถานการณ์ที่เอื้อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการวัด

2) ให้ผู้เรียนได้ดำเนินงานร่วมกัน โดยกำหนดให้สมาชิกแต่ละคนตีความเลขประจำตัวไว้เพื่อสะดวกในการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกตามลำดับ และตามความเป็นจริง ทั้งนี้ควรมีการอัดเทปการสื่อสารของกลุ่มไว้ เพื่อใช้ในการตรวจสอบข้อมูล

3) กำหนดหรือระบุรายการพฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่ต้องการวัดพร้อมทั้งกำหนดน้ำหนักคะแนนของแต่ละพฤติกรรม

4) นำบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนที่บันทึกได้มาวิเคราะห์ว่าพฤติกรรมนั้น ๆ ตรงกับรายการพฤติกรรมที่ต้องการวัดอะไรบ้างและน้ำหนักคะแนนเท่าไร ต่อไปจึงประเมินคุณภาพของพฤติกรรมหรือทักษะนั้น ๆ แล้วนำคะแนน \times คะแนนคุณภาพได้เป็นคะแนนรวมของแต่ละพฤติกรรมเมื่อนำคะแนนทั้งหมดมารวมกันก็จะได้เป็นคะแนนรวมของกลุ่ม

อัศวี เมฆิยานนท์ (2562) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบวัดทักษะการทำงานกลุ่มที่เป็นแบบวัดพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยใช้มาตรวัดของลิเคอร์ท (Likert scale) ที่มีมาตราให้เลือกตอบ 5 ระดับ คือ “น้อยที่สุด” “น้อย” “พอใช้” “มาก” และ “มากที่สุด” ซึ่งประกอบด้วยข้อความทางบวกและข้อความทางลบละกันไป สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมของนักเรียน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม ด้านความรับผิดชอบต่องานกลุ่ม ด้านการตอบคำถาม ซักถาม เมื่อมีข้อสงสัย ด้านการช่วยเหลือเพื่อนภายในกลุ่ม และด้านการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย

ทักษะการทำงานกลุ่ม หมายถึง บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป รวมกันเพื่อทำงานโดยที่ทุกคนในกลุ่มจะต้องมีบทบาทหน้าที่ที่เหมือนหรือแตกต่างกัน ซึ่งจะต้องใช้ความรู้ความสามารถที่มีร่วมกันจนสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ ในด้านทฤษฎีที่เกี่ยวกับการทำงานกลุ่ม แต่ละเป็นทฤษฎีที่มุ่งเน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยมีการมุ่งเน้นให้สมาชิกในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีร่วมกันในการทำงาน มีการวางแผน พุดคุย มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซึ่งในการทำงานกลุ่มนั้นจะต้องได้ผลงานและสำเร็จไปตามเป้าหมาย และการทำงานกลุ่มช่วยจะเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีงามให้แก่สมาชิกภายในกลุ่ม การฝึกทักษะในการทำงานร่วมกัน เช่น การแสดงความคิดเห็น ความสามัคคี การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้สมาชิกในกลุ่มได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ไม่เกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว และทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานในการทำงานร่วมกัน (ศศิวิมล นวกุล, 2566)

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยในครั้งนี้ศึกษาจากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 32 คน โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ เขตบางเขน สังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตด้านตัวแปร ตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย

- (1) ตัวแปรต้น/อิสระ คือ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
- (2) ตัวแปรตาม คือ ทักษะการทำงานกลุ่ม

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ วิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ ประกอบด้วย 6 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 ความหมายและความสำคัญของหลักฐานทางประวัติศาสตร์

เรื่องที่ 2 ประเภทของหลักฐานทางประวัติศาสตร์

เรื่องที่ 3 หลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษรและหลักฐานที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร

เรื่องที่ 4 หลักฐานชั้นต้น

เรื่องที่ 5 หลักฐานชั้นรอง

เรื่องที่ 6 หลักฐานที่พบในท้องถิ่น

4. ขอบเขตด้านพื้นที่หรือสถานที่

พื้นที่หรือสถานที่ทำวิจัยในครั้งนี้ คือ โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ เขตบางเขน สังกัดกรุงเทพมหานคร

5. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทำวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ พฤศจิกายน 2566 – มีนาคม 2567

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research: CAR)

2. ขั้นตอนการวิจัย ขั้นตอนตามวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนตามแนวคิดของเคมมิส แม็คแท็กการ์ด (Kemmis and McTaggart, 1988: 9-15) ที่เรียกว่า PAOR ดังนี้

2.1 การวางแผน (Plan: P)

- (1) วิเคราะห์และสำรวจปัญหาเกี่ยวกับทักษะการทำงานกลุ่ม รายวิชาประวัติศาสตร์
- (2) เลือกนวัตกรรมหรือวิธีการที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน คือ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

2.2 การปฏิบัติตามแผนที่กำหนด (Act: A) ผู้วิจัยลงมือปฏิบัติตามแผนการวิจัยที่กำหนดไว้ ดังนี้

- (1) ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ในรายวิชาประวัติศาสตร์และการเรียนประวัติศาสตร์

2) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

(2) เลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 32 คน

(3) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

(4) เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามที่กำหนดแล้ว ทำการประเมินหลังการเรียนรู้ (Posttest) ด้วยแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ และประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม

2.3 การสังเกตผล (Observe: O)

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากการนำการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในการทดลอง

2.4 การสะท้อน (Reflect: R)

ผู้วิจัยสรุปผล สะท้อนความคิดที่ได้จากข้อค้นพบและเขียนรายงานการวิจัย

3. เครื่องมือวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ รายวิชาประวัติศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 แผน ประกอบด้วย 6 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 ความหมายและความสำคัญของหลักฐานทางประวัติศาสตร์

เรื่องที่ 2 หลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร

เรื่องที่ 3 หลักฐานที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร

เรื่องที่ 4 หลักฐานชั้นต้น

เรื่องที่ 5 หลักฐานชั้นรอง

เรื่องที่ 6 หลักฐานที่พบในท้องถิ่น

โดยกระบวนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแต่ละประเภทผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

(1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และหลักการเขียนแผนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

(2) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์

(3) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข

(4) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องในความตรงของเนื้อหาและครอบคลุมวัตถุประสงค์ จากนั้นจึงนำคะแนนมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) จากการให้คะแนนโดยผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน

(5) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายที่เคยเรียนเรื่องนี้มาแล้ว คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 32 คน โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ เพื่อให้รู้ปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานจริง และนำไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

(6) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/7 จำนวน 32 คน โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ เขตบางเขน สังกัดกรุงเทพมหานคร

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ชนิดเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแต่ละประเภทและกระบวนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแต่ละประเภทผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

3.2.1 แบบฝึกหัดวัดทักษะการทำงานกลุ่ม

(1) ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาหลักการสร้างแบบทดสอบหลังเรียน

(2) สร้างแบบฝึกหัดวัดทักษะการทำงานกลุ่ม จำนวน 40 ข้อ

(3) นำแบบฝึกหัดวัดทักษะการทำงานกลุ่ม ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบและให้คำแนะนำแก้ไข

(4) นำแบบฝึกหัดวัดทักษะการทำงานกลุ่ม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 3 ท่าน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) ซึ่งการให้คะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน

(5) นำแบบฝึกหัดวัดทักษะการทำงานกลุ่ม ทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 32 คน โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ และนำคะแนนที่ได้จากการทดลองใช้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

(6) นำแบบฝึกหัดวัดทักษะการทำงานกลุ่ม ทดลองใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 20 ข้อกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 32 คน โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์

3.2.2 แบบวัดทักษะการทำงานกลุ่ม

(1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบวัดทักษะการทำงานกลุ่ม เพื่อหากรอบแนวคิด และขอบข่ายในการประเมินทักษะการทำงานกลุ่มให้ครอบคลุมทุกด้าน

(2) สร้างแบบวัดทักษะการทำงานกลุ่ม จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของลิเคอร์ท (Likert Scale)

(3) นำแบบวัดทักษะการทำงานกลุ่มไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความตรงเชิงเนื้อหา แบบวัดทักษะการทำงานกลุ่มมีค่า IOC มากกว่า 0.50 ทุกข้อ ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

(4) นำแบบวัดทักษะการทำงานกลุ่มฉบับสมบูรณ์แล้วไปใช้จริง

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบวัดทักษะการทำงานกลุ่มระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent t-test) จากโปรแกรมสำเร็จรูป

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

(1) สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

(2) สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าดัชนีความเที่ยงตามเนื้อหา (Content Validity)

(3) ค่าสถิติที่ใช้ในการทดลองสมมติฐาน ได้แก่ สถิติทดสอบค่าที (t-test) แบบ t-dependent test

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผลการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งมาจากการประเมินตนเองของนักเรียนและการประเมินของครู โดยดำเนินการประเมินหลังการจัดการเรียนรู้ แล้วนำมาทดสอบสมมติฐานด้วย t-test for dependent sample แล้วทำการเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับมาก ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบสมมติฐานการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ตามตัวชี้วัด โดยใช้ t-test for dependent sample

ตัวชี้วัด	นักเรียน		ครู	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)
1. เข้าพเจ้ากับกลุ่มร่วมกัน	2.83	4.50	2.00	4.50
วางแผนเป้าหมายของการทำงานก่อน	(0.69)	(0.50)	(0.82)	(0.50)
ลงมือปฏิบัติงาน				

ตัวชี้วัด	นักเรียน		ครู	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)
2. ข้าพเจ้ายกกับสมาชิกในกลุ่ม ร่วมกันวางแผนการทำงาน	2.50 (0.50)	4.17 (0.69)	1.50 (0.50)	4.67 (0.47)
3. ถึงแม้ต้องทำงานกลุ่มกับเพื่อน ที่ไม่สนิท ข้าพเจ้าก็ตั้งใจทำงาน เต็มที่	3.00 (0.82)	4.17 (0.69)	1.67 (0.47)	4.33 (0.47)
4. ข้าพเจ้าทำงานตามที่ได้รับ มอบหมายจากหัวหน้ากลุ่ม	3.50 (0.50)	3.83 (0.69)	2.33 (0.75)	4.33 (0.47)
5. ข้าพเจ้าปฏิบัติงานตาม แผนงานที่กลุ่มวางไว้ทุกขั้นตอน	3.00 (0.58)	4.33 (0.69)	1.83 (0.69)	4.67 (0.47)
6. ข้าพเจ้าช่วยกลุ่มทำงานอย่าง เต็มที่	3.83 (0.37)	4.67 (0.47)	2.50 (0.96)	4.83 (0.37)
7. ข้าพเจ้าสามารถช่วยเหลือ สมาชิกในกลุ่มได้	3.33 (0.47)	4.67 (0.47)	2.83 (1.07)	4.83 (0.37)
8. ข้าพเจ้าทำงานที่ได้รับ มอบหมายจากกลุ่มอย่างเต็มที่ไม่ว่า จะเป็นงานที่ถนัดหรือไม่ก็ตาม	3.33 (0.75)	4.33 (0.47)	2.33 (0.75)	4.83 (0.37)
9. ข้าพเจ้าเสนอแนะความคิด ใหม่ ๆ ให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับได้	2.33 (0.47)	4.00 (0.82)	2.17 (0.69)	5.00 (0.00)
10. ข้าพเจ้าจะแลกเปลี่ยน ประสบการณ์และความรู้กับ สมาชิกในกลุ่ม	1.83 (0.69)	4.00 (0.58)	2.17 (0.37)	4.83 (0.37)
11. ข้าพเจ้าจะร่วมกับสมาชิกใน กลุ่มศึกษาหาข้อมูลและตัดสินใจ ร่วมกัน	3.50 (0.50)	4.50 (0.50)	2.50 (0.50)	4.83 (0.37)
12. ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในการ ทำงานทั้งในส่วนที่ได้รับ มอบหมายโดยตรงและส่วนอื่น ๆ ตามที่สมาชิกขอให้ช่วย	3.00 (0.82)	4.33 (0.75)	2.17 (0.90)	4.33 (0.47)

ตัวชี้วัด	นักเรียน		ครู	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)
13. ถึงแม้บางครั้งต้องทำงาน มากกว่าคนอื่นในกลุ่ม ข้าพเจ้าก็ เต็มใจที่จะทำงานโดยไม่คิด เสียเปรียบ	2.50 (0.50)	4.67 (0.47)	2.00 (0.82)	4.00 (0.58)
14. ข้าพเจ้าพูดคุยซักถามกับ สมาชิกในกลุ่มเพื่อให้เข้าใจงาน มากขึ้น	3.83 (0.69)	4.50 (0.50)	1.83 (0.69)	4.33 (0.47)
15. ข้าพเจ้าสามารถอธิบายให้ สมาชิกในกลุ่มเข้าใจถึงการ ทำงานในส่วนที่ข้าพเจ้า รับผิดชอบได้	4.00 (0.82)	4.17 (0.69)	2.67 (0.94)	4.17 (0.37)
16. ข้าพเจ้าร่วมแสดงความ ความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่มทุกครั้งที่มี ประชุมเพื่อให้งานสำเร็จ	2.67 (0.47)	4.50 (0.50)	2.33 (0.94)	5.00 (0.00)
17. ข้าพเจ้าและสมาชิกคนอื่นจะ ผลัดกันแสดงความความคิดเห็น	2.44 (0.47)	4.83 (0.37)	1.83 (0.90)	5.00 (0.00)
18. ข้าพเจ้ารับฟังความคิดเห็น ของเพื่อนในกลุ่ม	4.67 (0.75)	5.00 (0.00)	2.17 (1.07)	5.00 (0.00)
19. ข้าพเจ้าพูดคุยกับสมาชิกใน กลุ่มด้วยวาจาสุภาพถึงแม้ บางครั้งจะมีความความคิดเห็นที่ ขัดแย้งกัน	3.67 (0.47)	5.00 (0.00)	2.00 (1.15)	3.83 (0.90)
20. ข้าพเจ้าสามารถเก็บอารมณ์ ได้เมื่อไม่พอใจการทำงานของ เพื่อนในกลุ่ม	3.86 (0.83)	3.83 (0.69)	2.33 (0.75)	4.17 (0.69)
21. เมื่อข้อมูลที่ทำงานไม่พอ ข้าพเจ้าและเพื่อนจะช่วยค้น ข้อมูลเพิ่มเติม	3.83 (0.37)	4.67 (0.47)	2.50 (0.96)	5.00 (0.00)

ตัวชี้วัด	นักเรียน		ครู	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)	\bar{x} (SD)
22. ข้าพเจ้ารับผิดชอบงานของกลุ่มร่วมกับเพื่อนจนงานเสร็จ	5.00 (0.00)	4.83 (0.37)	2.33 (0.75)	5.00 (0.00)
23. ข้าพเจ้าให้ความช่วยเหลือด้วยความเต็มใจเมื่อเพื่อนในกลุ่มมีปัญหา	4.50 (0.50)	4.50 (0.76)	1.67 (0.75)	5.00 (0.00)
24. เมื่อเพื่อนในกลุ่มทำงานผิดพลาด ข้าพเจ้าพร้อมที่จะช่วยแก้ไข	3.00 (0.00)	4.50 (0.50)	2.00 (1.00)	5.00 (0.00)
25. ข้าพเจ้าร่วมแก้ไขปัญหากับสมาชิกในกลุ่มได้	4.50 (0.50)	4.67 (0.47)	2.17 (0.69)	5.00 (0.00)
26. ข้าพเจ้าร่วมปรับปรุงงานของกลุ่มจนบรรลุเป้าหมายของงานได้	3.50 (0.50)	5.00 (0.00)	2.50 (0.96)	5.00 (0.00)
27. ข้าพเจ้ายอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม	4.00 (0.00)	4.50 (0.50)	1.50 (0.50)	4.83 (0.37)
28. เมื่อข้าพเจ้าต้องเป็นตัวแทนกลุ่มข้าพเจ้าจะเตรียมตัวอย่างเต็มที่เพื่อให้งานที่นำเสนอออกมาได้ดีที่สุด	3.50 (0.50)	4.67 (0.75)	2.14 (0.83)	5.00 (0.00)
รวม	3.47 (0.47)	4.41 (0.56)	2.14 (0.79)	4.69 (0.29)

จากตารางที่ 1 อธิบายได้ว่าผลการพัฒนาทักษะการทำงานผลการทดสอบสมมติฐานการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน โดยการประเมินของนักเรียนและการประเมินของครู ต่างพบว่า การประเมินทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มที่ดีขึ้นโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

1. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า การพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งอภิปรายผลตามลำดับได้ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์การพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ พบว่านักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่มหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน สามารถพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนได้ เพราะ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บทเรียนต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกมที่ ซึ่งผู้สอนสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ลงไปในเกมได้ เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม นอกจากจะยังเข้าใจบทเรียนมากขึ้นแล้วยังสามารถพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มที่ดีได้อีกด้วย เนื่องจากนักเรียนเมื่อได้ทำกิจกรรมจะมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับสมาชิกในกลุ่มของตนเองมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนกันันท์ ช่วยประคอง ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาโดยการใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดงตาลวิทยา พบว่า การจัดการเรียนสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลัง กับ นักเรียนกลุ่มทดลองระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 พบว่าทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

- (1) เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนต้องคำนึงถึงความสามารถของนักเรียนทุกคน
- (2) ควรจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมให้เพียงพอ
- (3) ควรมีการที่ชัดเจนพร้อมทั้งการทำความเข้าใจร่วมกันกับนักเรียนทุกครั้งก่อนเริ่มทำกิจกรรม

2.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานมาใช้ร่วมกับการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มในรายวิชาสังคมศึกษา เนื่องจากในรายวิชาสังคมศึกษามีสาระและเนื้อหาที่หลากหลาย ซึ่งจำเป็นต้องใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลายเช่นกัน

(2) ควรพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ให้กับนักเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา และ รายวิชาประวัติศาสตร์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาของนักเรียนทักษะในหลาย ๆ ด้าน

เอกสารอ้างอิง

ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). Game-Based Learning กับการพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. วารสารกองพยาบาล. 43(2), 127-136.

- ฐปนันท สุวรรณกนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตร ออกแบบสื่อสาร. การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรมกับการ พัฒนาประเทศ, ณ อาคารเอกาทศรถ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก วันที่ 21-22 กรกฎาคม 2560: 1700-1715.
- ทิตนา แชนณี. (2547). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ทิตนา แชนณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: นิชินแอดเวอร์ ไทซิงกรุ๊ป.
- ปริศนา มัชฌิมา. (2022). การสอนแบบออนไลน์กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. บทความวิชาการ. 34(123), 14
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). พฤติกรรมกลุ่ม. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- พิชาติ แก้วพวง. (2563). ศาสตร์การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย. (2556). รายงานฉบับสมบูรณ์ การจัดทำยุทธศาสตร์การปฏิรูป การศึกษาขั้นพื้นฐานให้เกิดความรับผิดชอบ เสนอต่อ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2558 จาก <http://tdri.or.th/wp-content/uploads/2014/03/Final-Paper.pdf>
- ลำเทียน ฝ้าอาจ. (2559). การทำงานเป็นทีมของข้าราชการครูในโรงเรียนขยายโอกาส อำเภอเมือตาก ลังัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาดรตด. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี : มหาวิทยาลัย บรพา.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.
- ศศิวิมล นวกุล. (2566). การพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานใน รายวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- สุรีพร พิงพุดคุณ. (2550). การบริหารจัดการทีมงาน. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.
- อัศวี เมฆิยานนท์. (2562). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวัฏจักรการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5Es) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มสืบค้น (GI: Group Investigation) เรื่อง ระบบสุริยะ ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์ คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. (2555). ทักษะความคิด: พัฒนาอย่างไร. กรุงเทพฯ: อินทร์ณน.