

ออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จันทร์ฉาย ศรีขวัญ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

มิถุนายน 2548

ISBN 974-502-511-9

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ จันทร์ฉาย ศรีขวัญ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ลัดดา สุขปรีดี)
..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. พงศ์ประเสริฐ หกสุวรรณ)
..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี เข้มกลสิกร)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ลัดดา สุขปรีดี)
..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. พงศ์ประเสริฐ หกสุวรรณ)
..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มนต์รี เข้มกลสิกร)
..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. วิจิต ศรีคันเรืองชัย)
..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ วาณี ฐาปนวงศ์สานติ)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา ของมหาวิทยาลัยบูรพา

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. ประทุม ม่วงมี)

วันที่ 21 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2548

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณา ช่วยเหลือ แนะนำ และให้คำปรึกษาอย่างดียิ่งจากรองศาสตราจารย์ ถัดดา สุขปรีดี ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์ประเสริฐ หกสุวรรณ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตรี เข้มกสิกร กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ทำให้ผู้วิจัยได้รับแนวทางในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ และประสบการณ์อย่างกว้างขวาง รวมทั้งได้รับการถ่ายทอดความรู้ แนวคิด วิธีการ คำแนะนำ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย และการฝึกให้รู้จักการอดทนต่อการทำงาน จนสามารถดำเนินการวิจัยได้สำเร็จลุล่วงด้วยความเรียบร้อย ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งในความกรุณาของท่าน และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ถัดดา สุขปรีดี ประธานกรรมการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์ และกรรมการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้ความรู้ ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ จนทำให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาและอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพของเกมประกอบการเรียนการสอน ความเที่ยงตรงของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ ท่านผู้อำนวยการคณะครู และนักเรียน โรงเรียนชำนาญสามัคคีวิทยาที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยตลอดจนการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษาทุกท่าน ครอบครัว “ศรีขวัญ” พี่ ๆ น้อง ๆ และเพื่อน ๆ ทุกท่านที่ได้ให้การส่งเสริมช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

คุณค่าความดีและประโยชน์อันพึงมีจากการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอกราบบูชาพระคุณบูรพการี บูรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

จันทร์ฉาย ศรีขวัญ

45921225: สาขาวิชา: เทคโนโลยีทางการศึกษา: กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา)

คำสำคัญ: การออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอน/ ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ/สาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์/ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จันทร์ฉาย ศรีขวัญ: การออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็น
สำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (DESIGNING AN INSTRUCTIONAL GAME FOCUSING ON
CHILD - CENTRED LEARNING IN SOCIAL STUDIES, RELIGION, AND CULTURE
SUBJECT GROUP 4: HISTORY FOR MATTHAYOMSUKSA 6 STUDENTS) อาจารย์
ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์: ลัดดา สุขปรีดี, M.Ed., พงศ์ประเสริฐ หกสุวรรณ, Ed.D., มนตรี
แย้มกสิกร, Ed.D., กศ.ม. 209 หน้า. ปี พ.ศ. 2548. ISBN 974-502-509-9

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอน
โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติ
ศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเพื่อศึกษาความ
คิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็น
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนชำนาญสามัคคีวิทยา
อำเภอแกลง จังหวัดระยอง จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster
sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ผู้วิจัยได้นำเกมประกอบการเรียนการสอนที่ได้ ออก
แบบขึ้นไปทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 11 คาบ (คาบละ
50 นาที) จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเกมประกอบการเรียนการสอน
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยได้เกมประกอบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4
เกม นำไปใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอน CIPPA MODEL
ซึ่งเกมที่ออกแบบประกอบด้วย คู่มือการเล่นเกม ใบความรู้ กิจกรรมในเกมเน้นการเรียนรู้ของ
ผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีการใช้คำถามกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง
เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ให้ข้อมูลย้อนกลับและเสริมแรงทันทีเพื่อจูงใจให้เกิดการเรียนรู้

ผลการหาประสิทธิภาพของการออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นมี
ประสิทธิภาพ 86.67/84.40 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

45921225: MAJOR: EDUCATIONAL TECHNOLOGY; M.Ed. (EDUCATIONAL TECHNOLOGY)

KEYWORDS: AN INSTRUCTIONAL GAME/ CHILDCENTRED LEARNING/ SOCIAL STUDIES, RELIGION, AND CULTURE SUBJECT GROUP 4: HISTORY/ MATTHAYOMSUKSA 6 STUDENTS

JANCHAY SRIKWAN: DESIGNING AN INSTRUCTIONAL GAME FOCUSING ON CHILD - CENTRED LEARNING IN SOCIAL STUDIES, RELIGION, AND CULTURE SUBJECT GROUP 4: HISTORY FOR MATTHAYOMSUKSA 6 STUDENTS. THESIS ADVISOR: LADDA SOOKPREEDEE, M.Ed., PONGPRASERT HOKSUWAN, Ed.D., AND MONTREE YAMKASIKORN, Ed.D., 209 P. 2005. ISBN 974-502-509-9

The purposes of this study were to design and instructional game focusing on “child – centred learning” in Social Studies, Religion and Culture Learning Group. (Subject 4: History) for Matthayomsuksa 6 students in order to have efficiency to meet the standard criterion 80/80 and to study the opinion of students on instructional game. The sample used in this study consist of 30 Matthayomsuksa 6 students who studied in the second semester, school year 2004 at Chamnan Samakkhi Wittaya, Amphur Kleang Rayong Province obtained through the cluster sampling method. The sample were then experimented With the instructional games. The total time used in this study was 11 periods; each period lasted 50 minutes. The data were analyzed by statistical analysis using mean standard deviation, and percentage.

The research resulted on 4 instructional games, which were applied in learning activities following the CIPPA MODEL with handbooks and work sheets. The activities emphasized on learning and participation of students, asking questions, simulating and finding out the answer by themselves, either in individual and in group.

The efficiency of the design was 86.67/84.40, which was above the standard criterion, 80/80.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.....	6
การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม.....	11
การเรียนรู้ที่ขีดผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	20
เกมการสอน.....	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	42
กำหนดคุณสมบัติของเกมประกอบการสอน.....	42
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	43
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ.....	43
การประเมินประสิทธิภาพของเกมประกอบการสอน.....	56
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	70
สรุปผลการวิจัย.....	70
อภิปรายผล.....	71
ข้อสังเกตเกี่ยวกับงานวิจัย.....	73
ข้อเสนอแนะ.....	74
บรรณานุกรม.....	75
ภาคผนวก.....	81
ภาคผนวก ก ราชนายผู้ทรงคุณวุฒิ.....	82
ภาคผนวก ข ผลของค่าสถิติ.....	87
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	116
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	209

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	คะแนนเฉลี่ยร้อยละจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างใช้เกมประกอบการสอน..... 67
2	คะแนนเฉลี่ยร้อยละจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน..... 68
3	ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอน..... 69
4	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบฝึกหัดกับผลการเรียนรู้ที่ คาดหวัง (IOC) เรื่องการแบ่งยุคสมัยทางประวัติศาสตร์..... 88
5	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบฝึกหัดกับผลการเรียนรู้ที่ คาดหวัง (IOC) เรื่องความสัมพันธ์ของยุคสมัยทางประวัติศาสตร์..... 89
6	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบฝึกหัดกับผลการเรียนรู้ที่ คาดหวัง (IOC) เรื่องเหตุการณ์สำคัญที่มีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ของมนุษยชาติในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก..... 90
7	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบฝึกหัดกับผลการเรียนรู้ที่ คาดหวัง (IOC) เรื่องเหตุการณ์ที่เป็นความขัดแย้งของมนุษยชาติใน โลก..... 91
8	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบฝึกหัดกับผลการเรียนรู้ที่ คาดหวัง (IOC) เรื่องแนวทางสานประโยชน์ในการสร้างสันติภาพของโลก..... 92
9	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามกับเกมประกอบการเรียน การสอน (IOC)..... 93
10	ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (IOC)..... 94
11	ผลการหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดเรื่องการแบ่ง ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์..... 95
12	ผลการหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดเรื่องความ สัมพันธ์ของยุคสมัยทางประวัติศาสตร์..... 96
13	ผลการหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดเรื่องเหตุการณ์ สำคัญที่มีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ของมนุษยชาติในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก..... 97

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
14 ผลการหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดเรื่องเหตุการณ์ ที่เป็นความขัดแย้งของมนุษยชาติในโลก.....	99
15 ผลการหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดเรื่องแนวทาง สานประโยชน์ในการสร้างสันติภาพของโลก.....	100
16 ผลการหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน.....	101
17 คะแนนของนักเรียนแต่ละคนจากการทำแบบฝึกหัดเรื่องการแบ่งยุคสมัยทาง ประวัติศาสตร์.....	104
18 คะแนนของนักเรียนแต่ละคนจากการทำแบบฝึกหัดเรื่องความสัมพันธ์ของ ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์.....	105
19 คะแนนของนักเรียนแต่ละคนจากการทำแบบฝึกหัดเรื่องเรื่องเหตุการณ์สำคัญ ที่มีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ของมนุษยชาติในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก.....	106
20 คะแนนของนักเรียนแต่ละคนจากการทำแบบฝึกหัดเรื่องเหตุการณ์ที่เป็นความ ขัดแย้งของมนุษยชาติในโลก.....	107
21 คะแนนของนักเรียนแต่ละคนจากการทำแบบฝึกหัดเรื่องแนวทางสาน ประโยชน์ในการสร้างสันติภาพของโลก.....	108
22 คะแนนของนักเรียนแต่ละคนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียน.....	111
23 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบ สอบถามเรื่องการแบ่งยุคสมัยทางประวัติศาสตร์.....	113
24 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบ สอบถามเรื่องความสัมพันธ์ของยุคสมัยทางประวัติศาสตร์.....	113
25 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบ สอบถามเรื่องเรื่องเหตุการณ์สำคัญที่มีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ของมนุษยชาติในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก.....	115

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
26	
คำเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบ	
สอบถามเรื่องเหตุการณ์ที่เป็นความขัดแย้งของมนุษยชาติในโลก.....	114
27	
คำเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบ	
สอบถามเรื่องแนวทางสานประโยชน์ในการสร้างสันติภาพของโลก.....	115

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ CIPPA.....	28
2 ขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	29
3 แผนภูมิจำแนกเกมตามระดับอุปกรณ์ที่ใช้.....	33