

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษา  
โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3\*

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT ON THE TOPIC OF  
NORTH AMERICA IN SOCIAL STUDIES SUBJECT THROUGH  
CIPPA MODEL IN CONJUNCTION WITH ONLINE GAMES  
FOR MATHAYOMSUKSA 3 STUDENTS

อัมพร รักจรรยาบรรณ<sup>1</sup>, พอเจตน์ ธรรมศิริขวัญ<sup>2</sup>, ทศนีย์ รอดมันคง<sup>3</sup>  
Amporn Rugchanyabun<sup>1</sup>, Phochet Thamsirikhwan<sup>2</sup>, Thasanee Rodmunkhong<sup>3</sup>  
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์<sup>1,2,3</sup>  
Rajabhat Rajanagarindra University<sup>1,2,3</sup>  
Email : m03112514@gmail.com

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 48 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 14.23 หลังเรียนมีค่าเท่ากับ 32.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.78

**คำสำคัญ :** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา; เกมออนไลน์

## ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to compare the learning achievement on the topic of North America in Social Studies subject before and after having undergone with CIPPA model in conjunction with online games for Mattayomsuksa III students, and 2) to study the Mattayomsuksa III students' satisfaction towards learning management through CIPPA model and online games. The samples were 48 Mattayomsuksa III students. The research tools consisted of lesson plan in the learning area of Social Studies, Religions and Culture on the topic of North through CIPPA model in conjunction with online games and pre-test and post-test for learning management with CIPPA model; online games on the topic of North America-the tests were 40 multiple-choice questions with four answers; questionnaire on students' satisfaction after having undergone with CIPPA model and online games. The statistic used for data analysis were the mean, standard deviation and t-test.

The findings were as follows: 1. The academic achievement after having undergone with CIPPA model in conjunction with online games was higher the criteria at 32.59. It was statistically significant at the .05 level, compared with the academic achievement before having undergone with CIPPA model, 14.23. 2. The overall of the Mattayomsuksa III students' satisfaction towards learning management through CIPPA model in conjunction with online games on the topic of North America was at the high level. Its average was 4.20; its standard deviation was 0.78.

**Keywords :** Learning achievement ; CIPPA model; Online games

### 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

การจัดการศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ การสอนนักเรียนในปัจจุบันให้ทันต่อกระแสโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องที่จำเป็นสำหรับครูผู้สอน ดังนั้น การจัดการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 กระบวนการคิดเป็นทักษะสำคัญและจำเป็นในการพัฒนาเด็กที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนได้คิดวิเคราะห์เรื่องที่เรียน ทำให้เกิดองค์ความรู้ในเรื่องที่เรียนได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้การคิดของนักเรียนจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยครูผู้สอนเป็นผู้จัดกระบวนการสอนที่ส่งผลต่อพัฒนาการเรียนรู้กับนักเรียนในชั้นเรียนให้เกิดการคิดที่ถูกต้อง เกิดทักษะในด้านต่างๆ การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนมีส่วนในการจัดการศึกษา ต้องให้ความสำคัญกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งผลให้นักเรียนได้คิดหรือได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง สามารถปรับตัวเข้าได้กับทุกสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลง (กุลิสลา จิตรชญาวนิช เกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ, 2564)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 มาตรา 27 ได้ประกาศปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในบางกลุ่มสาระ เช่น สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และสาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ โดยมีการประกาศใช้มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ฉบับปรับปรุง 2560 แทน ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้มีการปรับปรุงหลักสูตรในสาระภูมิศาสตร์ โดยปรับตัวชี้วัดหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายการเรียนรู้ในสาระภูมิศาสตร์ คือ นักเรียนมีความรู้ มีความสามารถทางภูมิศาสตร์ มีกระบวนการทางภูมิศาสตร์และทักษะทางภูมิศาสตร์ เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงและยกระดับการศึกษาให้มีคุณภาพ พัฒนานักเรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นพลเมืองที่คิดเป็นแก้ปัญหาได้และเป็นพลเมืองดีของโลก ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ ดังนี้ 1) ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม 2) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม 3) เศรษฐศาสตร์ 4) ประวัติศาสตร์และ 5) ภูมิศาสตร์ การจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาต้องอาศัยการท่องจำในเนื้อหาและเรียนหลายเรื่อง จากการสังเกตการสอนของผู้สอนแต่ละคนจัดการเรียนการสอนใช้สื่อการสอนไม่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนไม่สนใจเรียน ทำให้นักเรียนไม่สนใจเรียน มีความสุขและสนุกกับการเรียน ผู้วิจัยนำทักษะการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนคือ ทักษะการเร้าความสนใจ (Motivation) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและช่วยดึงดูดความสนใจให้กับนักเรียนเกิดความอยากที่จะเรียนรู้ตามที่ชินทร์ มั่นคง (2561) กล่าวว่า ทักษะการเร้าความสนใจเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาที่ใช้ขจัดปัญหาอุปสรรคความเบื่อหน่ายในการเรียนและช่วยเพิ่มพูนความสนใจให้เกิดขึ้นกับนักเรียน นักเรียนมีความกระตือรือร้น ผู้สอนต้องใช้เทคนิคต่าง ๆ มากกระตุ้นให้นักเรียนสนใจใฝ่รู้ตั้งแต่เริ่มต้นสอนจนถึงสิ้นสุดการสอน การพัฒนาทักษะให้นักเรียนได้เกิดการคิดมีหลายวิธี เช่น การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การเรียนรู้แบบหมวก 6 ใบ การเรียนรู้แบบผังกราฟฟิก การเรียนรู้แบบ 4 MAT การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นต้น จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมีความสุขในการเรียนและได้ทบทวนบทเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนดีขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา(CIPPA Model)เป็นการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนด้วยวิธีการและกระบวนการที่หลากหลายยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนสามารถแสวงหาความรู้และสามารถสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับความรู้ใหม่ด้วยตนเอง ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่หนึ่ง การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่สอง การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่สามการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่สี่ การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ห้า การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่หก การปฏิบัติและการแสดงผลงาน และขั้นที่เจ็ด การประยุกต์ใช้ความรู้ การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์มีความสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชาสังคมศึกษาในสาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ เป็นการสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้ด้วยตนเอง จากการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ทิศนา แคมมณี (2564) ซึ่งสอดคล้องกับพรพิทักษ์ หมู่ห้วน (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนสร้างองค์ความรู้และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ

ผู้เรียนสูงขึ้น การจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้นำเกมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสาระภูมิศาสตร์ เรื่องทวีปอเมริกาเหนือตามแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนได้รับความรู้และสนุกกับการเล่นเกมออนไลน์ อีกทั้งเป็นการทบทวนความรู้ของตนหลังจากที่เรียนจบในละเนื้อหา นักเรียนสามารถรู้ว่าตนเองมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากหรือน้อยเพียงใด และจะได้พัฒนาตนเองในเรื่องการเรียนให้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปพิชญา วิชาสิทธิ์ (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ใน 2 ปีที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ และสังเกตว่านักเรียนมีปัญหาในเรื่องของการไม่สนใจในการเรียนในช่วงที่เรียนออนไลน์ นักเรียนทำข้อสอบในสาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ เรื่องทวีปอเมริกาเหนือได้คะแนนสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ บางคนไม่สนใจในการเข้าเรียนออนไลน์และใช้เวลาในการเรียนรวมกลุ่มเล่นเกมจากโทรศัพท์มือถือกับเพื่อน ซึ่งเป็นการใช้เวลาในทางที่ผิด เพื่อเป็นการลดปัญหาที่เกิดจากการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนเรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษาโดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาอนุศาสน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้มีคะแนนสอบผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน และตั้งใจเรียนวิชาสังคมศึกษามากขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในทางที่ถูกต้อง

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์

## 3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ทำให้ทราบผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 1)นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้นจากการจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ 3) นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินระหว่างเรียนและเกิดความต้องการที่อยากจะเรียนวิชาสังคมศึกษามากขึ้น

3.2 ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ได้

3.3 ครูผู้สอนได้แนวทางในการประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ไปปรับวิธีการสอนในรายวิชาอื่น ๆ

3.4 ครูผู้สอนได้เทคนิคการจัดการเรียนการสอนใหม่ ๆ และมีสื่อเกมออนไลน์พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษาโดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาอนุศาสตร์ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาอนุศาสตร์ จังหวัดชลบุรี สังกัดสังกัดมณฑลจันทบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวน 203 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาอนุศาสตร์ จังหวัดชลบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการสุ่มด้วยวิธีการจับฉลากเลือก 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยสุ่มจับฉลากได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวนนักเรียน 48 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ จำนวน 5 แผน เวลา 16 คาบ ๆ ละ 50 นาที แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ วัดโดยใช้แบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ของลิเคอร์ท (บุญชม ศรีสะอาด (2554) การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้สร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ฉบับปรับปรุง 2560 สาระภูมิศาสตร์ และศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา สรุปเป็น 7 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนรูปร่างแบบโมเดลชิปปาในขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนรูปร่างแบบโมเดลชิปปา จำนวน 1 เกม โดยนักเรียนได้เล่นเป็นกลุ่ม เนื่องจากโมเดลชิปปาเน้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน ใช้เวลาไม่มากนัก โดยผู้วิจัยได้สร้างเกมออนไลน์การตอบคำถามให้เข้ากับเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน นักเรียนจะเป็นผู้เลือกโหมดการเล่นเอง ศึกษารูปแบบการใช้เกมออนไลน์จากแอปพลิเคชัน Blooket สร้างคำถามเรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ เพื่อนำมาจัดการเรียนการสอน นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาอนุศาสตร์ จังหวัดชลบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 48 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหากระบวนการเรียนการสอน และเวลาที่ใช้ โดยเนื้อหากระบวนการเรียนการสอนและเวลาที่ให้มี

ความเหมาะสม จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้จัดการเรียนรู้กับกลุ่มทดลอง การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้ ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้รายปี กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและการวัดผลประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิเคราะห์หลักสูตร สร้างตารางกำหนด รายละเอียดรายวิชา โดยกำหนดเนื้อหาสาระ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่ต้องการให้นักเรียนเกิดในการเรียนแต่ละเนื้อหานั้น ๆ เพื่อออกข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและ พฤติกรรมที่ต้องการวัด สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีของบลูม (Benjamin S.Bloom) มาใช้ในการเขียนข้อสอบ วัดตามจุดประสงค์ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) ประกอบด้วย ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการ สร้างสรรค์ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จากเนื้อหาเรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ โดยให้สอดคล้องกับตาราง วิเคราะห์ข้อสอบ จำนวน 40 ข้อ การหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ความ สอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความถูกต้องด้านภาษาและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruency) หรือ IOC ของคำถามกับ จุดประสงค์ที่ต้องการวัด จากนั้นนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจ จำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ ได้ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.56 ถึง 0.79 และได้ค่าอำนาจ จำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.21 ถึง 0.38 คัดเลือกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีค่าความยาก ง่ายอยู่ระหว่าง 0.56 ถึง 0.79 และได้ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.21 ถึง 0.38 มาหาค่าความ เชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ได้ค่าความเชื่อมั่นของ แบบทดสอบเท่ากับ 0.78 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านการหาคุณภาพแล้ว จำนวน 40 ข้อ พิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามความพึง พพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ วิชาสังคมศึกษา ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้ ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ จิตวิทยา การศึกษา ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึง พพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อ การจัดการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ วิชาสังคมศึกษา จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบ ตรวจสอบรายการ (Checklist) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีการ ของลิเคอร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2554) สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติที ค่าความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความ เชื่อมั่นของแบบทดสอบ

## 5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ก่อนเรียนและหลังเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาร่วมกับการใช้เกม ออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ก่อนเรียนและหลังเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปป่าร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คะแนน	n	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	48	14.23	2.81	35.21*	.00
หลังเรียน	48	32.59	1.75		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปป่าร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ พบว่า ภาพรวมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.81 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 32.59 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.75

5.2 ความพึงพอใจของกลุ่มทดลองหลังเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปป่าร่วมกับการใช้เกมออนไลน์เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**ตารางที่ 2** สรุปภาพรวมรายด้านผลการศึกษาคความพึงพอใจของกลุ่มทดลองหลังเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปป่าร่วมกับการใช้เกมออนไลน์เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	4.15	0.80	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนการสอน	4.18	0.79	มาก
3. ด้านสื่อการเรียนรู้	4.24	0.78	มาก
4. ด้านการวัดและประเมินผล	4.28	0.78	มาก
รวม	4.21	0.78	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปป่าร่วมกับการใช้เกมออนไลน์เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 ผู้วิจัยแยกสรุปเป็นรายด้านได้ผลการทดลองดังนี้ อันดับ 1 คือ ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 อันดับ 2 คือ ด้านสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 อันดับ 3 คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ

4.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79 และอันดับ 4 คือ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

1. ด้านเนื้อหา ประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจมาก คือ เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.75 รองลงมาคือ เนื้อหาที่เรียนเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.81 เนื้อหาที่เรียนส่งเสริมให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.79 เนื้อหาที่เรียนตรงตามขั้นตอนรูปแบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.80 และ เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และตัวชี้วัดในแต่ละเรื่องที่เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.83

2. ด้านการจัดการเรียนการสอน ประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจมาก คือ มีการจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 รองลงมาคือ เกมออนไลน์มีความยากง่ายเหมาะสมกับเนื้อหาแต่ละเรื่อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.81 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและการตัดสินใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 การจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์นักเรียนได้รับความสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.75 และกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82

3. ด้านสื่อการเรียนรู้ ประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจมาก คือ สื่อเกมออนไลน์ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 รองลงมา คือ สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสม ประหยัดค่าใช้จ่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 สื่อการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดระหว่างสมาชิกในกลุ่ม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 สื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.74 และสื่อการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78

4. ด้านการวัดและประเมินผล ประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจมาก คือ วิธีการวัดผล และประเมินผลมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 รองลงมาคือ มีการวัดผลและประเมินผลตามสภาพจริง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79 คำถามเกมออนไลน์ Blooket มีความชัดเจนไม่ยากจนเกินไป มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 และการวัดผล ประเมินผลใช้เทคนิคและวิธีการที่มีความหลากหลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82



## 6. อภิปรายผลการวิจัย

6.1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ก่อนเรียนและหลังเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้และค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 14.22 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.58 ผลการศึกษาสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องมาจาก การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองนำรูปแบบซิปปาทั้ง 7 ขั้นตอนมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ จะเห็นได้ว่านักเรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถพัฒนาทักษะในการคิด มีความคิดสร้างสรรค์ มีการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถสื่อสารในเรื่องที่เรียนได้อย่างถูกต้อง และเกิดความใฝ่รู้ในการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ด้านร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนจะมีลักษณะยึดนักเรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง นักเรียนเกิดความร่วมมือในการทำกิจกรรม เนื้อหาที่มีความเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนและเรียนจากเรื่องง่ายไปยาก เกมมีความน่าสนใจทำให้นักเรียนสนุกสนานในการเรียน ดังที่ กรองแก้ว วงษ์สวรรค์ (2564) กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม Blooket เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป รายวิชา บัญชีเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.54/86.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาบัญชีเบื้องต้น เรื่อง การบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป โดยใช้สื่อเกม Blooket เท่ากับ 0.6628 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.6628 หรือคิดเป็นร้อยละ 66.28 ผู้วิจัยพบว่าการนำเกมออนไลน์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ดังที่ สมพร กุลนันทน์ (2560) กล่าวว่า การใช้สื่อการสอนโปรแกรม Kahoot Application ในการวัดและประเมินผลเรื่อง โมเมนต์มัมและการชน รายวิชาฟิสิกส์ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสนุกสนาน ให้ความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียน การร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในรายวิชาฟิสิกส์มากขึ้น ผู้สอนเข้าใจผู้เรียน ในขณะเดียวกันผู้สอนจะรับทราบผลการสอนของตนเองตามความคิดเห็นของผู้เรียนและนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2564) กล่าวว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา สามารถนำไปเป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้กับ ผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้ตามหลักซิปปาเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยอาศัยความร่วมมือของกลุ่ม มีการทำงานเป็นทีม ใช้วิธีการและกระบวนการที่หลากหลายในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา มาจากแนวคิดหลัก 5 แนวคิด ดังนี้ 1) ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตัวเอง (Construction of knowledge) 2) ผู้เรียนต้องพึงการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับเพื่อนบุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย

3) ครูช่วยกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการ (Process Skills) ต่างๆ ที่เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดี ผู้เรียนต้องมีความพร้อมในการรับรู้และการเรียนรู้ มีประสบการณ์ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา 4) การให้มีการเคลื่อนไหวทางกาย (Physical Participation) อย่างเหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเองและความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นจะมีความลึกซึ้งและอยู่ได้คงทน 5) ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) ในสถานการณ์ต่างๆที่หลากหลาย

ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ตามลำดับขั้นตอนของโมเดลซิปปาทั้ง 7 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยเกมออนไลน์จากแอปพลิเคชัน Blooket เกี่ยวกับเรื่องทวีปอเมริกาเหนือ ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ เป็นการแสวงหาความรู้ใหม่ของนักเรียนจากแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมมาให้ให้นักเรียนด้วยการให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาจาก PowerPoint คู่มือภาพและตอบคำถามเกี่ยวกับทวีปอเมริกาเหนือ โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม นักเรียนศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูล โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ด้วยการจัดกิจกรรมตามที่คุณสอนกำหนดในใบงานให้นักเรียนศึกษาอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเองเกี่ยวกับเรื่องทวีปอเมริกาเหนือ รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนเองแก่ผู้อื่นและได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กัน โดยการใช้เกมออนไลน์จากแอปพลิเคชัน Blooket เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้ช่วยเหลือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเล่น ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ นักเรียนสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบด้วยการให้นักเรียนทำฝึกหัดจากใบงาน ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน คือการให้นักเรียนดูแผนที่ทวีปอเมริกาเหนือพร้อมกันทั้งห้องและให้นักเรียนสรุปความรู้ในรูปแบบแผนผังความคิด เป็นการสร้างความรู้ของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ ช่วยให้นักเรียนได้ต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนเองและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงผลงานที่ได้รับ ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ การส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนเองเกี่ยวกับเรื่องทวีปอเมริกาเหนือไปใช้ในการทำแบบทดสอบหลังเรียนจากเกมออนไลน์จากแอปพลิเคชัน Blooket โดยตอบคำถามแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาปีตะย์ คงสิเฮอร์ (2562) พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนของโมเดลซิปปาทั้ง 7 ขั้นดังกล่าว มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติทุกขั้น เพื่อให้นักเรียนสามารถตอบคำถามจากเรื่องที่เรียนโดยผ่านการเล่นเกมออนไลน์ได้ถูกต้อง การเล่นเกมออนไลน์มีเล่นคนเดียวและทั้งเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เกิดความร่วมมือกันในการทำงาน การนำเกมออนไลน์มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การสอนทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม เกิดการเรียนรู้โดยผ่านประสบการณ์ตรง นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนและจดจำได้ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวณิชชา สีหาวงษ์ (2560) พบว่าการพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปาคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

6.2 ความพึงพอใจของกลุ่มทดลองหลังเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 ผู้วิจัยแยกสรุปเป็นรายด้านได้ผลการทดลองดังนี้

อันดับ 1 คือ ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78

อันดับ 2 คือ ด้านสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.78

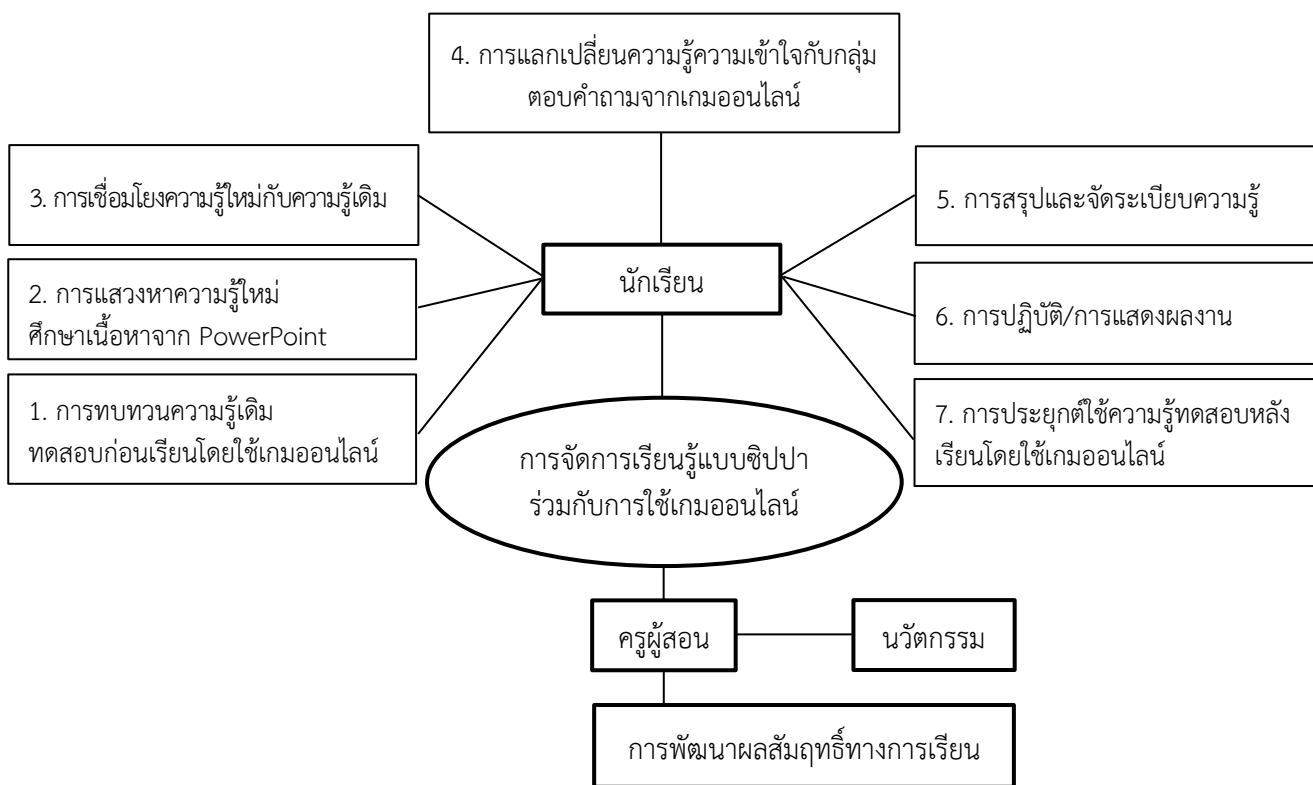
อันดับ 3 คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79

อันดับ 4 คือ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80

การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามลำดับขั้นตอน มีการจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด ส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงและสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ มีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสม ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมที่มีความหลากหลายและสร้างเกมออนไลน์ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา เวลา วัยของนักเรียน เพื่อสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนให้นักเรียน ส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหา การสังเกต การจดจำ ช่วยให้นักเรียนที่เบื่อหน่ายต่อการเรียนหันมาสนใจการเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่น สร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง รวมถึงการให้ผลหรือข้อมูลจากการแข่งขันย้อนกลับทันที ส่งผลให้นักเรียนได้เล่นเกมอย่างมีความสุขและอยากเล่นซ้ำอีก นอกจากเกมจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้แล้ว ยังทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาสังคมอีกด้วย ซึ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยจะต้องให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน เกิดทักษะและฝึกปฏิบัติ สามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้และเกิดความพึงพอใจที่ดีต่อวิชาที่เรียน เนื่องจากความพึงพอใจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ เนื้อหาวิชาสังคม นักเรียนมีความพึงพอใจที่ดีก็จะทำให้เกิดความอยากที่จะเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ มิสนรีลักษณ์ ปัทมะทัตต์ (2558) พบว่า การใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชา Fundamental English การศึกษาเรื่อง การใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น

5 คะแนน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก ความพึงพอใจในการใช้สื่อการสอน Kahoot ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยในระดับ มาก งานวิจัยของ Al-Shaw (2014) พบว่า การใช้เกมเป็นยุทธศาสตร์ในการเรียนรู้คำศัพท์ช่วยพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกมช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในระหว่างเรียน เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ใหม่ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ รวมถึงการช่วยเพิ่มความกระตือรือร้นในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ด้วย และงานวิจัยของ Darfilal, Ihem (2015) พบว่า ประสิทธิภาพของการใช้เกมทางภาษาในการสอนคำศัพท์กรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น นักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์ใหม่และไม่คุ้นเคยได้ มีแรงจูงใจในการเรียนและสนใจการเรียนดีขึ้นกว่าก่อนการใช้เกมในการสอนคำศัพท์

## 7. องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 1 องค์ความรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ วิชาสังคมศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาร่วมกับการใช้เกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากภาพที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบจัดการเรียนรู้แบบซิปปาซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยเกมออนไลน์จากแอปพลิเคชัน Blooket ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ของนักเรียนจากแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมมาให้ให้นักเรียนด้วยการให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาจาก PowerPoint

คู่มือภาพและตอบคำถามโดยใช้กระบวนการกลุ่ม ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม นักเรียนศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูล โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ด้วยการจัดกิจกรรมตามที่คุณสอนกำหนดในใบงานให้นักเรียนศึกษาอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเกี่ยวกับเรื่องทวีปอเมริกาเหนือ รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่นและได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันโดยการใช้เกมออนไลน์จากแอปพลิเคชัน Blooket เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเล่น ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ นักเรียนสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบด้วยการให้นักเรียนทำฝึกหัดจากใบงาน ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน ให้นักเรียนสรุปความรู้ในรูปแบบแผนผังความคิดเป็นการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ ช่วยให้นักเรียนได้ต่อย้ำหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงผลงานที่ได้รับ ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ การส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนไปใช้ในการทำแบบทดสอบหลังเรียนจากเกมออนไลน์จากแอปพลิเคชัน Blooket โดยตอบคำถามแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ ครูผู้สอนได้นวัตกรรมที่ใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้ดีขึ้น

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบชิปาร่วมกับเกมมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ควรใช้เวลาเรียน 2 ชั่วโมงต่อกัน เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องครบทุกขั้นตอน

8.1.2 นักเรียนควรเปลี่ยนบทบาทของตนเองในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันกับเพื่อนให้ทุกคนมีโอกาสได้เป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม

### 8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 การนำเสนอผลงานของนักเรียนครูผู้สอนควรให้นักเรียนนำเสนอผลงานในหลายรูปแบบ เช่น การจัดป้ายนิเทศ และทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงานของกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการเรียนและมีความกล้าแสดงออก

### 8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

8.3.1 ควรทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการสอนชิปากับการสอนแบบอื่นๆ เช่นการสอนแบบโครงงานกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือในวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาภาษาไทย วิชาการงานอาชีพ วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เป็นต้น

8.3.2 ครูผู้สอนควรเตรียมเกมหรือแอปพลิเคชันอื่นให้มีความหลากหลายให้นักเรียนได้เลือกเล่นเกมที่ต้องการเล่น นักเรียนจะได้มีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น

8.3.3 ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แบบชิปากับตัวแปรตามอื่น ๆ เช่น ความคงทนในการเรียนรู้ การคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

## 9. บรรณานุกรม

- กุลิศรา จิตรชญาวนิช และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ. (2562). **วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีศนา แชมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 25. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปพิชญา วิชาติ. (2564). **การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2553). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- มิสนรีลักษณ์ ปัทมะทัตต์. (2560). **การใช้สื่อการสอน Kahoot เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 รายวิชา Fundamental English**. สืบค้นจาก [http://swis.act.ac.th/html\\_edu/act/temp\\_emp\\_research/2813.pdf](http://swis.act.ac.th/html_edu/act/temp_emp_research/2813.pdf)
- วณิชชา สีหาวงษ์. (2560). **การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- อาปีตะส์ คงสิเหร่. (2562). **ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.