

ผลการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน\*

THE RESULTS OF LOCAL HISTORY LEARNING MANAGEMENT ON THE TOPIC  
OF THE KU KASING COMMUNITY FOR GRADE 2 STUDENTS USING THE  
HISTORICAL METHOD IN CONJUNCTION WITH GAMIFICATION

ปวาริศา เหนือโท<sup>1</sup>, ธงไชย สุขแสวง<sup>2</sup>, ประทวน วันนิจ<sup>3</sup>  
Pawarisa Nuatho<sup>1</sup>, Thongchai Suksawaeng<sup>2</sup>, Pratoun Wannit<sup>3</sup>  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์<sup>1,2,3</sup>  
Faculty of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University<sup>1,2,3</sup>  
Email : Pawarisanueatho@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ระหว่างก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านกู่กาสิงห์ จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 20 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบวิลคอกชัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 85.33/84.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ฐานที่กำหนดไว้ และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น; วิธีการทางประวัติศาสตร์; เกมมิฟิเคชัน

## ABSTRACT

This research aims to 1) develop a learning management of local history, the topic of Ku Ka Singh community, using historical methods combined with gamification to be effective according to the criteria of 80/80, 2) compare the learning achievement of local history, the topic of Ku Ka Singh community, of grade 2 students who learn using historical methods combined with gamification before and after learning, and 3) study the satisfaction of grade 2 students who learn local history, the topic of Ku Ka Singh community, using historical methods combined with gamification. The target group is 20 grade 2 students in the 2025 academic year, Ban Ku Ka Singh School, Roi Et Province. The research instruments are the learning management plan, the test, and the satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis are the mean, standard deviation, and the Wilcoxon signed-rank test.

The research results found that 1) the learning management of local history, the topic of Ku Ka Singh community, by historical methods combined with gamification of grade 2 students was effective (E1/E2) equal to 85.33/84.50, which was higher than the specified criteria. 2) The learning achievement of local history, the topic of Ku Ka Singh community, of grade 2 students who learned by historical methods combined with gamification had higher learning achievement after learning than before learning, with statistical significance at the .05 level and in accordance with the specified hypothesis. 3) The satisfaction of grade 2 students who learned local history, the topic of Ku Ka Singh community, by historical methods combined with gamification was at the highest level overall.

**Keywords :** Local History; Historical Method; Gamification

### 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ประวัติศาสตร์เป็นวิชาที่ว่าด้วยเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือเรื่องราวของประเทศชาติตามที่มีบันทึกไว้เป็นหลักฐาน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) การศึกษาประวัติศาสตร์มีความสำคัญต่อมนุษยชาติเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์ทั้งมวลของ มนุษย์ที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง ทำให้มนุษย์รับรู้ความเป็นมาของตนเอง เข้าใจสังคมที่อาศัยอยู่และ ใช้สติปัญญาสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าขึ้นใหม่อย่างมีระเบียบแบบแผนเพื่อใช้ปรับตัวและอยู่ร่วมกัน ของมนุษย์ในสังคม (เฉลิม มลิตา นิตินิตต์ปรีชา, 2559) การเรียนรู้ประวัติศาสตร์จึงช่วยพัฒนา กระบวนการคิดและทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต เพราะเป็นการศึกษาเรื่องราวของสังคมมนุษย์ในอดีตตามมิติเวลาจากร่องรอยแหล่งข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์และใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ สืบค้นเรื่องราวอย่างเป็นระบบ (ศศิพัชร จำปา, 2558) ดังนั้นการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จึงมีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอมความเข้าใจของมนุษย์ต่ออดีต เพื่อพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ และการใช้เหตุผลอย่างเป็นระบบ โดยอาศัย

หลักฐานและวิธีการทางประวัติศาสตร์เป็นเครื่องมือในการสืบค้นและสร้างองค์ความรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำบทเรียนจากอดีตมาปรับใช้ในปัจจุบันและอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นั้น ยังสอดคล้องกับเป้าหมายทางการศึกษาผ่านพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 อีกด้วย

ในขณะที่เดียวกันกลับพบว่าในปัจจุบันพบปัญหาและอุปสรรคในการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ไม่ว่าจะเป็นวิธีการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ไทยไม่มีการพัฒนาแต่ดำเนินไปในทิศทางที่ผิดที่มุ่งเน้นในเรื่องการถ่ายทอดความรู้ที่มีอยู่มากกว่าการสร้างองค์ความรู้ใหม่การวัดผลเน้นความสามารถในการท่องจำ มีการวัดผลแบบปรนัยมากกว่าการให้ผู้เรียนฝึกเรียงความ การเขียน และใช้ข้อสอบที่เป็นแบบอัตนัยหรืออาจจะเป็นปัญหาเรื่องสื่อการเรียนการสอน ถึงแม้สื่อจะมีอยู่มาก แต่สื่อที่สำคัญที่สุดยังเป็นหนังสือแบบเรียนประวัติศาสตร์ และหนังสืออ่านประกอบรายวิชาต่าง ๆ อีกทั้งหนังสือที่มีอยู่ก็ยังมีขาดความเป็นมาตรฐานที่ชวนให้ไม่น่าอ่าน ขาดความทันสมัย (วินัย พงศ์ศรีเพียร, 2543) ปัญหาดังกล่าวเป็นอุปสรรคต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนตกต่ำลง และขาดทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ด้วยการสอนประวัติศาสตร์เพียงแค่อ่านหนังสือตัวอย่าง และให้เด็กค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองนั้นอาจทำให้เด็กไม่เข้าใจ ไม่เกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้จริง ๆ ครูผู้สอนจึงต้องรู้และเข้าใจถึงการใช้อุปกรณ์การสอน เทคนิควิธีการจัดกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องจัดเนื้อหาสาระการเรียนรู้และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหาครูผู้สอนควรจัดสภาพแวดล้อมและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2545) จากเหตุผลดังกล่าว จึงเห็นความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ให้มีความน่าสนใจ ทันสมัย และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยเน้นการใช้สื่อที่หลากหลายและเทคนิคการสอนที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้เชิงรุก และการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงสอดคล้องกับการปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา และพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสามารถนำความรู้ทางประวัติศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข จากแนวคิดของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้อย่างเข้าใจลึกซึ้ง ต้องการส่งเสริมการเรียนรู้สิ่งที่ใกล้ตัวผู้เรียนก่อน เช่น ประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนที่เป็นฐานเป็นกลยุทธ์หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหา ตามหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชนโดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างครูผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติ จากอดีตจนถึงปัจจุบันด้านความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตระหนัก

ถึงความสำคัญ สามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น ป.2 ตัวชี้วัดที่ 1 สืบค้นถึงการเปลี่ยนแปลงในชีวิตประจำวันของคนในชุมชนของตนจากอดีตจนถึงปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญในการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น และได้ศึกษาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ในห้องเรียน

จากการศึกษาคุณภาพการเรียนการสอนและปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกู่กาสิงห์ในแต่ละชั่วโมงและจากการสัมภาษณ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และการสัมภาษณ์ครูผู้สอน พบว่านักเรียนส่วนมากให้การสัมภาษณ์ว่า วิชาประวัติศาสตร์ เป็นวิชาน่าเบื่อ เข้าใจยาก และไม่เห็นความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้นักเรียนยังขาดแรงจูงใจในการเรียน ขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์และสรุปใจความสำคัญจากเหตุการณ์ในอดีต โดยเฉพาะเมื่อต้องอ่านเนื้อหาในหนังสือแบบเรียนที่เป็นข้อความจำนวนมาก ตลอดจนขาดสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจ ในขณะที่ครูผู้สอนมีข้อจำกัดทั้งด้านเวลา สื่อ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนรู้ไม่มีความหลากหลาย และไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

จากสภาพปัญหาและแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาและความสำคัญ จึงได้ศึกษานวัตกรรม เทคนิค วิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยแนวคิดพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญคือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเน้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ได้เรียนรู้ (Learning by Doing) ส่งผลให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ ความคิดรวบยอดและหลักการได้ด้วยตัวของนักเรียนเอง (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2563) ซึ่งพบว่า วิธีการทางประวัติศาสตร์เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่นิยมใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์อย่างเป็นขั้นตอนตามแนวทางของวิธีการทางประวัติศาสตร์และเข้าถึงองค์ความรู้ นั้นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับการสอนแบบแก้ปัญหาโดยครูผู้สอนนำเอาหลักฐานและเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์มาเป็นพื้นฐานอ้างอิงพร้อมวิเคราะห์คำถามที่ครูหรือผู้เรียนร่วมกันตั้งขึ้นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการค้นคว้าข้อเท็จจริงคิดหาเหตุผลด้วยตนเองรู้จักสังเกตความแตกต่างรวมทั้งสรุปแนวความคิดได้อย่างถูกต้อง (เพ็ญฤทัย พุฒิคุณเกษม, 2557) อีกทั้งเทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันนั้น ช่วยสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้นต่อการศึกษาค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำไปใช้ได้ สามารถทำให้การเรียนรู้สิ่งที่ยากได้ง่ายขึ้น (สุคนธา ทองรักษ์, 2558; จุฑามาศ มีสุข, 2558) และต่างประเทศ (Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R., 2024; Sylvester, C. E., 2024) ก็พบว่า การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการศึกษา ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน และเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาท้องถิ่นเกี่ยวกับชุมชนกู่กาสิงห์

กู่กาสิงห์ เป็น ศาสนสถาน กู่ มีความหมายว่า ปราสาท เป็นที่สถิตของเทพเจ้า สร้างเพื่ออุทิศแด่พระศิวะ ในลัทธิไศวนิกาย เป็นปราสาทขอมจากฐานคติที่ได้อธิบายไว้ว่า สร้างตามคติความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ ฮินดู เพื่อเป็นการจำลองตามทัศนคติทางจักรวาล หรือ สวรรค์ คู่ หรือปราสาทขอมมีส่วนส่วนต่างๆเป็นส่วนประกอบและมีความหมาย ปราสาทเป็นการจำลองเขาไกรลาส ซึ่งเป็นที่ประทับของเทพเจ้า ปราสาทยังเหมือนเขาพระสุเมรุ ที่เป็น ศูนย์กลางของจักรวาล (พระมหากษัตริย์ อานนโท, 2560) ซึ่งชุมชนกู่กาสิงห์ เป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีเรื่องราวประวัติศาสตร์ มีร่องรอยอารยธรรมขอมโบราณ และ ตำนานเรื่องเล่ามากมาย จึงเหมาะแก่ การจัดการการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยวิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับแนวคิด เกมมิฟิเคชันเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชน และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง

จากการศึกษาทั้ง 2 แนวคิดดังกล่าวข้างต้นร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตลอดจนนักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ ตลอดจนนำความรู้ที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ระหว่างก่อนและหลังเรียน

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

## 3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของครูผู้สอนและผู้สนใจให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะทำให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมายและนักเรียนประสบผลสำเร็จทางการเรียน

3.2 เป็นข้อมูลสารสนเทศเพื่อช่วยพัฒนาและศึกษาค้นคว้า วิจัย ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของครูผู้สอนและผู้สนใจ

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 4.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังเรียนอยู่ในปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านกุ่ากาสิงห์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 จำนวน 20 คน

##### 4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

4.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกุ่ากาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน 10 ชั่วโมง (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น มีผลการประเมินคุณภาพแผนโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน อยู่ระหว่าง 4.57-4.73 ซึ่งอยู่ในระดับมากขึ้นไปทุกแผน และสามารถใช้ได้)

4.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกุ่ากาสิงห์ โดยเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน (แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น มีค่าความยาก (P) อยู่ระหว่าง 0.43-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.28-0.52 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ตามวิธีของโลเวทเท่ากับ 0.9853)

4.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกุ่ากาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 10 ข้อ (มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.35-0.93 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.9229)

##### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบการวิจัยแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) (รัตนะ บัวสนธ์, 2565) ดังนี้ 1) ก่อนการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียนเพื่อทำความเข้าใจและสร้างข้อตกลงเกี่ยวกับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) ดำเนินการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง 3) เมื่อทำการจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้นทั้งหมดแล้ว จากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) จำนวน 20 ข้อ 4) นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 ข้อ 5) นำคะแนนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

##### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 วิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกุ่ากาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

4.4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกุ่ากาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้ สถิติทดสอบวิลคอกซัน (Wilcoxon signed-rank test) (สมนึก ภัททิยธนี, 2565)

4.4.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ความพึงพอใจตามแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

4.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.5.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.5.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ได้แก่ การหาค่าความเที่ยงตรง (IOC) การค่าความยาก (P) ของแบบทดสอบ การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ โดยใช้ดัชนีบี (B-index) และการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้วยสูตรของโลเวท (Lovett Method) การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา และสถิติทดสอบวิลคอกซัน (Wilcoxon signed-rank test)

4.5.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  ตามแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยการวิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อันผ่านการหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และผ่านการปรับปรุงโดยนำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อันไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังเรียนอยู่ในปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านกู่กาสิงห์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 จำนวน 20 คน โดยในขณะที่ใช้เครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมผลการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การทดสอบ การวัดทักษะ และเจตคติ เพื่อนำมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการจัดการเรียนรู้อัน โดยแสดงผลการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) จากการจัดการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการเรียน	คะแนน ที่ได้	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย
ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ )	2,560	3,000	128.00	2.37	85.33
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ )	400	600	16.90	1.29	84.50
ประสิทธิภาพของกิจกรรมจัดการเรียนรู้อัน ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 85.33/84.50					

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 85.33 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 84.50 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จึงมีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 85.33/84.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

5.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนและหลังเรียน ซึ่งผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน หลังจากนั้นทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์โดยใช้สถิติทดสอบวิลคอกซ์ (Wilcoxon signed-rank test) แสดงรายละเอียดดังนี้

**ตารางที่ 2** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ระหว่างก่อนและหลังเรียน ด้วยสถิติทดสอบวิลคอกซ์

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	Z	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน	20	11.60	2.46	-3.8230*	0.0000
หลังเรียน	20	16.90	1.29		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ฐานที่กำหนดไว้

5.3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยจากการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert's) หลังจากนั้นนำผลการตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

**ตารางที่ 3** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความพึงพอใจต่อการการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (N=20)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ข้าพเจ้าชอบเรียนรู้เรื่องชุมชนกู่กาสิงห์	4.55	0.51	มากที่สุด
2	ข้าพเจ้ารู้สึกภาคภูมิใจในบ้านเกิดของตนเอง	4.55	0.51	มากที่สุด
3	ข้าพเจ้าชอบการเรียนรู้แบบใช้เกม	4.50	0.51	มาก
4	การเล่นเกมทำให้ข้าพเจ้าจำเนื้อหาได้ดีขึ้น	4.60	0.50	มากที่สุด
5	ข้าพเจ้ารู้สึกตื่นเต้นกับการค้นคว้าข้อมูล	4.55	0.51	มากที่สุด
6	ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม	4.50	0.51	มาก
7	ข้าพเจ้ากล้าซักถามหรือเสนอความคิดเห็น	4.45	0.51	มาก
8	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าบทเรียนเข้าใจง่าย	4.40	0.50	มาก
9	ข้าพเจ้าคิดว่าครูสอนสนุกและเข้าใจง่าย	4.50	0.51	มาก
10	ข้าพเจ้าต้องการให้มีการสอนแบบนี้อีก	4.75	0.44	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.53	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.53$ , S.D=0.50) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ข้าพเจ้าต้องการให้มีการสอนแบบนี้อีก ( $\bar{X}=4.75$ , S.D=0.50) รองลงมาคือ การเล่นเกมทำให้ข้าพเจ้าจำเนื้อหาได้ดีขึ้น ( $\bar{X}=4.60$ , S.D=0.50) และข้าพเจ้าชอบเรียนรู้เรื่องชุมชนกู่กาสิงห์ ข้าพเจ้ารู้สึกภาคภูมิใจในบ้านเกิดของตนเอง และข้าพเจ้ารู้สึกตื่นเต้นกับการค้นคว้าข้อมูล ( $\bar{X}=4.55$ , S.D=0.51) ตามลำดับ

## 6. อภิปรายผลการวิจัย

6.1 การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 85.33/84.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด จากผลที่เกิดขึ้นดังกล่าวเกิดจากการนำองค์ประกอบของเกม เช่น การสะสมแต้ม การแข่งขัน หรือการทำภารกิจ มาใช้ในกิจกรรมระหว่างเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและตั้งใจทำกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลให้คะแนนระหว่างเรียนสูง รวมถึงมีการจัดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน ถูกออกแบบมาในรูปแบบกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) เช่น การค้นคว้าข้อมูล การสัมภาษณ์ประชาชนชาวบ้าน ทำให้ไม่น่าเบื่อและเกิดการเรียนรู้ตลอดกระบวนการ

อีกทั้งมีกระบวนการที่ได้นำสู่ผลลัพธ์ที่ดี มีความสนุกและน่าสนใจ จึงทำให้นักเรียนสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นและคงทนขึ้น ส่งผลโดยตรงต่อคะแนนสอบหลังเรียน รวมถึงเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มีความเชื่อมโยงกับชุมชน และตัวผู้เรียน ผ่านการเรียนรู้เรื่องราวของ “ชุมชนกู่กาสิงห์” ซึ่งเป็นบ้านเกิดของตนเอง ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเนื้อหามีความหมายและใกล้ตัว เกิดเป็นความภาคภูมิใจและอยากเรียนรู้ ส่งผลให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ได้คะแนนดี ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ ซัยยัค พรหมวงศ์ (2559) ที่ได้กล่าวว่า สื่อหรือนวัตกรรมที่ดีต้องมีประสิทธิภาพทั้งในส่วนของกระบวนการ ( $E_1$ ) และผลลัพธ์ ( $E_2$ ) รวมถึงแนวคิดที่ว่า การประยุกต์ใช้แนวคิด กลไก องค์ประกอบ หรือเทคนิคที่มาจากเกม ไปใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เช่น การเรียน การทำงาน หรือการบริหารจัดการ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนใจ มีส่วนร่วม มีแรงจูงใจ และมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น ความตั้งใจ ความกระตือรือร้น ความสนุกสนาน และการพัฒนาทักษะ โดยเน้นการให้รางวัล การสะสมแต้ม การตั้งเป้าหมาย หรือการแข่งขัน ซึ่งช่วยให้กิจกรรมดูน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (อดิศักดิ์ เมฆสมุทร, 2559; วราจคณาจ สแสงธิป, 2564) สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิเชิตชัย เทียงท่า (2566) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพสูงถึง 89.26/93.26 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติดา ปุ่มแก้ว (2565) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบวิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมความคิดเชิงมนิทัศน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยก็พบในลักษณะเดียวกันที่ว่าจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (77.31/73.17)

6.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ฐานที่กำหนดไว้ โดยผลการศึกษาคะแนนการทดสอบ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียน มีคะแนนรวม เท่ากับ 232 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.60 คะแนน และการทดสอบหลังเรียน มีคะแนนรวม เท่ากับ 338 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 16.90 คะแนน ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้แบบเดิมที่นักเรียนให้ความเห็นว่าน่าเบื่อและเข้าใจยาก ได้ถูกแทนที่ด้วยกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดและการมีส่วนร่วม อีกทั้งวิธีการทางประวัติศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนไม่ได้เรียนแบบท่องจำ แต่ได้ฝึกทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การตั้งคำถาม การรวบรวมข้อมูล ไปจนถึงการนำเสนอ ซึ่งเป็นการสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าเดิม รวมถึงกระบวนการของเกมมิฟิเคชัน ทำหน้าที่เป็นตัวขับเคลื่อนที่ทำให้กระบวนการเรียนรู้ที่อาจจะซับซ้อนสำหรับเด็ก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้กลายเป็นเรื่องสนุกสนานและเกิดความท้าทาย ช่วยลดความกังวลและสร้างบรรยากาศเชิงบวกในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลลัพธ์จากการดำเนินการดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2563) และการใช้เกมมิฟิเค

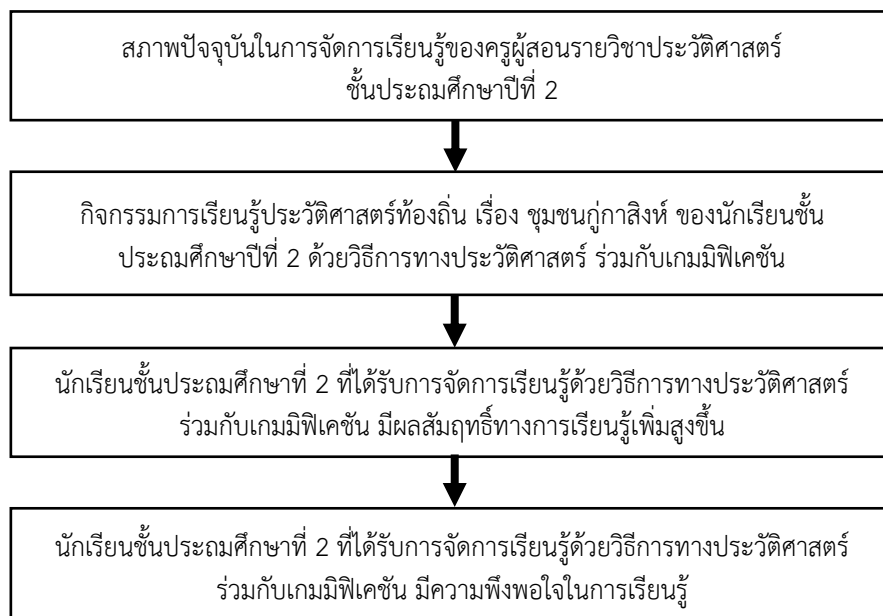
ชั้นในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรังลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รวมถึง ฐาปนีย์ รักภูบาล (2565) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อความสามารถในการวิเคราะห์สาเหตุและผลสืบเนื่องทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และงานวิจัยของ สุทิวัส ธรรมศิริ (2566) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ต่างก็มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้นวัตกรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

6.3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.53$ ,  $S.D=0.50$ ) เมื่อผู้วิจัยพิจารณาเป็นรายข้อ ก็พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ข้าพเจ้าต้องการให้มีการสอนแบบนี้อีก ( $\bar{X}=4.75$ ,  $S.D=0.50$ ) รองลงมาคือ การเล่นเกมทำให้ข้าพเจ้าจำเนื้อหาได้ดีขึ้น ( $\bar{X}=4.60$ ,  $S.D=0.50$ ) และข้าพเจ้าชอบเรียนรู้เรื่องชุมชนกู่กาสิงห์ ข้าพเจ้ารู้สึกภาคภูมิใจในบ้านเกิดของตนเอง และข้าพเจ้ารู้สึกตื่นเต้นกับการค้นคว้าข้อมูล ( $\bar{X}=4.55$ ,  $S.D=0.51$ ) ตามลำดับ ซึ่งจากผลการสอบถามดังกล่าวเป็นไปได้ว่า การเรียนแบบใช้เกมเป็นสิ่งที่ตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็กในวัยประถมศึกษาตอนต้นโดยตรง ทำให้การเรียนไม่เครียดและเต็มไปด้วยความสนุก รวมถึงกลไกของเกม เช่น การสะสมแต้ม การได้รับคำชม หรือการผ่านด่านเล็กๆ น้อยๆ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าตนเองทำสำเร็จและมีความสามารถ อีกทั้งการได้เรียนรู้เรื่องราวในท้องถิ่นของตนเอง และการได้ลงมือค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนรู้สึกเป็นเจ้าของความรู้และเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน และกิจกรรมที่เน้นการทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนและครู ทำให้บรรยากาศโดยรวมเป็นไปในเชิงบวก แสดงให้เห็นว่าความรู้สึกทางบวก (Positive Feelings) ต่อกิจกรรมใดๆ จะนำไปสู่ความพึงพอใจ. ในที่นี้คือความรู้สึกสนุก ตื่นเต้น และภาคภูมิใจ และการที่นักเรียนรู้สึกดีว่าตนเองได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และกล้าแสดงออก เป็นการตอบสนองความต้องการได้รับการยอมรับและความต้องการแสดงออกถึงตัวตน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในเกมมิฟิเคชัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรังลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชรพล นาคทับ (2565) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อความสามารถในการใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้เกี่ยวกับอดีตและเจตคติต่อการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งพบในลักษณะเช่นเดียวกันคือ นักเรียนมีเจตคติต่อการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Ccoa, N.M.Q., Choquehuanca, M.E.F., & others. (2023) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้

เครื่องมือเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการประเมินผลของนักเรียนระดับประถมศึกษา และพบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจภายในและภายนอก ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

## 7. องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยได้องค์ความรู้ใหม่ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ของนักเรียน และช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนได้ ตลอดจนเกิดความรู้ ความเข้าใจที่เพิ่มสูงขึ้น โดยสามารถสรุปขั้นตอนการพัฒนานักเรียนได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เรื่อง ชุมชนกู่กาสิงห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 โรงเรียนควรส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูใช้กิจกรรมเกมมิฟิเคชันให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน

### 8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษา ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

### 8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

8.3.1 ควรมีการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้กับ นักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับประถมศึกษาตอนปลาย หรือในระดับมัธยมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพ และปรับความซับซ้อนของเกมและเนื้อหาให้เหมาะสมกับช่วงวัยที่สูงขึ้น

## 9. บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). **การเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เฉลิม มลิลินิธิเขตต์ปรีชา. (2559). **เทคนิควิธีการสอนประวัติศาสตร์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). **การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน**. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. 5(1). 1-20.
- ฐาปนีย์ รัฎฐบาล. (2565). **ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อความสามารถในการวิเคราะห์สาเหตุและผลสืบเนื่องทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน(GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 32(2). 76-90.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- พระมหาถนอม อานนโท. (2560). **คุณค่าและอิทธิพลของปราสาทขอม**. กรุงเทพฯ : สาลพิมพ์การ.
- พิชิตชัย เทียงท่า. (2566). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เพียงฤทัย พุฒิคุณเกษม. (2557). **การพัฒนาสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนในรายวิชา ส33265 โครงการประวัติศาสตร์ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์**. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 7(2). 651-661.

- รัตน์ะ บัวสนธ์. (2565). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- วรางคณา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัชรพล นาคทับ. (2565). ผลการใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อความสามารถในการใช้แหล่งเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้เกี่ยวกับอดีตและเจตคติต่อการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2543). คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประวัติศาสตร์. กรุงเทพฯ : กรมศาสนา.
- ศศิพัชร จำปา. (2558). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ. (2563). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมยกระดับคุณภาพการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนวคิด GPAS 5 Steps เพื่อพัฒนาพหุปัญญาและสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ขับเคลื่อนสู่ไทยแลนด์ 4.0. กรุงเทพฯ: บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2565). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 12. กทม: ประสานการพิมพ์.
- สุคนธ์ สีนธพานนท์ และคณะ. (2545). การจัดการกระบวนการเรียนรู้ : เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- สุคนธา ทองรักษ์. (2558). Gamification for education. สืบค้นเมื่อ 17 สิงหาคม 2567. จาก <https://prezi.com/egljtudugd8e/gamification-for-education>
- สุชาดา ปุ่มแก้ว. (2565). การจัดการเรียนรู้แบบวิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมความคิดเชิงมโนทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุทิวัส ธรรมศิริ. (2566). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร. (2559). การพัฒนาความสามารถอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่าน ร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. **วารสาร Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ**. 10(1). 1132-1147.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R., Sylvester, C. E. (2024). Project-based learning (PjBL) strategies with gamification. **Inovasi Kurikulum**. 21(3). 1717-1730.
- Ccoa, N. M. Q., Choquehuanca, M. E. F., Zárate, R. M. R., & Alarcón, S. M. C. (2023). An application of the Quizizz gamification tool to improve motivation in the evaluation of elementary school students. **International Journal of Innovation in Education and Technology**. 13(3). 600–605.