

The Effects of the Think-Pair-Share Technique Integrated with Gamification on Academic Achievement and Historical Analytical Thinking Skills of Grade 5 Students

Kittapong Kaewmek*

B.Ed. (Social Studies)

Assumption College Sriracha

*Corresponding author: Kittapongkaewmek@gmail.com

Received: 1 July 2025 Revised: 21 May 2026 Accepted: 25 June 2026

Abstract

This research aimed to: 1) examine the effectiveness of the instructional management using the Think-Pair-Share technique integrated with gamification based on the 80/80 criterion; 2) compare students' academic achievement before and after learning through the aforementioned instructional approach; and 3) compare students' historical analytical thinking skills before and after instruction using the same method. The research employed a One-Group Pretest-Posttest Design. The research instruments included lesson plans based on the Think-Pair-Share technique integrated with gamification concepts, a learning achievement test, and a historical analytical thinking skills assessment. The population consisted of 89 Grade 5 students at Assumption College Sriracha during the summer semester of the 2024 academic year. The sample was a cluster-randomized group of 30 students from Grade 5/1. The data were analyzed using mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D.), and paired-sample t-tests to evaluate instructional effectiveness, academic achievement, and analytical thinking skills.

The research findings revealed that: 1) the effectiveness of the instructional management using the Think-Pair-Share technique with gamification was 88.90/84.86, which exceeded the 80/80 standard criterion; 2) students' post-instruction academic achievement was significantly higher than their pre-instruction scores at the .05 level; and 3) students' post-instruction historical analytical thinking skills were also significantly higher than their pre-instruction scores at the .05 level.

Keywords: Think-Pair-Share Technique, Gamification, Academic Achievement, Historical Analytical Thinking Skills

บทความวิจัย

ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่มีต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กฤตพงศ์ แก้วเมฆ*

กศ.บ.สังคมศึกษา

โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา

*ผู้ประสานงาน: Kittapongkaewmek@gmail.com

Received: 1 กรกฎาคม 2568

Revised: 21 พฤษภาคม 2569

Accepted: 25 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ กลุ่มประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา ภาคเรียนฤดูร้อน ปีการศึกษา 2567 จำนวน 89 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 30 คน โดยเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ และใช้สถิติทดสอบสมมติฐานแบบทีแบบกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ไม่อิสระต่อกัน ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีค่าเท่ากับ 88.90/84.86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดคือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์

บทนำ

ในปัจจุบันรายวิชาประวัติศาสตร์นับว่ามีความจำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากในวิชาประวัติศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่สูงขึ้นผ่านการใช้กระบวนการทางประวัติศาสตร์และรายวิชานี้ยังเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม เพราะว่าการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ทำให้เข้าใจความเป็นมาของสังคม ถิ่นที่อยู่อาศัยของตนเองและเข้าใจโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตจนถึงปัจจุบัน (OBEC, 2011) อีกทั้งวิชาประวัติศาสตร์ยังเป็นวิชาที่ช่วยส่งเสริมทักษะที่จำเป็นให้แก่ผู้เรียน ซึ่งไม่ใช่เป็นเพียงการท่องจำเรื่องราวในอดีต แต่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน การศึกษาประวัติศาสตร์ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนการตั้งคำถาม การประเมินหลักฐาน และการตีความเหตุการณ์ต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการเสริมสร้างความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีเหตุผล (Wongyai, & Patphol, 2019) อีกทั้ง วิชาประวัติศาสตร์ยังเป็นสะพานเชื่อมโยงอดีตและปัจจุบันเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งทำให้นักเรียนเข้าใจว่าเหตุการณ์ในอดีตมีอิทธิพลต่อโลกปัจจุบันอย่างไร การเรียนรู้จากความสำเร็จและความผิดพลาดในอดีตจะช่วยให้นักเรียนสามารถความรู้ที่ได้นำมาประยุกต์ใช้ในการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบันและอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ เป็นความสามารถของผู้เรียนในการใช้เหตุผลและกระบวนการทางประวัติศาสตร์เพื่อวิเคราะห์ ตีความ และเชื่อมโยงเหตุการณ์ในอดีตอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในการอธิบายความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ทั้งด้านสาเหตุ ผลกระทบ ความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนแปลง ตลอดจนสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลและสรุปข้อค้นพบอย่างมีเหตุผล (ศุภณัฐ พานา, 2562) อีกทั้งยังครอบคลุมความสามารถในการเรียงลำดับเหตุการณ์ เปรียบเทียบบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย และใช้ข้อมูลจากหลักฐานต่าง ๆ เพื่อสร้างข้อสรุปหรือมุมมองทางประวัติศาสตร์อย่างมีวิจารณญาณ

แม้ว่าความสำคัญของการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์จะเป็นที่ประจักษ์ แต่การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริงมักเผชิญกับความท้าทายหลายประการ ซึ่งปัญหาที่สำคัญประการหนึ่งคือการที่นักเรียนจำนวนมากรู้สึกว่าการเรียนประวัติศาสตร์เป็นเรื่องน่าเบื่อและไม่น่าสนใจ นักเรียนมักมองว่าเนื้อหาประวัติศาสตร์เต็มไปด้วยวันที่ บุคคล และสถานที่ที่ต้องท่องจำโดยไม่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ ความรู้สึกไม่เกี่ยวข้องนี้ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและไม่กระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ วิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายและการท่องจำข้อเท็จจริงยังไม่สามารถกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่นักเรียนต้องจดจำเหตุการณ์และวันที่ต่าง ๆ โดยไม่เข้าใจบริบทและความสำคัญของเหตุการณ์เหล่านั้น ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างผิวเผินและไม่ยั่งยืน นอกจากนี้มักจะมีการมุ่งเน้นในการเรียนวิชาหลักต่าง ๆ เป็นสำคัญ เช่น คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ จึงทำให้วิชาประวัติศาสตร์ถูกลดความสำคัญลงและมีเวลาเรียนน้อยลง จึงเป็นสิ่งที่ท้าทายในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งส่งผลให้ผู้สอนจำเป็นต้องหาวิธีการในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ในระดับประถมศึกษา (Petrilli, 2016)

เทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่ให้นักเรียนได้ช่วยเหลือและมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน นักเรียนจะได้รับประโยชน์จากการอธิบายและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน ซึ่งเป็นการเสริมสร้างความรู้เข้าใจในเนื้อหาที่ตนเองได้ศึกษาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งเทคนิคเพื่อนคู่คิดยังส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมและอารมณ์ เช่น การพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน ความมั่นใจในตนเอง และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Gee, 2017)

แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่มีการนำองค์ประกอบและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทการจัดการเรียนรู้ที่ไม่ใช่การเล่นเกมที่เป้าหมายหลักของการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ คือการเพิ่มแรงจูงใจ

และความสนใจของผู้เรียนในการเรียน โดยการนำองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น คะแนน สะสม (points) ป้ายรางวัล (badges) ตารางคะแนน (leaderboards) เนื้อเรื่อง (narratives) และภารกิจท้าทาย (challenges) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นและรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้ (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014) ส่งผลให้มีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

ผู้วิจัยจึงสนใจในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อศึกษาผลของการวิจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งการนำเทคนิคเพื่อนคู่คิดมาพร้อมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์มีศักยภาพอย่างมากในการส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของผู้เรียน เนื่องจากเทคนิคเพื่อนคู่คิดสามารถเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันระหว่างนักเรียน โดยมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นให้ข้อเสนอแนะ และช่วยเหลือซึ่งกันและกันในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้แนวคิดเกมมิฟิเคชันยังช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านองค์ประกอบของเกม ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ผู้เรียนจะได้เผชิญกับสถานการณ์หรือปัญหาทางประวัติศาสตร์ที่ต้องอาศัยการสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์หลักฐาน การเปรียบเทียบเหตุการณ์ ตลอดจนการเชื่อมโยงเหตุและผลของเหตุการณ์ในแต่ละช่วงเวลา ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนกับหลังใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนกับหลังใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย

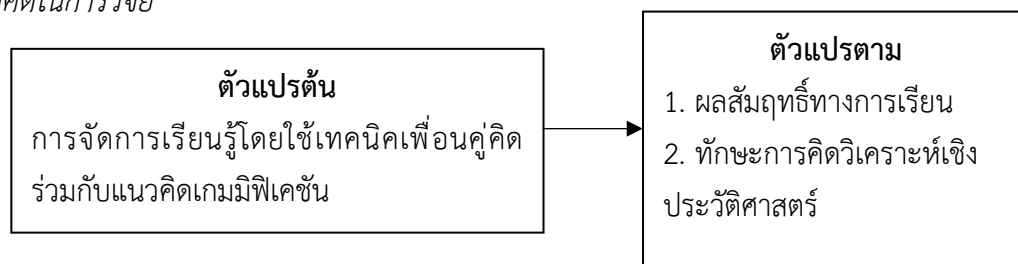
1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

ภาพประกอบ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-posttest Design โดยมีรายละเอียดของวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนฤดูร้อน ปีการศึกษา 2567 ที่เรียนในรายวิชาพื้นฐาน รหัสวิชา ส15102 ประวัติศาสตร์ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 89 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนฤดูร้อน ปีการศึกษา 2567 ที่เรียนในรายวิชาพื้นฐาน รหัสวิชา ส15102 ประวัติศาสตร์ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sample Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลตัวแปรตาม ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง มีรายละเอียดดังนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของโครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน ส15102 ประวัติศาสตร์ 5 เกี่ยวกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ 5 ในสาระการเรียนรู้พื้นฐาน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 นักประวัติศาสตร์ตัวน้อย หัวข้อ วิธีการทางประวัติศาสตร์เบื้องต้น จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ชั่วโมง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำการออกแบบให้ครอบคลุมกับเนื้อหาตามจุดประสงค์การเรียนรู้ หัวข้อ วิธีการทางประวัติศาสตร์เบื้องต้น มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ

2.2 แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ ได้ปรับปรุงข้อคำถามเกี่ยวกับการวัดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์โดยศึกษาจากแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของ Assavasena (2022) มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการวางแผนตามระเบียบวิธีวิจัย โดยกำหนดแบบแผนในการวิจัย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ภาคเรียนฤดูร้อน ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนอัสสัมชัญ-ศรีราชา จังหวัดชลบุรี ที่เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 30 คน ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

2. ผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ให้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้รับทราบ พร้อมทั้งดำเนินการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียน (Pre-Test)

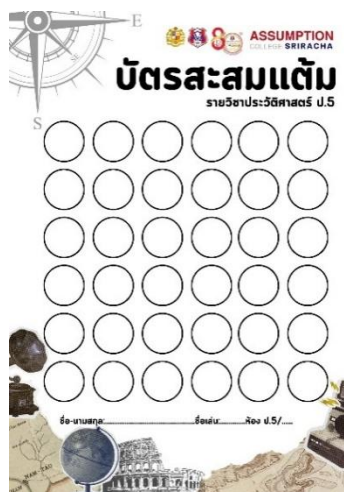
3. การดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยผู้วิจัยได้จับคู่เรียนออกเป็น 15 คู่โดยคละตามระดับความสามารถของนักเรียนโดยให้นักเรียนเก่งและอ่อนอยู่คู่กัน ซึ่งอ้างอิงจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนโดยใช้ระยะเวลาในการดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 คาบเรียน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1 คาบที่ 1 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยผู้วิจัยมีการกำหนดกติกาในชั้นเรียนพร้อมทั้งแจกบัตรสะสมแต้มให้นักเรียน โดยมีเงื่อนไขในการแจกแต้มในแต่ละคาบที่ไม่เหมือนกัน โดยในคาบเรียนที่ 1 ได้มีการสอนเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์เบื้องต้นและได้ให้นักเรียนแต่ละคู่ทำใบกิจกรรม “วิธีการทางประวัติศาสตร์ในชีวิตประจำวัน” ซึ่งในคาบเรียนนี้ได้มีการกำหนดเงื่อนไขในการแจกแต้มไว้ดังนี้

- | | |
|------------------|--|
| 1) ได้รับ 1 แต้ม | สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติตนได้เรียบร้อยไม่พูดคุยระหว่างเรียน |
| 2) ได้รับ 2 แต้ม | สำหรับนักเรียนที่มีส่วนร่วมในการตอบคำถามในชั้นเรียน |
| 3) ได้รับ 3 แต้ม | สำหรับนักเรียน 3 คู่แรกที่ส่งใบกิจกรรม “วิธีการทางประวัติศาสตร์ในชีวิตประจำวัน” ก่อน โดยใบกิจกรรมมีความเรียบร้อยและเป็นระเบียบ |

ภาพประกอบ 2

บัตรสะสมแต้ม รายวิชาประวัติศาสตร์ ป.5



3.2 คาบที่ 2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยมีการทบทวนเกี่ยวกับความรู้เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ได้สอนไปแล้วในคาบเรียนที่ผ่านมา จากนั้นได้ให้นักเรียนได้เล่น Kahoot เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์เบื้องต้น โดยให้นักเรียนเล่นเป็นคู่ตามที่กำหนดไว้ในคาบเรียนที่ 1 ซึ่งในคาบเรียนนี้ได้มีการกำหนดเงื่อนไขในการแจกแต้มไว้ดังนี้

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1) ได้รับ 1 แต้ม | สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติตนได้เรียบร้อยไม่พูดคุยระหว่างเรียน |
| 2) ได้รับ 2 แต้มพร้อมขนม | สำหรับนักเรียน 1 คู่ที่ได้รับคะแนนจากการเล่น Kahoot อันดับที่ 3 |
| 3) ได้รับ 3 แต้มพร้อมขนม | สำหรับนักเรียน 1 คู่ที่ได้รับคะแนนจากการเล่น Kahoot อันดับที่ 2 |
| 4) ได้รับ 4 แต้มพร้อมกล่องสุ่ม | สำหรับนักเรียน 1 คู่ที่ได้รับคะแนนจากการเล่น Kahoot อันดับที่ 1 |

ภาพประกอบ 3

บรรยากาศการเล่น Kahoot เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์เบื้องต้น



3.3 คาบที่ 3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยให้นักเรียนแต่ละคู่ทำชิ้นงาน “Mind mapping วิธีการทางประวัติศาสตร์” ซึ่งให้นักเรียนหาข้อมูล วิเคราะห์และสรุปความเกี่ยวกับเนื้อหาวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ได้กำหนดไว้ในแต่ละฐานความรู้จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันออกแบบ Mind mapping จากความรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ให้สวยงามและมีความเป็นระเบียบของชิ้นงาน ซึ่งในคาบเรียนนี้ได้มีการกำหนดเงื่อนไขในการแจกแต้มไว้ดังนี้

- | | |
|------------------|--|
| 1) ได้รับ 1 แต้ม | สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติตนได้เรียบร้อยไม่พูดคุยระหว่างเรียน |
| 2) ได้รับ 3 แต้ม | สำหรับนักเรียน 3 คู่แรกที่ทำ Mind mapping เสร็จและส่งเรียบร้อย |
| 3) ได้รับ 4 แต้ม | สำหรับนักเรียน 2 คู่แรกที่ทำ Mind mapping ได้สวยงาม
ชิ้นงานมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย |
| 4) ได้รับ 5 แต้ม | สำหรับนักเรียน 1 คู่ที่ได้ออกมานำเสนอ Mind mapping ของคู่ตนเอง |

ภาพประกอบ 4

บรรยากาศการทำชิ้นงาน Mind mapping วิธีการทางประวัติศาสตร์



ภาพประกอบ 5

บรรยากาศการนำเสนอชิ้นงาน Mind mapping วิธีการทางประวัติศาสตร์



4. ดำเนินการทดสอบด้วยด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียน (Post-Test) และแจกรางวัลแก่นักเรียน 3 คนที่ได้แต้มสูงสุด 3 อันดับโดยตรวจนับจากบัตรสะสมแต้ม รายวิชาประวัติศาสตร์ ป.5

5. หลังเสร็จสิ้นการทดลอง คณะผู้วิจัยได้รวบรวมและตรวจสอบข้อมูล พร้อมทำการ บันทึกข้อมูลให้เรียบร้อย เพื่อเตรียมนำไปดำเนินการวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ ทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ด้วยการใช้สถิติทดสอบที่ แบบกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ไม่อิสระต่อกัน (Dependent t-test)

3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนกับหลังใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ด้วยการใช้สถิติทดสอบที่ แบบกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ไม่อิสระต่อกัน (Dependent t-test)

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยในหัวข้อ ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 1

ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

จำนวน นักเรียน	คะแนนเฉลี่ยใบกิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (E ₁)		คะแนนสอบเฉลี่ยหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ (E ₂)		ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂
	ใบกิจกรรม “วิธีการทางประวัติศาสตร์ในชีวิตประจำวัน”	ชิ้นงาน “Mind mapping วิธีการทางประวัติศาสตร์”	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	
30	10 คะแนน	20 คะแนน	15	12.73	88.90/84.86
	9.47	17.2			
	คิดเป็นร้อยละ 88.90		คิดเป็นร้อยละ 84.86		

จากตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าคะแนนเฉลี่ยใบกิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (E₁) มีคะแนนเฉลี่ย 88.90 และคะแนนสอบเฉลี่ยหลังใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (E₂) มีคะแนนเฉลี่ย 84.86 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 2

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	$\bar{x}$	S.D.	t	df	p
ก่อนใช้กิจกรรม	30	6.56	1.43	-19.83*	29	.00
หลังใช้กิจกรรม	30	12.73	1.17			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ปรากฏว่า ค่าสถิติทดสอบ t เท่ากับ -19.83 และค่า p น้อยกว่า .05 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 3

ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ทักษะการคิดวิเคราะห์ เชิงประวัติศาสตร์	N	$\bar{x}$	S.D.	t	df	p
ก่อนใช้กิจกรรม	30	6.56	1.43	-13.95*	29	.00
หลังใช้กิจกรรม	30	12.40	1.40			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนกับหลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ปรากฏว่า ค่าสถิติทดสอบ t เท่ากับ -13.95 และค่า p น้อยกว่า .05 แสดงให้เห็นว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์หลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

อภิปรายผล

การวิจัยในหัวข้อ ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำใบกิจกรรมทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ซึ่งนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 88.90 และตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) เป็นคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ซึ่งนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 84.86 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Panato, & Meekaew (2024) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการคิดทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งพบว่าความสามารถในการคิดทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เช่นเดียวกับ Saroj (2022) ที่ได้มีการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในงานวิจัยหัวข้อ การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี ซึ่งผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 79.06/75.16 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 จากภาพรวมของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้สามารถทำให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันผ่านการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดย Kapp (2012) ได้อธิบายว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยในงานวิจัยนี้ได้มีการออกแบบบัตรสะสมแต้มซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เกิดความสุข เพลิดเพลินมีการแข่งขันเพื่อสะสมแต้มซึ่งเป็นคะแนนของนักเรียนภายใน

ชั้นเรียน อีกทั้งกระบวนการเพื่อนคู่คิดยังเป็นเทคนิคสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เกิดจากนักเรียนสองคนจับคู่กันและเริ่มค้นคว้าหาคำถามและแลกเปลี่ยนความรู้ด้วยกัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 12.73 คิดเป็นร้อยละ 84.86 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกับการเรียนผ่านการใช้กลวิธีให้นักเรียนได้ “เล่น” และ “เรียน” ในเวลาเดียวกัน ซึ่ง Daosri, et al. (2021) ได้อธิบายว่า การเล่นและเรียนเป็นการพัฒนาทักษะของนักเรียนในด้านต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วยในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นอีกด้วย เนื่องจากนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ อย่างแท้จริง เช่นเดียวกับ Sritakaew (2021) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบเรียนเป็นคู่ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ที่มากขึ้น โดยนักเรียนจะเป็นผู้สร้างเนื้อหาด้วยตนเอง อีกทั้งยังต้องเป็นผู้ค้นหาและสร้างองค์ความรู้ภายในคู่ของตนเองซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานตามสภาพบรรยากาศที่เหมือนเกมซึ่งส่งผลให้นักเรียนสามารถมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้นจากการเรียนแบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับ Khanthawongwattana, et al. (2023) ที่ได้อธิบายว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และ Num-on (2022) ได้อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างเพื่อนซึ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางความรู้ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wannakul (2021) ที่ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้เรียนโดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 12.40 คิดเป็นร้อยละ 82.66 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ที่มากขึ้น ซึ่ง Wongliang, (2022) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ หมายถึง ทักษะการใช้ความสามารถในการคิดอย่างรอบด้าน โดยสามารถคิดตามลำดับของเหตุการณ์ มีความเข้าใจถึงบริบทของเหตุการณ์นั้น ๆ ผ่านหลักฐานทางประวัติศาสตร์ สามารถตีความ วิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งกิจกรรมดังนี้เป็นสิ่งที่ช่วยให้นักเรียนมีทักษะดังกล่าว จากการที่นักเรียนแต่ละคู่ร่วมกันหาข้อมูลเพื่อทำชิ้นงาน “Mind mapping” ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลที่กำหนดให้แต่ละฐานการเรียนรู้ จนนำข้อมูลที่ได้นำสังเคราะห์และสรุปเป็นชิ้นงานของตนเอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสะท้อนให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Assavasena (2022) ที่ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ออนไลน์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงประวัติศาสตร์สำหรับ

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในหัวข้อ ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป ซึ่งประกอบด้วยข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดฐานกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนทำชิ้นงาน Mind mapping ครูควรจัดเตรียมข้อมูลที่มีความหลากหลาย เช่น บทความวิชาการ หนังสือพิมพ์ วิดีทัศน์ เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ด้วยความหลากหลายและรอบด้าน

1.2 ครูผู้สอนสามารถนำพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้กับการสอนเนื้อหาอื่น ๆ ของสาระประวัติศาสตร์ได้ โดยอาจจะมีการแทรกกระบวนการใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว เพื่อให้นักเรียนได้มีการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ในการหาข้อมูลประวัติศาสตร์ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีความใฝ่เรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานเป็นทีม

2.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันโดยนำไปประยุกต์ใช้ผ่านการบูรณาการข้ามศาสตร์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณคณาจารย์หลักสูตรการศึกษามัธยมศึกษา สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และคณาจารย์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ได้มอบความรู้ ทักษะและจัดประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการประกอบวิชาชีพครูและขอบพระคุณทุกท่าน ได้แก่ คุณพ่อ คุณแม่ เป็นต้น ที่มีส่วนร่วมในการส่งเสริมข้าพเจ้าจากอดีตจนถึงปัจจุบันและขอบคุณกัลยาณมิตรผู้ที่อยู่เคียงข้างข้าพเจ้า ซึ่งเป็นกำลังใจและพลังในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ทางวิชาชีพที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

Gee, M. (2004). *The effectiveness of peer tutor programs in elementary schools*. [Master's thesis, Utah State University]. <https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=7272&context=etd>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Science*. <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6758978>

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Petrilli, M. J. (2016). *Has your child's elementary school stopped teaching history, science, and other content? Here's how to do it yourself*. The Thomas B. Fordham Institute. Retrieved April 23, 2025, from <https://fordhaminstitute.org/national/commentary/has-your-childs-elementary-school-stopped-teaching-history-science-and-other>
- Assavasena, J. (2022). *Development of historical thinking skills using historical method instruction combine with online museum-based learning for lower secondary school students*. (Master's thesis, Srinakharinwirot University). <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2318/1/gs631130296.pdf> [in Thai]
- Daosri, T., Thipkonglad, P., Khemphong, P., Dubsork, S., Pengpis, S., Wisarutphisan, W., & Phutiriyawat, J. (2021). The study of the learning management approach of school in the 21st century. *Journal of Humanities and Social Sciences Nakhon Pathom Rajabhat University*, 11(1), 59-74. [in Thai]
- Khanthawongwattana, K., Chuntra, C., & Kasemsukpipat, W. (2021) The development of mathematics learning achievements and learning retention of mathayomsuksa I students on ratio, proportion, and percent by using think-pair-share technique with gamification approach. *Journal of Kasetsart Educational Review*, 36(1), 84-95. [in Thai]
- Num-On, C. (2022). *Effect of deductive learning With think-pair-share on mathematics learning achievement and attitudes towards learning management of mathayomsuksa six*. (Master's thesis, Srinakharinwirot University). <http://irithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2312/1/gs631130042.pdf> [in Thai]
- Office of the Basic Education Commission (OBEC). (2011). *A thinking partner, a teacher's companion: Approaches to organizing history learning activities*. The Agricultural Cooperative Federation of Thailand., Limited. [in Thai]
- Panato, S. & Meekaew, N. (2024). Effect of gamification-based learning on historical thinking in the secondary students. *Journal of Social Science Panyapat*, 6(4), 13-24. [in Thai]
- Saroj, N. (2022). *The learning by using gamification technique to enhance English reading comprehension for grade 8 students at Uthaiwitthayakhom School in Uthai Thani*. (Master's thesis, Naresuan University). <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/5522/3/NatchapornSaroj.pdf> [in Thai]
- Sritakaew, P. (2021). *Effects of the learning cell based on gamification concept toward mathematical achievement and problem posing ability for Matthayomsuksa five students*. (Master's thesis, Srinakharinwirot University). <http://irithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1887/1/gs611130008.pdf> [in Thai]

- Supanut Pana. (2019). A study and analysis of guidelines for promoting historical thinking skills of pre-service teachers in social studies. *Journal of Social Sciences Srinakharinwirot University*, 22(1), 137-151. [in Thai]
- Wannakul, U. (2021). *Development of an instructional package using gamification techniques for enhancing teamwork skills in research & knowledge formation subject*. (Master's thesis, Srinakharinwirot University). <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1506/1/gs601130101.pdf> [in Thai]
- Wongliang, K. (2022). *The development of historical thinking for social literacy through historical learning activity package by using museum-based learning for secondary students*. (Master's thesis, Naresuan University, Thailand). <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/123456789/5059> [in Thai]
- Wongyai, W., & Patphol, M. (2019). *Learning management to develop analytical thinking*. LCCL Learning Space. [in Thai]