

ผลของกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา

The Effect of Guidance Activities Using Game-Based Learning to Enhance Attentive Behavior of Mathayom Suksa 3 Students at Boonwattana School in Nakhon Rachasima Province

ภิญญา สุขเป็นนิจ (Phinya Sukpennij)*

ฐิติกาญจน์ บุญรักษา อินทาปัจ (Thitikan Boonraksa Intapaj)**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนกับหลังได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน และ 2) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา หลังได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 77 คน จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แบบประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียน ที่มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .86 และ 2) ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการสนใจเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการสนใจเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : พฤติกรรมการสนใจเรียน, ชุดกิจกรรมแนะแนว, การจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน

*หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

อีเมล: pinyasukpennij2@gmail.com

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

อีเมล: Thitikan.i@nru.ac.th

Abstract

This quasi-experimental research with a one-group pretest-posttest design aimed to 1) compare the average scores from the assessment of attentive behavior of Mathayom Suksa 3 students at Boonwattana School in Nakhon Rachasima Province, who were in the experimental group, before and after receiving the guidance activities using game-based learning to enhance attentive behavior and 2) compare the average scores from the assessment of attentive behavior of Mathayom Suksa 3 students at Boonwattana School in Nakhon Rachasima Province after receiving the guidance activities using game-based learning to enhance attentive behavior between the experimental group and the control group. 77 subjects were recruited through purposive sampling. The research instrument included 1) the attentive behavior assessment form, with a reliability coefficient of .86 and 2) the guidance activities using game-based learning to enhance attentive behavior. Descriptive data analyses included percentages, means, standard deviations and a t-test dependent. The research results showed that: 1) the post-experiment, the attentive behavior of the experimental group students was significantly higher than their pre-experiment at the .05 level and 2) after the experiment, the attentive behavior of the experimental group was significantly higher than the control group at the .05 level

Keywords: Attentive behavior, Guidance Activities Package, Game-based learning in guidance activities

บทนำ

ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนที่ครูประสบทั้งในอดีตจนถึงปัจจุบันไม่ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ คือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในระหว่างการเรียนรู้ เช่น การติดเครื่องมือสื่อสารมากเกินไป การพูดคุยกันในขณะที่เรียน การขาดแรงจูงใจในการเรียน การไม่เห็นความสำคัญในเนื้อหาที่ผู้สอนกำลังอธิบาย จะเป็นสิ่งที่เบี่ยงเบนความสนใจของนักเรียน ไม่ตั้งใจที่จะเรียนรู้เนื้อหาที่ครูสอน ทำให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนนั้นขาดประสิทธิภาพ ทั้งต่อผู้เรียนเองที่ไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนเท่าที่ควร (คเชนทร์ ยินดี, 2563) และรบกวนการเรียนการสอนของครูด้วย ส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายในการสอนเพราะผู้เรียนไม่ได้ให้ความสนใจในการเรียนนั้น (เกรียงไกร ลิ้มทอง, 2560) ทั้งนี้ปัญหาพฤติกรรมที่ไม่สนใจการเรียนควรได้รับการแก้ไขอย่างเป็นรูปธรรม จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของปัญหา จึงมีความสนใจที่จะเสนอรูปแบบการแก้ปัญหาด้วยการผสมผสานการจัดกิจกรรมแนะแนวร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เนื่องจากเป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำท่ายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้

นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย และช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ซึ่งการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐานจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่น ฝึกการสังเกต มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน (กฤดาภรณ์ สีสารี, 2561; ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และ กมล โพธิ์เย็น, 2561) อีกทั้งการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานทำให้เกิดประสบการณ์การเพลิดเพลินในการเรียน และสามารถจดจำกับการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้ ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Chang et al., 2561; Bakan, 2561) ในฐานที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนกิจกรรมแนะแนวระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยกิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้จักสิ่งแวดล้อม สามารถคิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยจึงใช้กิจกรรมแนะแนวร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัด นครราชสีมา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนอย่างเต็มประสิทธิภาพและสามารถช่วย ให้ผู้เรียนได้เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนกับหลังได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา หลังได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

สมมติฐานของการวิจัย

1. หลังได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนสูงกว่าก่อนได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน
2. หลังได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ ได้ทำการศึกษาการเสริมสร้างพฤติกรรมการสนใจเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมแนะแนวร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้าเอกสาร แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับหัวข้อดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์การเรียน

พฤติกรรมการณ์การเรียน เป็นการปฏิบัติตนด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน เช่น การเข้าห้องเรียนความตั้งใจเรียน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การทำแบบฝึกหัดและการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เป็นต้น ซึ่งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2554) กล่าวถึงความหมายของ “พฤติกรรมการณ์การเรียน” ไว้ว่าเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เป็นจิตลักษณะหลายประการ ได้แก่ ความตั้งใจที่จะกระทำ (intention) ทศนคติต่อพฤติกรรม (behavioral attitude) ปศัฐานทางสังคม (subjective norm) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (perceived behavioral control)

Weinstein, Schulte, and Palmer (2002) กล่าวว่า พฤติกรรมการณ์เรียนของผู้เรียนเกิดขึ้นเป็นผลมาจากพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก รวมทั้งได้สร้างมาตรวัดพฤติกรรมการณ์เรียนทั้งภายในและภายนอก 10 ด้าน ประกอบด้วย (1) ด้านเจตคติ คือการทดสอบเกี่ยวกับความรู้สึก ความคิดเห็น การกระทำของผู้เรียนที่เชื่อมั่นในสถานศึกษาและเชื่อว่าสถาบันการศึกษาจะนำตนไปสู่เป้าหมายชีวิตที่ต้องการ (2) ด้านแรงจูงใจ คือ ความมีวินัยในตนเองและความตั้งใจจริงของผู้เรียนที่จะทำให้การเรียนนั้นประสบความสำเร็จ (3) ด้านการจัดการกับเวลา คือ การวางแผนหรือการจัดการกับเวลาที่ใช้ในการเรียนตามสถานการณ์ต่าง ๆ (4) ด้านความวิตกกังวล คือความรู้สึก หวาดหวั่น กลัว อึดอัด ความไม่สบายใจหรือความรู้สึกที่ไม่ดีเกี่ยวกับสถานศึกษาและลักษณะการเรียน (5) ด้านการมีสมาธิ คือ ความสามารถของผู้เรียนที่จะสนใจต่อเหตุการณ์ในขณะนั้น ๆ (6) ด้านการประมวลความรู้ คือความสามารถในการใช้จินตนาการ กลวิธีในการจัดการ ทักษะการใช้เหตุผล หรือวิธีเรียนที่ใช้ให้ผู้เรียนเชื่อมโยง ความรู้เดิมเข้ากับสิ่งที่กำลังจะเรียนรู้ (7) ด้านการจับประเด็นสำคัญ คือ ความสามารถในการเลือกใจความและจดจำเนื้อหาที่สำคัญของบทเรียน รวมทั้งจดจำรายละเอียดของเนื้อหา (8) ด้านการใช้เทคนิคช่วยเหลือ คือ การใช้เทคนิค เครื่องมือ อุปกรณ์ ข้อมูลและตัวอย่างที่มีอยู่เพื่อช่วยในการเรียนและค้นคว้าข้อมูล (9) ด้านการทดสอบตนเอง คือ การใช้เทคนิคที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาและเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนได้มากขึ้นและเป็นการเตรียมตัวในการเรียน และ (10) ด้านยุทธวิธีในการสอบ คือ ความสามารถในการเตรียมตัวเพื่อการสอบ มีเทคนิคเตรียมตัวสอบไม่ว่าจะเป็นการท่องจำและการทำข้อสอบ

โดยผู้เรียนจะสามารถเรียนได้มีมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับลักษณะพฤติกรรมการณ์เรียน ได้แก่ ความสามารถ (skill) การมีจิตใจมุ่งมั่น (will) และการควบคุมตนเอง (self-regulation) ซึ่งพฤติกรรมการณ์เรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในเรื่องลักษณะการมีจิตใจที่ มุ่งมั่นในการเรียน เป็นเรื่องของพฤติกรรมภายใน ซึ่งประกอบด้วย การมีเจตคติทางการเรียน มีแรงจูงใจในการ เรียนและความวิตกกังวลในการเรียน ส่วนลักษณะความสามารถและการควบคุมตนเองจัดเป็นพฤติกรรมภายนอก ได้แก่ ความสามารถประมวลผลข้อมูลที่ได้เรียนรู้ ความสามารถเลือกประเด็นหลักกับรู้กลยุทธ์การ ทดสอบ การมีสมาธิในการเรียน ความสามารถบริหารจัดการกับเวลาในการเรียน ตรวจสอบผลการเรียนได้ด้วย ตนเองและมีความสามารถใช้เทคนิคช่วยในการเรียนได้อย่างเหมาะสม (Weinstein, Schulte, and Palmer, 2002)

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนว

เสาวลักษณ์ ตันติสุขวิช (2550) ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้เยาวชนสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2559) ได้ให้ความหมายกิจกรรมแนะแนว หมายถึง มวลประสบการณ์การเรียนรู้ที่ จัดทำขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนองต่อบริการจัดวางตัวบุคคล บนพื้นฐานของหลักการ วิธีการ และเทคนิคทางจิตวิทยา โดยคำนึงถึงความจำเป็นหรือความต้องการของผู้รับบริการเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจตน ความเข้าใจคน และสภาพแวดล้อม อันนำไปสู่การปรับตัว การวางแผน และการจัดชีวิตด้านต่าง ๆ อย่างเต็มศักยภาพ ครอบคลุมทักษะการพัฒนาชีวิตส่วนตัวและสังคม ทักษะการเรียนรู้ และทักษะพื้นฐานทางการงานอาชีพ

สามารถสรุปความหมายของกิจกรรมแนะแนวได้ว่า เป็นกิจกรรมที่ผู้ให้บริการจะต้องดำเนินการจัดขึ้นบนพื้นฐานของหลักการ วิธีการ และเทคนิคทางจิตวิทยา เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และพัฒนาการของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมและมีความสุข

การจัดกิจกรรมแนะแนวต้องส่งเสริมและสนับสนุนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้บูรณาการในการจัดกิจกรรมตามลักษณะของกิจกรรมแนะแนวที่ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีขอบข่ายที่ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านส่วนตัวและสังคม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนทราบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองตรงกับสภาพความเป็นจริง ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ความต้องการ ความสามารถ ความถนัด และความสนใจ ตลอดจนค่านิยมที่ยึดถือ รวมทั้งเพื่อให้นักเรียนได้เพิ่มพูนประสบการณ์เกี่ยวกับการศึกษาต่อหรือการประกอบอาชีพที่ตนสนใจในรายละเอียดลึกซึ้งยิ่งขึ้น เพื่อช่วยให้เกิดความมั่นใจในการวางแผนเลือกเส้นทางของชีวิตในอนาคต ถ้าพบว่าไม่เหมาะสมจะได้เปลี่ยนแปลงเป้าหมายได้ ที่จะนำไปสู่การประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต (ช่อลัดดา ขวัญเมือง, 2541)

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเป็นฐาน

การใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของสื่อทางการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างสนุกสนานและได้รับความรู้ไปพร้อมกันโดยสอดแทรกเนื้อหาการสอนภายในเกมช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ขณะเล่นเกมและลงมือเล่นเกม นักวิชาการหลายท่านที่มีความสนใจเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐาน ได้เขียนบทความเกี่ยวกับความเป็นมาและการนำเกมเป็นฐานมาใช้ในวงการการศึกษาและการฝึกอบรม เช่น (Jennifer Jenson และคณะ, 2006, Pivec, Dziabenko, และ Schinnerl, 2002) ปัจจุบันแนวทางของการเรียนการสอนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากการเน้นวิชาการเป็น

หลักเปลี่ยนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแทน จัดกิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ และทดลองทำด้วยตัวเอง (Learning by Doing: LED) จากสาเหตุนี้จึงมีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมมาผสมผสานกับการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน เป็นที่มาของการใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็นส่วนหนึ่งของ Active Learning ที่ผู้เรียนมีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟัง บรรยาย การเรียนรู้ที่เกิดจากการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งผู้เรียนยังได้ใช้กระบวนการขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าด้วย (อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558)

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 ห้องเรียน จำนวน 615 คน (งานสารสนเทศโรงเรียนบุญวัฒนา, 2567)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 77 คน โดยได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) หลังจากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 จำนวน 39 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 จำนวน 38 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

เกณฑ์คัดเข้า คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 และ 3/11 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์คัดออก คือ นักเรียนติดภารกิจหรือไม่สามารถเข้าร่วมการวิจัยตาม วัน เวลา และสถานที่ที่กำหนด

ระยะเวลาในการทดลอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการสนใจเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้ในการส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยอาศัยแนวคิดแนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อของ Pivec และ Dziabenko (2003) และขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมสำหรับการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานของ อนุสร หงส์ขุนทด (2566) จำนวน 5 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 Are you ready กิจกรรมที่ 2 พื้นที่ปลอดภัย กิจกรรมที่ 3 ทางที่เลือก กิจกรรมที่ 4 บิงโกนานาอาชีพ และ กิจกรรมที่ 5 ไขคำ

คิดชี โดยดำเนินการกับกลุ่มทดลองในคาบวิชาแนะแนว สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 5 ครั้ง ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและด้านจิตวิทยา จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างคำนิยามศัพท์ จุดมุ่งหมาย กิจกรรม เนื้อหาและวิธีดำเนินการ และพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence หรือ IOC) พบว่า มีค่า IOC อยู่ในช่วง 0.67-1.00

2. กิจกรรมแนะแนวปกติ คือการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนให้ความรู้ตามเนื้อหาที่สอน ที่ผู้วิจัยได้สอนนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยใช้รูปแบบการบรรยายปกติไม่มีการใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ เช่น กิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย กรณีตัวอย่างดังเช่นชุดกิจกรรมแนะแนวของนักเรียนกลุ่มทดลอง

3. แบบประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียน เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จำนวน 15 ข้อ คะแนนรวมทั้งฉบับเท่ากับ 60 คะแนน และเกณฑ์การประเมินผล ดังนี้ 1- 10 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุงพฤติกรรมการเรียน, 11-20 คะแนน หมายถึง พฤติกรรมสนใจการเรียนน้อย , 21-30 คะแนน หมายถึง พฤติกรรมสนใจการเรียนพอใช้, 31- 40 หมายถึง พฤติกรรมสนใจการเรียนดี และ 41-60 พฤติกรรมสนใจการเรียนดีมาก จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 39 คนและนำมาวิเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยหาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียน และชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน ที่ตรวจสอบคุณภาพแล้ว ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้พบกับกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง เพื่ออธิบายวัตถุประสงค์ วิธีการ ประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัย ตลอดจนให้การซักถามอย่างละเอียด และให้ลงลายมือชื่อยินยอมเข้ารับการวิจัย
2. ผู้วิจัยดำเนินการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม นำคะแนนที่ได้เป็นการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test)
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนที่กำหนดไว้ โดยกลุ่มทดลองจะเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน ทุกวันพฤหัสบดีครั้งละ 50 นาที ในเวลา 12:00 – 12:50 น. เป็นเวลา 5 สัปดาห์ รวม ทั้งหมด 5 ครั้ง ส่วนกลุ่มควบคุมจะเข้ารับกิจกรรมแนะแนวจากครูแนะแนวตามปกติ ตลอดเวลา 5 สัปดาห์
4. ภายหลังเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยทำการวัดพฤติกรรมการสนใจเรียนกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม นำคะแนนที่ได้เป็นการทดสอบหลังการทดลอง (Post-test)

5. ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติดังนี้

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป

ตาราง 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ลักษณะ	กลุ่มทดลอง (n = 39)		กลุ่มควบคุม (n = 38)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ				
ชาย	12	30.77	14	36.84
หญิง	27	69.23	24	63.16
รวม	39	100	38	100
เกรดเฉลี่ยสะสม				
ต่ำกว่า 2.50	3	7.69	4	10.53
2.50 – 3.00	9	23.08	11	28.95
3.01 – 3.50	23	58.97	20	52.63
3.50 – 4.00	4	10.26	3	7.89
รวม	39	100	38	100

จากตาราง 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 27 คน (ร้อยละ 69.23) และกลุ่มควบคุม จำนวน 24 คน (ร้อยละ 63.16) เป็นเพศชาย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 12 คน (ร้อยละ 30.77) และกลุ่มควบคุม จำนวน 14 คน (ร้อยละ 36.84) ซึ่งทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่ มีเกรดเฉลี่ยสะสม ระหว่าง 3.01-3.50 คือ กลุ่มทดลอง จำนวน 23 คน (ร้อยละ 58.97) และ กลุ่มควบคุม จำนวน 20 คน (ร้อยละ 52.63)

2. ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการมีพฤติกรรมการเล่นก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมแนะแนวร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง ด้วยสถิติการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสนใจเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน (n=39)

พฤติกรรม การสนใจ เรียน	ก่อนการ ทดลอง		แปลผล	หลังการ ทดลอง		แปล ผล	t	Sig. (2-tailed)
	$\bar{x}$	SD		$\bar{x}$	SD			
	2.73	.83	ปาน กลาง	3.53	.93	ดี	9.63*	.00

*p< .05

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนหลังได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนได้รับ กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.73$, SD = .83) และหลังได้รับ กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.53$, SD = .93)

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการมีพฤติกรรมการสนใจเรียนหลังการทดลองของนักเรียน กลุ่มทดลองที่ใช้กิจกรรมแนะแนวร่วมกับกิจกรรมเกม และกลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวปกติ ด้วยสถิติ การทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test Independent)

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสนใจเรียนหลังการทดลอง ของ นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

พฤติกรรมการสนใจเรียน	กลุ่มทดลอง (n=39)		กลุ่มควบคุม (n=38)		t	Sig. (2- tailed)
	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD		
ก่อนการทดลอง	2.73	.83	2.75	.76	1.00	.37
หลังการทดลอง	3.53	.93	2.82	.77	9.13*	.00

*p< .05

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนหลังได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยจากการ ประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.53$, SD = .93) ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย จากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.82$, SD = .77)

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย ได้ว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มทดลองที่ได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมการสนใจเรียนสูงกว่าก่อนได้รับกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน และสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับกิจกรรมแนะแนวปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ข้อที่ 1 และ 2 จากผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการทดลองด้วยกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการสนใจเรียน นักเรียนโดยส่วนมากมีพฤติกรรมการสนใจเรียนอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.53$, S.D. = .93) เป็นไปได้ว่าผู้วิจัยได้เริ่มจากการวิเคราะห์ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Base Learning) และศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดแนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อของ Pivec และ Dziabenko (2003) และขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมสำหรับการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานของ อนุสร หงส์ขุนทด (2566) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของกิจกรรมนั้นมีความหลากหลายตามบริบทของเกม ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง เป็นวิธีการสอนที่ใช้เกมเพื่อการมีส่วนร่วมในการเรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับทศนา แชนณี (2551) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และตามแนวคิดของทศนา แชนณี (2550) โดยผู้วิจัยได้จัดกระบวนการเรียนรู้และขั้นตอนการจัดกิจกรรม 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นก่อนใช้เกม 2) ขั้นระหว่างใช้เกม และ 3) ขั้นหลังใช้เกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Base Learning) มาประยุกต์ร่วมกับกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการสนใจเรียนเพิ่มมากขึ้น กิจกรรมเป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำการปฏิบัติจริง มากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การแสวงหาความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ต่อไปได้ และขณะจัดการเรียนการสอน มีการจัดบรรยากาศเชิงบวกภายในชั้นเรียน เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิด และแสดงมุมมองที่หลากหลาย ทั้งนี้มีการเสริมแรงทางบวกเป็นไปตามหลักการส่งเสริมการเรียนรู้ของทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยมที่ Vygotsky (1978) เสนอว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อมีปัจจัยด้านสังคม การลงมือทำ และมีสถานการณ์เกิดขึ้น ซึ่งเกมที่ดีจะสามารถทำให้ผู้เล่นได้สำรวจบทบาททางสังคมของตนเอง ทั้งในและนอกเกม (อิทธิพล พินิจวิชา และสุเทพ อ่วมเจริญ, 2566) อีกทั้งการใช้กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นกิจกรรมที่เพิ่มความสนใจของผู้เรียนได้ จัดเป็นความตั้งใจที่จะกระทำ (intention) ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายใน สอดคล้องกับ Weinstein, Schulte, and Palmer (2002) ที่ระบุว่า พฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนนั้นจะจากพฤติกรรมภายในของบุคคล และทำให้พฤติกรรมการตั้งใจเรียนนั้นมีมากขึ้น และคงอยู่ต่อไปด้วย (Schultz & Schultz, 2011)

ผลการทดลองนี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Base Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีความต้องการเข้าชั้นเรียนและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น ซึ่งสามารถพิจารณาจากผลการพฤติกรรมการณ์สนใจเรียนที่เพิ่มมากขึ้น หลังจากการใช้กิจกรรมแนะแนวร่วมกับกิจกรรมเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้การเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเกม ยังช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานและรู้สึกผ่อนคลาย และเข้าใจเนื้อหาที่สอนได้ง่ายขึ้น ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบของเกมจึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ควรนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งตอนต้นและตอนปลาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการณ์เรียนที่ดีขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษา ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการณ์สนใจเรียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา พบว่าผู้สอนควรเพิ่มระยะเวลา และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้มากขึ้น

1.2 จากผลการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการณ์สนใจเรียน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง ให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการคิด เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการณ์ด้านอื่น ๆ และศึกษากับนักเรียนในระดับชั้นเรียนอื่นต่อไป

2.2 ควรมีการติดตามผลการจัดโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการณ์สนใจเรียน หลังจากจบการจัดกิจกรรมแนะแนวไปแล้ว เพื่อศึกษาความคงทนของพฤติกรรมการณ์สนใจเรียนของนักเรียนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงไกร ลิ้มทอง. (2560). การประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมผ่านเกมส์สำหรับเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน. สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- กฤตาภรณ์ สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษา ประเทศไทย 4.0. วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 28(2), 477-488.
- คเชนทร์ ยินดี. (2563). การปรับพฤติกรรมการณ์หยอกล้อกันในระหว่างเรียน โดยวิธีการวางเงื่อนไขด้วยตัวละครลับของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาเศรษฐศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม โรงเรียนเทศบาล 3 สามัคคีวิทยาคาร สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครอุบลราชธานี. วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย, 2(1), 1-4.

- ช่อลัดดา ขวัญเมือง. (2541). *กิจกรรมแนะแนวในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2551). *รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐรา ผิวมา. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ฉบับพิเศษ ครบรอบ 15 ปี*, 1-15.
- ณัฐพงษ์ จันทรา. (2566). ผลของกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศในโรงเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- บุรฉัตร จันทรแดง, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร และสัญญา เคนาภูมิ. (2562). ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม. *วารสารวิชาการธรรมทัศน์*, 19(4), 235-244.
- พระมหาสุวัฒน์ กิตติเมธี (คงยืน) และ สมควร นามสีฐาน. (2565). บทบาทครูในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุข. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 7(3), 588-596.
- ภวิกา เลหาไฟฑูร์ และกมล โพธิเย็น. (2561). การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนและเลข 3 หลัก ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*, 14(2), 155-170.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *การออกแบบกิจกรรมแนะแนวที่เน้นการพัฒนาทักษะสำหรับผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). *แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- สุนิสา วงศ์อารีย์. (2559). *หลักการแนะแนว*. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- อนุสร หงส์ขุนทด. (2566) *แนวทางการออกแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Teaching)*. ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2567 จาก <http://krukob.com/web/news-81/>.
- อิทธิพล พินิจวิชา และสุเทพ อ่วมเจริญ. (2566). ผลการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่อง ความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า. *วารสารศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี*, 3(1), 176-186.
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการ

ทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพฤติกรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 2. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

- Chang, C. H. & Su, C. H. (2012). A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 669-675.
- Jenson, J. and Brushwood-Rose, C. (2006). Finding space for technology: Pedagogical observations on the organization of computers in school environments. *Canadian journal of learning and technology*, 32(1), 1-10.
- Pivec, M., Dziabenko, O. and Schinnerl, I. (2002). *Aspects of game-based learning*. unigame paper.
- Pivec, M. and Dziabenko, O. 2003. It is time to play games or innovative learning approaches. Unigame paper.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Weinstein, C. E., Palmer, D. R., & Schulte, A., (2002). *The Learning and Study Strategies Inventory* (2nd ed.). Clearwater, FL: H & H Publishing.