

<b>หัวข้อการศึกษาค้นคว้า</b>	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Game-based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ
<b>ผู้ศึกษาค้นคว้า</b>	สรวิวรรณ ผิวแดง
<b>ตำแหน่ง</b>	อาจารย์ประจำวิชาพื้นฐาน วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ
<b>วุฒิการศึกษา</b>	ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) มหาวิทยาลัยบูรพา
<b>สถานที่สังกัด</b>	วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ (MCC)
<b>หมายเลขโทรศัพท์</b>	099-071-0909
<b>ปีการศึกษา</b>	2567
<b>ประเภทวิจัย</b>	วิจัยในชั้นเรียน

### บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ นำวิธีการสอนแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Game-based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น ของเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยมีความมุ่งหมาย (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย โดยการใช้การสอนแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Game-based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ที่มีต่อการสอนแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Game-based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 45 คน ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนเรื่อง ภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยวิธีการสอนโดยใช้ Game-based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาประวัติศาสตร์ชาติไทย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.02 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.19 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 8.35 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.16 โดยมีการพัฒนาการของคะแนนระหว่าง 4-13 คะแนน คิดเป็นร้อยละของคะแนนที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 20.00 – 65.00

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Game-based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพณิชยการ โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับคะแนน

เฉลี่ยจากมากไปน้อย ซึ่งอันดับที่หนึ่ง ได้แก่ นักเรียนพอใจที่ได้เล่นเกมในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้สติปัญญา ไหวพริบ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ย 4.75 อยู่ในระดับมากที่สุด อันดับสอง ได้แก่ เกิดความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.70 อยู่ในระดับมากที่สุด และอันดับที่สาม ได้แก่ นักเรียนมีความพอใจที่ได้เรียนเรื่องภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด

ปัญญาเป็นความรู้และประสบการณ์ทั้งหลายของชาวบ้านที่เกิดขึ้นเฉพาะท้องถิ่น ใช้ในการแก้ปัญหา

การศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ปรับปรุง

โดยจะต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้อง  
ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และให้มีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นควบคู่กับความรู้  
เป็นสากลและได้กำหนดให้สถานศึกษามีหน้าที่จัดทำหลักสูตรให้สอดคล้องเหมาะสมกับสภาพที่เป็นจริงของ  
โดยเน้นให้นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน (ศรีจันทร์รัตน์ กันทะวัง, จริลักษณ์ รัตนา

เป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องมีการ  
แตกต่าง และนำเสนอใจกว่าสื่อการเรียนรู้เดิมที่มีอยู่

เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการผลิตและพัฒนาแรงงานระดับ

สามารถเป็นหัวหน้างานหรือเป็นผู้ประกอบการได้อย่างอิสระ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการ  
จริงและเข้าใจชีวิต โดยนำความรู้ในทางทฤษฎีอันเป็นสากล และภูมิ

วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลพาณิชย์การ ได้มีการ