



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Development of Active Learning Management with Recreational Games, Health Education Subject, Effecting the Learning Happiness of Mattayomsuksa I Students

สุวิวัฒน์ งอกงาม¹ และทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร²

Supiwat Ngokngam¹ and Thipharat Suriyanuwat²

สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2}

Innovation of Physical Education and Sports, Faculty of Education, Rajabhat Maha-Sarakham University^{1,2}

Corresponding author. Thipharat Suriyanuwat, e-mail: Thipharatsuriyanuwat@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ 3) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 39 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.72/96.79 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 3) ระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการโดยรวม อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เกมนันทนาการ, ความสุขในการเรียนรู้, สุขศึกษา



ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop an active learning management approach integrated with recreational games for a health education subject to meet the 75/75 efficiency criteria, 2) to compare the learning achievement of Mattayomsuksa I students' before and after learning through the active learning management approach integrated with recreational games, 3) to study the levels of learning happiness of Mattayomsuksa I students towards the active learning management approach integrated with recreational games. The sample group was 39 students from Class 1/1 in the first semester of the academic year 2024 at Mahasarakham University Demonstration School (Secondary), selected by Simple Random Sampling, using Classroom as the unit of sampling. The research tools were 1) the learning management plan, 2) a learning achievement evaluation test, 3) a learning happiness measurement. The collected data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

Research Results revealed that 1) the active learning management approach integrated with recreational games of Mattayomsuksa I students had an efficiency of 78.72/96.79, meeting the set criteria, 2) the learning achievement of the Mattayomsuksa I students improved after learning through the active learning management approach integrated with recreational games at a statistical significance level of .05, 3) the levels of learning happiness of Mattayomsuksa I students overall learning happiness was at a high level.

Keywords: Learning Management, Physical Education, Skills, Recreational Games

บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยต้องมีการพัฒนาการศึกษาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีต้องนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมนักเรียนสามารถประยุกต์ความสามารถด้านการอ่าน การเขียน การคำนวณมาใช้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ (อนูวรรต บุญเรือง และคณะ, 2564, น. 49-51) กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายที่เน้นปรับการเรียนเปลี่ยนการสอนระดับปฏิบัติการ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ได้ด้วยกิจกรรมกระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการของสมองให้โอกาสนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากการตั้งคำถาม การค้นพบคำตอบด้วยตนเองและการฝึกใช้ทักษะในการสื่อสาร นำเสนอสิ่งที่คิดและรู้สึกโดยอาศัยบทบาทของครูขับเคลื่อนการจัดการเรียนการสอนของครูจะมุ่งหวังให้นักเรียนแต่ละคนไม่อยู่นิ่ง กระตือรือร้นและคิดค้นหาความรู้และคำตอบอยู่ตลอดเวลา (Active Learner) ที่เรียกว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสมรรถนะของนักเรียนมุ่งพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนานักเรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้นักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาทุกประเทศทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยได้ริเริ่มและดำเนินการปฏิรูปการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ มีคุณภาพมาตรฐาน สามารถผลิตกำลังคนที่มีคุณภาพสู่ยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ (พูนสุข อุดม, 2556) อ้างถึงใน สุขสันต์ อุดมสำหิต และทศวัฒน์ เหล่าสุวรรณ, 2565) วิธีการสอนเพื่อให้เกิดทักษะสำคัญจึงต้องจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยการลงมือปฏิบัติเอง ซึ่งก็คือการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการศึกษาในทุกระดับชั้นไม่ว่าจะเป็น การศึกษาปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา ระดับอุดมศึกษา ตลอดไปจนถึงการศึกษาทางเลือกต่าง ๆ (อาทิตย วิชาคำ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย, 2566)

แต่ในปัจจุบันพบว่าปัญหาสำคัญ คือ ผู้เรียนขาดความสนใจในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนโดยคิดเห็นว่าเนื้อหาที่เรียนรู้อาจไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง ไม่สอดคล้องกับความต้องการและความถนัดของตน ทำให้ผู้เรียนขาดความสุข เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่ง แรงจูงใจที่จะแสวงหาช่องทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งแรงจูงใจเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จและเกิดความสุขในการเรียนรู้ (ปิยะมาส ดันตะตะนัย และต้องลักษณะบุญธรรม, 2564) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีนโยบาย "ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้" เพื่อใช้เป็นแนวทางพัฒนาการศึกษาให้กับโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกโรงเรียนโดยมุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอน ทั้งในและนอกห้องเรียน ครูปรับบทบาทในการสอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ ฝึกการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา สร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยตนเอง ดังนั้น เพื่อเชื่อมโยงการขับเคลื่อนนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ และส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในรายวิชาพื้นฐาน รายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ส่งผลทำให้เกิดคำว่า Work-based Learning หรือ Work-integrated Learning หรือ Sitebased Learning จะเป็นผลทำให้นักเรียนและครูค้นพบความรู้ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ (วาสนา บุญมาก และมนสิข สิริสมบุญ, 2562) การเรียนเชิงรุกอาศัยหลักการของวิทยาศาสตร์ การรู้คิดในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติการทำงานของผู้เรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด มากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะในการคิดและการเขียนของนักเรียนได้ ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูง นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน เกิดทักษะการทำงานเป็นทีมเพิ่มช่องทางการสื่อสารกับนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน เพื่อสร้างความแข็งแกร่งของเครือข่ายการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเห็น



คุณค่าในตนเองและเกิดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและนำไปประยุกต์ในชีวิตจริงได้ (Prontadavit., 2016; อ้างถึงใน อพซชา ช่างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และเอื้อมพร หลินเจริญ, 2564) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์เพื่อให้มีเนื้อหาที่น่าสนใจ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเรียนรู้และดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชี้แนะ กระตุ้น หรือ อำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักเรียน และการนำเสนอข้อมูลลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (วารินทร์พร พันเพ็ญฟู, 2562) ซึ่งต้องมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เข้ามาปรับใช้ ซึ่งสิ่งที่จะทำให้อยู่เกิดความสนใจมากที่สุดคือการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น เพราะสามารถกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนาน และหากสอดแทรกเนื้อหาความรู้เข้าไปในเกมจะช่วยทำให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ได้ความรู้อย่างขึ้น และเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ส่งผลให้การเรียนการสอนมีคุณภาพอย่างมาก (Chumwuttisak and Silanoi, 2015; อ้างถึงใน นิรมล สิริภักดิ์ และคณะ, 2563)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม (Game-Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม วิธีการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ คือ การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอน สามารถทำได้หลายวิธี โดยผู้สอนสามารถสร้างเกมขึ้นมาเองให้เหมาะกับวัตถุประสงค์การสอน หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับหรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน ข้อดีของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน อีกทั้งเกมเป็นเครื่องมือ วิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน

เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล (ชนัญภัทร์ ศรีเนธิยวคิน, 2564) จากงานวิจัยที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำท่าและสนุกสนาน ซึ่งได้มีการจัดประเภทของเกมตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์และรูปแบบการเล่นไว้ 10 ประเภทหลัก ได้แก่ เกมเบ็ดเตล็ด เกมเล่นเป็น นิยาย เกมประเภทสร้างสรรค์ เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ เกมประเภทรายบุคคล เกม แบบหมู่หรือพลัด เกมพื้นบ้าน เกมละลายพฤติกรรม เกมเน้นทนาการ เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ ดังนั้นเกมจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งในกิจกรรมทางพลศึกษา (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545; อ้างถึงใน ปวีตร ปาโส และพนิดา ชูเวช, 2563)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มุ่งเน้นความสำคัญเกี่ยวกับ สุขภาวะ ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณสุขภาพหรือสุขภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญเพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิตซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสมรวมทั้งมีทักษะปฏิบัติ ด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัยอันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ นอกจากนี้ยังเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพการสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน วิชาสุขศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน (กระทรวง ศึกษาธิการ, 2551)

จากปัญหาดังกล่าว สภาพแวดล้อมและสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การเรียนการสอนในปัจจุบันจะต้องเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา การเรียนแบบบรรยายอาจจะใช้ได้น้อยลงเนื้อหาบางเนื้อหา การจัดการเรียนรู้แบบครูเป็นศูนย์กลางไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้มากพอ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเกมเน้นทนาการ เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นจะเกิดจาก



กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ
3. เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม นันทนาการ

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นและการพัฒนาทางเพศ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินงาน ดังนี้

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยกำหนดขอบเขต ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 8 ห้อง รวมทั้งหมด 320 คน
กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1/1 จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ ตัวแปรตาม คือ

- 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2.2 ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นและการเปลี่ยนแปลง สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 แผนการเรียนรู้
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกม นันทนาการ วิชาสุขศึกษา โดยใช้แบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้ ของ สิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ชนิดตัวเลือก 5 ระดับ จำนวน 45 ข้อ
มีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ การวิจัย ดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระ การเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย มหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)
 - 1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.3 ศึกษาหลักการและเครื่องมือเกี่ยวกับการจัด การเรียนรู้เชิงรุกและเกมนันทนาการ จากเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง
 - 1.4 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.5 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
- วิชาสุขศึกษา รหัสวิชา พ21101 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา และพลศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต



มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตามหลักสูตรสถานศึกษา
สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ มาตรฐาน
พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการ
ของมนุษย์ ซึ่งได้นี้เนื้อหา 3 เรื่องย่อย จำนวน 3 แผนการเรียนรู้
รวม 3 คาบ คาบละ 50 นาที โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้ ประกอบด้วย
3 เรื่อง คือ การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น การเปลี่ยนแปลง
ทางจิตใจ อารมณ์ และสังคมของวัยรุ่น พัฒนาการทางเพศ
ของวัยรุ่น

1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้อง
และครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา จำนวน 3 แผน
การเรียนรู้

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อ
ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา
จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม
โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องรายการประเมินกับระดับความ
เหมาะสม (IOC)

1.8 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะ
ของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลอง
กับกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด เกี่ยวข้องกับการสร้าง
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยเลือกการสร้างข้อสอบ
แบบเลือกตอบตามวิธีการสร้างของ สมนึก ภัททิยธนี (2565)

2.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ
รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการ
ทางเพศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ

2.3 วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน เพื่อให้ครอบคลุม
สัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้น
และข้อสอบที่ต้องการ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อประเมิน
ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item Object Congruence) หรือ (IOC) เพื่อตรวจสอบ
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ

2.5 นำผลการประเมินความสอดคล้องระหว่าง
ข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความ
สอดคล้อง และเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป
เพื่อใช้จริง จำนวน 20 ข้อ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ที่ได้รับการแก้ไขแล้วพิมพ์เป็นฉบับทดลองไปทดลองใช้ (Try Out)
กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์
หาคุณภาพ

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ที่ผ่านการทดลองใช้มาตรวจให้คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่า
ความยากง่าย อำนาจจำแนก และความเชื่อมั่นวิธีของ Lovett
ตัดไว้เฉพาะข้อที่มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ตัดไว้เฉพาะข้อ
ที่มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

2.8 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง
การเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้

3.1 ศึกษาการสร้างแบบวัดระดับความสุขในการ
เรียนรู้ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ตาม
มาตรวัดความสุขในการเรียนรู้ของ สิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) ซึ่งมี
ลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating
Scale) 5 ระดับ

3.3 นำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ที่ได้จาก
ข้อ 3.3.3.2 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อพิจารณา
ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามหรือรายการประเมิน

3.4 นำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้มาวิเคราะห์
หาความสอดคล้อง (IOC) ของรายการประเมิน โดยคัดเลือกข้อความ
ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป (อรุณ ชูกระเดื่อง,
2567) จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำมาใช้จริง

3.5 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว
นำแบบวัดระดับความสุขไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง



การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามถึงผู้เกี่ยวข้องและผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการใช้กลุ่มตัวอย่าง สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการวิจัย

2. ศึกษารายละเอียดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการสอนโดยใช้เกมนันทนาการ จากเอกสารรวมถึงหนังสือคู่มือของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา รวมถึงอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมนันทนาการ

3. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ

4. เตรียมอุปกรณ์ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และการเก็บรวบรวมข้อมูล

5. เตรียมกลุ่มตัวอย่างโดยมีการดำเนินการ ดังนี้

5.1 ชี้แจงบทบาทของครูและผู้เรียนในการเรียนรู้ แนะนำจุดประสงค์การจัด กิจกรรม บทบาทของครูและบทบาทของนักเรียน

5.2 ชี้แจงและอธิบายขั้นตอน วิธีการ ทำกิจกรรมการเรียนรู้

6. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

7. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 คาบ เวลาในการแต่ละครั้งละ 50 นาที

8. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัน เวลา ที่กำหนดไว้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

9. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

10. นำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติแล้วสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา (E1/E2)

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

3. วิเคราะห์หาระดับสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความสุข แปลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

ผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/76.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีระดับความสุขในการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้	$\bar{X}$	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ (E ₁ /E ₂)	ผลการเปรียบเทียบ 75/75
กระบวนการผลลัพธ์	23.62 19.36	78.72 96.79	78.72/ 96.79	เป็นไปตามเกณฑ์

จากตารางที่ 1 พบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามกระบวนการ (E₁) ค่าเฉลี่ยจากคะแนนแบบฝึกหัด เท่ากับ 23.62 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.72 และมีคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E₂) ค่าเฉลี่ยจากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ



19.36 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 96.79 ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเน้นทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 78.72/96.79 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	15.46	2.01	3.89	10.95	0.00
หลังเรียน	19.36	1.16			

ตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 15.46 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 19.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.16 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเน้นทนาการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเน้นทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน		3.89	0.05	มาก
1	นักเรียนชอบที่ได้เรียนและแสดงความ คิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน	3.87	0.83	มาก
2	นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ	4.03	0.81	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3	นักเรียนกับเพื่อนช่วยเหลือกันในการทำงาน	3.79	0.92	มาก
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู		4.04	0.05	มาก
4	ครูมีการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน	3.95	0.76	มาก
5	ครูมีการสื่อสารที่ดีและเข้าใจง่าย	4.05	0.76	มาก
6	ครูมีสื่อประกอบการเรียนรู้เพื่อให้เข้าถึงความเข้าใจ	4.13	0.86	มาก
ด้านการมีสุขภาพทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์		3.96	0.07	มาก
7	นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจาก โรคภัยไข้เจ็บ	4.08	0.81	มาก
8	นักเรียนมีสุขภาพทางจิตที่ดี	3.97	0.93	มาก
9	นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน	3.85	0.78	มาก
ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง		3.69	0.04	มาก
10	นักเรียนรับรู้ตัวตนเองเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถ	3.62	0.85	มาก
11	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง	3.46	0.88	ปานกลาง
12	นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ	3.97	0.81	มาก
13	นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน	3.74	0.79	มาก

(ต่อ)



ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ พึงพอใจ
	ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้	4.09	0.06	มาก
14	นักเรียนรับรู้สิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร	4.15	0.87	มาก
	ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้	4.09	0.06	มาก
15	นักเรียนรับรู้สิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร	3.95	0.83	มาก
16	นักเรียนไม่เข้าใจว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้มีประโยชน์อย่างไร	4.18	0.72	มาก
	ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้	3.88	0.08	มาก
17	นักเรียนมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในการเรียนรู้	4.23	0.81	มาก
18	นักเรียนได้ปฏิบัติตามแผนการเรียนรู้ที่ตนเองวางไว้อย่างเป็นขั้นตอน	3.54	0.97	มาก
	ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้	3.64	0.12	มาก
19	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน	3.77	0.81	มาก
20	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปกับกิจกรรมต่าง ๆ	4.08	0.96	มาก
21	นักเรียนรู้สึกตื่นตัวดีใจเวลาได้เรียน	3.38	0.99	ปานกลาง
22	นักเรียนมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหา	3.64	0.90	มาก
23	นักเรียนมีความสุขทุกครั้งที่ต้องมาเรียน	3.54	0.97	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ พึงพอใจ
24	นักเรียนไม่รู้สึกท้อแท้หรือท้อแท้ในการเรียน	3.64	0.93	มาก
25	นักเรียนเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนในห้องเรียน	3.59	0.85	มาก
26	นักเรียนเกิดความเครียดในขณะที่เรียน	3.46	1.02	ปานกลาง
27	นักเรียนวิตกกังวลในการเรียน	3.41	1.23	ปานกลาง
28	นักเรียนคาดหวังกับผลการเรียนมากเป็นพิเศษ	4.10	1.02	มาก
29	นักเรียนกดดันตนเองในการทำงานให้สำเร็จ	3.49	1.12	ปานกลาง
	ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้	3.95	0.14	มาก
30	นักเรียนตั้งใจเรียนและกระตือรือร้นในการเรียน	3.82	0.76	มาก
31	นักเรียนเอาใจใส่ต่อภาระงานที่ได้รับมอบหมาย	4.08	0.84	มาก
32	นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา	4.44	0.64	มาก
33	นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาในการเรียนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	3.79	0.89	มาก
34	นักเรียนหมั่นหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เป็นประจำ	3.59	0.97	มาก
35	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้	4.00	0.83	มาก
36	นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	3.97	1.11	มาก

(ต่อ)



ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ พึงพอใจ
	ด้านภาวะสิ้นไหลในการเรียนรู้	3.91	0.07	มาก
37	นักเรียนมีสมาธิจดจ่อ อยู่กับบทเรียน	3.85	0.81	มาก
38	นักเรียนสามารถเรียน หรือทำกิจกรรม ในห้องเรียน ได้อย่าง ต่อเนื่อง	4.00	0.83	มาก
39	นักเรียนได้ทำกิจกรรม ในห้องเรียน อย่าง เพลิดเพลิน	3.97	0.96	มาก
40	นักเรียนตามเนื้อหา ในบทเรียนไม่ทันเป็น ประจำ	3.85	0.96	มาก
	ด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.10	0.05	มาก
41	นักเรียนรู้สึกสนใจ ในกิจกรรมในห้องเรียน	3.97	0.96	มาก
42	นักเรียนได้มีส่วนร่วม ในกิจกรรม	4.18	0.88	มาก
43	นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ กิจกรรมด้วยตนเอง	4.18	0.85	มาก
44	นักเรียนได้เรียนในสิ่งที่ สร้างเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์	4.05	0.97	มาก
45	นักเรียนได้ใช้ความคิด สร้างสรรค์ในการเรียน หรือผ่านกิจกรรมต่าง ๆ	4.15	0.87	มาก
รวม	3.92	0.14	มาก	

จากตารางที่ 3 พบว่า ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละด้านมีค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ($\bar{X}=3.89$, $S.D.=0.05$) อยู่ในระดับปานกลาง องค์ประกอบที่ 2 ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู ($\bar{X}=4.04$, $S.D.=0.05$) องค์ประกอบที่ 3 ด้านการมีสุขภาพทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์

($\bar{X}=3.96$, $S.D.=0.07$) องค์ประกอบที่ 4 ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\bar{X}=3.69$, $S.D.=0.04$) องค์ประกอบที่ 5 ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.09$, $S.D.=0.06$) องค์ประกอบที่ 6 ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้ ($\bar{X}=3.88$, $S.D.=0.08$) องค์ประกอบที่ 7 ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้ ($\bar{X}=3.64$, $S.D.=0.12$) องค์ประกอบที่ 8 ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้ ($\bar{X}=3.95$, $S.D.=0.14$) องค์ประกอบที่ 9 ด้านภาวะไหลลื่นในการเรียนรู้ ($\bar{X}=3.91$, $S.D.=0.07$) องค์ประกอบที่ 10 ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัด และสนใจ ($\bar{X}=4.10$, $S.D.=0.05$) ซึ่งผลการวัดระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเน้นหนทางการ โดยรวมมีระดับความสุขในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.92$, $S.D.=0.14$)

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเน้นหนทางการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยจะขออภิปรายผลโดยเรียงตามลำดับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเน้นหนทางการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามกระบวนการ (E_1) และคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) มีค่าเท่ากับ $78.72/96.79$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อาจเนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองตามรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนจึงทำให้เกิดความคงทนในการจดจำข้อมูลเป็นผลให้คะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์สูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ อนันต์ นวลใหม่ (2564) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องโครงสร้างและหน้าที่เซลล์ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกทำให้เกิดความสามารถในการคิดเพิ่มขึ้นสามารถตอบสนองและปฏิสัมพันธ์ต่อการเรียนมีการเรียนรู้ที่เข้าใจอย่างลึกซึ้งในเนื้อหา เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง ตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และโอกาสการฝึกฝนและการทำบ่อยครั้ง ทำให้



นักเรียนมีความรู้ความสามารถและศักยภาพของตน ซึ่งไปสู่การพัฒนาขีดความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองให้ประสบความสำเร็จทางการเรียน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่า ข้อดีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเน้นหนัก การทำให้ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ ในเนื้อหาทฤษฎี สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทรรศนัย โกวิทยากร และมาเรียม นิลพันธุ์ (2564) ที่ศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ระดับประถมศึกษาด้วยเกมการเรียนรู้เป็นฐาน พบว่า การเรียนรู้ โดยใช้เกมได้เปลี่ยนจุดเน้นจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการ บรรยายและการเขียน เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติ ลงมือทำ สามารถกระตุ้นสร้างความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์และช่วยให้นักเรียนค้นพบวิธีการใหม่ ๆ ในการทำงาน เป็นผู้สร้างองค์ความรู้อย่างกระตือรือร้น จนบรรลุ เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัย ของ ขวัญวรา วงศ์คำ และคณะ (2565) ที่ศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมคุณธรรม พบว่า การจัดการเรียนรู้ เชิงรุกโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจเรียน มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ไม่แสดงพฤติกรรม ที่บ่งบอกถึงความเบื่อหน่ายทางการเรียนสอดคล้องกับงานวิจัย ของ ชีระวุฒิ ศรีมั่งคละและชรินทร์ นามวรรณ (2567) ที่ศึกษา เรื่อง โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้บอร์ดเกม พบว่า เกมมีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อน หลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นเกมส์ผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปแบบที่สนุกสนานและดึงดูดใจ

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 15.46 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 19.36คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 คะแนน แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ เชิงรุกร่วมกับเกมเน้นหนักหนา การ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

อาจเนื่องจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นแรงขับทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้ในเนื้อหา ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ และสามารถนำเนื้อหาไปประยุกต์ใช้ได้จริง สอดคล้องกับงานวิจัย ของ วรินทร์พร พันเฟื่องฟู (2562) ที่ศึกษา เรื่อง การศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ GPASS หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้ เป็นไปตาม สมมติฐานที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัย ของ อมาลี สว่างวงศ์ และคณะ (2566) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียน ประถมศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, (2552; อ้างถึงใน มานิตา วอนเมือง และภัทรมนัส ศรีตระกูล, 2566) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอน ภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม พบว่า ในการเรียนรู้ สิ่งที่เป็นอุปสรรคใหญ่คือความตั้งใจเรียนและกดดัน กระบวนการเรียนรู้ ในแบบเก่าทำให้สิ้นเปลืองเวลาและเป็นการเพิ่มความกดดัน ให้กับนักเรียนซึ่งระดับความกดดันที่เพิ่มขึ้นจะรบกวนความตั้งใจเรียน และประสิทธิผลการเรียนรู้ นอกจากนั้นจะเป็นการทำลายแรงจูงใจ ในการเรียนรู้ของนักเรียนอีกด้วย และผลพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อน การทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้อง กับงานวิจัยของ ฐณาพัชร วรพงศ์พัชร และคณะ (2566) ที่ศึกษา เรื่อง นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ เชิงรุกและเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ ตามจุดประสงค์ มีความรู้ความเข้าใจสามารถนำความรู้ไปใช้ ประโยชน์ได้ การใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ เชิงรุกและเกม สามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจได้โดยหลังจาก การจัดการกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัด/ใบงาน ได้ระดับดี และนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น



มีคะแนนเฉลี่ย 6.42 คิดเป็นร้อยละ 64.20 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีรภัทร์ ศิริรส และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2567) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้เรื่องภูมิศาสตร์โดยใช้วิธีการสอนเชิงรุก ร่วมกับการใช้เกม พบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวิธีการสอนเชิงรุกร่วมกับเกม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 76.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. การเปรียบเทียบระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ พบว่า โดยรวมมีระดับความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.92$, $S.D.=0.14$) ซึ่งพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากที่สุด คือ ด้านการเห็นคุณค่าทางการเรียนรู้ อาจเนื่องจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีความหลากหลาย สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจในการเรียนทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติพงษ์ เรือนเพชร (2566) ที่ศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียน ของนิสิตมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น วิทยาเขตบุรีรัมย์ พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ($S.D.=0.38$) เมื่อวิเคราะห์รายด้าน พบว่า ปัจจัยด้านครอบครัว มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ ของผู้ปกครองอีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรทัช ใจจริง (2562) ที่ศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตชั้นปี 1 คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา พบว่า ความสุขในการเรียน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้อย่างมีความสุขคือสามารถช่วยให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น นักเรียนที่มีความสุขและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีแนวโน้มที่จะมีผลการเรียนดีกว่านักเรียนที่ไม่มีความสุขหรือไม่สนใจ เนื่องจากความสุขและการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ สมาธิ และความจำที่เพิ่มขึ้น ซึ่งทั้งหมดนี้มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประเมศวร์ ขาวสุด และคณะ (2563) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อเมโนมิติทางวิทยาศาสตร์ และความสุขในการเรียน พบว่า การจัดการเรียนรู้

เชิงรุกที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุข เช่น การรับรู้ประโยชน์ของการเรียนรู้ ความรู้สึกมีคุณค่าของตนเอง การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนการสอน การได้เรียนตามความถนัดและความสนใจ การได้เรียนในสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้กับชีวิตจริง สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร การจัดบรรยากาศการเรียนการสอน การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลธิชา ชลสวัสดิ์ และพิมพ์จิ จันทร์เพ็ญ (2567) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อความสุขในการเรียน พบว่า การใช้เกมเข้ามามีส่วนในการจัดการเรียนการสอน เป็นการส่งเสริมบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน กระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียน ตั้งแต่นับไปกับบทเรียน บรรยากาศดังกล่าวส่งผลให้เกิดความสุขในการเรียน เช่น หัวเราะ ดีใจ ประมอ และร่วมเฉลยคำตอบอย่างสนุกสนาน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภวิทย์ ธนรัตน์ และณพัลลอร บัวจูน (2567) ที่ศึกษา เรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความสุขในการเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับจัดการเรียนรู้แบบ MACRO model ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานมีผลการประเมินความสุขในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนได้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินในการเรียนรู้และมีความสุข ซึ่งมีคะแนนระดับความสุขอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ มีลำดับขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้นตอน ครูควรใช้เวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมระหว่างเนื้อหาวิชา กิจกรรมและเวลาของกิจกรรมให้ต่อเนื่องจนครบทุกกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกพัฒนาความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่

1.2 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ มีการใช้อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมแตกต่างกันในแต่ละชั่วโมง ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความเหมาะสมของอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมและสถานที่ให้เข้ากับกิจกรรมรวมถึงสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอน



2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษากิจกรรมวิเคราะห์เกี่ยวกับเกมนันทนาการที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

2.2 ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการในรูปแบบอื่น เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย และอาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการผลิตสื่อและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน และบุคลากรโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำแก้ไขติดตามการวิจัยครั้งนี้ให้สมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กิตติพงษ์ เรือนเพชร, สุวิศา ขำอเนก และยุวดี งอมสงัด. (2566). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น วิทยาเขตบุรีรัมย์. *วารสารศูนย์อนามัยที่ 9*, 17(3), 797-810.
- ขวัญวรา วงศ์คำ, จารุณี ทิพย์มณฑล และชรินทร์ มั่งคั่ง. (2565). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 10(2), 737-749.

- จิรัช ใจจริง, ธนิต โตดิเทพย์, ภารดี อนันต์นาว และเจริญวิฑูรย์ สมพงษ์ธรรม. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 28(1), 29-47.
- ชลธิชา ชลสวัสดิ์ และพิมณวี จันทร์เพ็ญ. (2567). ผลการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อความสุขในการเรียน และความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนของนักศึกษาพยาบาลในรายวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช ในมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง. *วารสารคณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(3), 101-111.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร, วิภา ภาคิมิตร และศุภวรรณ เฮงประสาทพร. (2566). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและเกมการศึกษารายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องสิ่งมีชีวิตกับสภาพแวดล้อม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนครปฐม. *วารสาร มจร กาญจนปริทรรศน์*, 3(2), 145-158.
- ทรงชัย โกวิทยากร และมาเรียม นิลพันธุ์. (2564). การจัด การเรียนรู้เชิงรุกระดับประถมศึกษาด้วยเกมการเรียนรู้ เป็นฐานสำหรับผู้เรียนเจนเอเรชั่นแอลฟา. *วารสาร นานาชาติมหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 11(3), 173-195.
- ธีรภัทร์ ศิริรส และมณฑา ชุ่มสุคนธ์. (2566). การพัฒนาการรู้ เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) รายวิชา 23102 สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนเชิงรุกตามแนวคิดของจังหวัดอะคิตะ (Akita Action) ร่วมกับการใช้การ์ดเกม (Card Game). *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 16(3), 281-293.
- ธีระวุฒิ ศรีมั่งคละ และธรรณ นามวรรณ. (2567). โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้บอร์ดเกม สำหรับครูผู้จัดการเรียนรู้สังคมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 3. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 11(1), 609-623.



นิรมล สิริภักคันธ์, จุฬารัตน์ วัฒนะ และณัฐวิจิตร เลิศพงศ์ รุจิกร. (2563). การจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 20(2), 174-186.

ปรเมศวร์ ขาวสุด, ดวงเดือน สุวรรณจินดา และสุจินต์ วิจิตรนันท์. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง เซลล์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีต่อเมตาดาต้าทางวิทยาศาสตร์ และความสุขในการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนยานตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ จังหวัดตรัง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 20(1), 132-146.

ปิยะมาส ตัณฑะตะนัย และต้องลักษณ์บุญธรรม. (2562). ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนเตรียมทหารสถาบันวิชาการป้องกันประเทศ. *วารสารเกษมบัณฑิต*, 20(ฉบับพิเศษ), 100-110.

ปรีวัตร ปาโส และพินดา ชูเวช. (2565). ผลของโปรแกรมการเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อนันทนาการที่มีต่อสมรรถภาพทางกายและระดับความเครียดของเยาวชน. *วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ*, 7(1), 47-64.

มานิตา วอนเมือง, ลีรารรณ จรัสวีวัฒน์ และภัทรมนัส ศรีตระกูล. (2566). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒนา*, 5(3), 69-80.

วารินทร์พร พันเพื่องฟู. (2563). สมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาวิชาชีพครู. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 10(3), 193-202.

วารินทร์พร พันเพื่องฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 9(1), 135-145.

วาสนา บุญมาก และมนสิข สิริสมบุญ. (2564). การพัฒนารูปแบบการนิเทศแบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 23(2), 269-280.

สุขสันต์ อุตสาห์ดี และทัชชววัฒน์ เหล่าสุวรรณ. (2565). แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญของครูผู้สอน โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดสุรินทร์. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 6(1), 9-17.

ศุภวิชญ์ ธนุรัตน์ และณพัชร บัวจุน. (2567). ผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบMACRO ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนวิชาเคมี. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน*, 1(1), 1-17.

อนรรต บุญเรือง ทศนีย์ บุญมาภิ และสุรศักดิ์ สุทสิริ. (2564). การบริหารการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญของโรงเรียนประถมศึกษาในอุบลไทยแลนด์ 4.0. *วารสารปัญญา*, 30(1), 49-62.

อนันต์ นวลใหม่. (2562). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องโครงสร้างและหน้าที่เซลล์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

อพัชชา ช้างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และเอื้อมพร หลินเจริญ. (2564). การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 23(3), 452-465.

อมวาลี สว่างวงศ์, สุธนะ ดิงศภิตย์ และณัฐพร สุดดี. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ*, 15(1), 290-304.

อาทิตย์ ขาวคำ และศิริวรรณ วณิชพัฒน์. (2566). วิธีการสอนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนในฐานะพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21. *วารสารครุศาสตร์ราชภัฏเชียงใหม่*, 2(2), 1-18.