

ผลการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวชของนักศึกษาชั้นปีที่ 3
คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

The Effectiveness of Game Based Learning for Enhancing Academic
Achievement in Mental Health Promotion and Psychiatric Nursing
Studies Among the Third-Year Nursing Students at Faculty of Nursing,
Suan Dusit University

อันธิมา สายบุญศรี จิราพร เกษรสุวรรณ ศิริพร นันทเสนีย์ และอริยา ดีประเสริฐ*
คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Unticha Saiboonsri Chiraporn Kesonsuwan Siriporn Nantasanee and Ariya Deeprasert*
Faculty of Nursing, Suan Dusit University

Received: June 22, 2022

Revised: September 19, 2022

Accepted: September 22, 2022

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Design) ชนิด 2 กลุ่มวัดก่อน และหลังการทดลอง (The Two Group Pretest-posttest Design) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนการสอน โดยใช้เกมในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลอง 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอน โดยใช้การสอนแบบปกติในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุม 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 3 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช ปีการศึกษา 2564 จำนวน 87 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 44 คน และกลุ่มควบคุม 43 คน ซึ่งกลุ่มทดลองจะได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม และกลุ่มควบคุมจะได้รับการเรียนการสอนแบบปกติ (Active Learning) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม และแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test Dependent และ Independent t-test ผลการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง

* อริยา ดีประเสริฐ (Corresponding Author)
e-mail: ariya_dee@dusit.ac.th

การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาล กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม กลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม สูงกว่านักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักศึกษาพยาบาล

Abstract

This research was quasi-experimental research (two group pretest - posttest design). The objectives of the study were to 1) compare the effectiveness of game-based learning on academic achievement of the mental health promotion and psychiatric nursing of child and adolescent unit between before and after learning 2) compare the conventional teaching guided by active learning on academic achievement of the mental health promotion and psychiatric nursing of child and adolescent unit between before and after learning and 3) compare between the effectiveness of game-based learning and conventional teaching guided by active learning on academic achievement of the mental health promotion and psychiatric nursing of child and adolescent unit. The samples of this study were 87 third year students who registered and attended Mental Health Promotion and Psychiatric Nursing course, academic Year 2021, Faculty of Nursing, Suan Dusit University. The samples were then divided into two groups. The experimental group were 44 students and control group were 43 students. For learning activities, the experimental group was given the knowledge through game-based learning approach as a teaching method while the control group was given the knowledge through traditional lecture method through active learning. The research instruments included game-based learning modules and student achievement assessment form. Data were analyzed using mean, S.D., t-test dependent and independent t-test. The findings revealed that academic achievement toward Mental Health Promotion and Psychiatric nursing guided by game-based learning in the experimental group was higher than the control group regard to conventional teaching method with a statistical significance at 0.01.

Keywords: Game-Based Learning, Active Learning, Learning Achievement, Nursing Students

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนหลักสูตรพยาบาลศาสตร มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นการเรียนการสอนที่ประกอบด้วย การเรียนภาคทฤษฎี ภาคทดลอง และภาคปฏิบัติ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนทุกรูปแบบมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมให้บัณฑิตพยาบาลมีสมรรถนะที่สามารถให้บริการทางด้านสุขภาพอนามัย โดยมุ่งเน้นให้ผู้มารับบริการได้รับความปลอดภัยสูงสุด สำหรับสาขาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช คณะพยาบาลศาสตร มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จัดการเรียนการสอนในรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช ให้แก่นักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 3 หลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต ซึ่งเป็นการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยอาจารย์ผู้สอนทั้งหมดเป็นอาจารย์ประจำสาขาสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช และมีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ได้แก่ การมอบหมายให้นักศึกษาสืบค้นกรณีศึกษา การแบ่งกลุ่ม Role Play ตามกรณีศึกษาที่ได้รับ การวิเคราะห์ และนำเสนอ Case Analysis อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงข้อคิดเห็น หลังจากนั้นอาจารย์ผู้สอนบรรยายสรุปแบบมีส่วนร่วม และให้ผู้เรียนสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ ในท้ายชั่วโมง รวมถึงการวัดผลสัมฤทธิ์ด้วยการสอบ จากการสอบถามนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 3 ที่ผ่านการเรียนวิชานี้ นักศึกษาส่วนใหญ่บอกว่าการเรียนวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช ซึ่งเป็นรายวิชาที่เรียนครั้งแรก เนื้อหาที่เรียนมีความยาก และซับซ้อนมาก มีความเป็นนามธรรมสูง ทำให้ไม่เข้าใจ เนื้อหาและมองไม่เห็นภาพ นักศึกษาต้องใช้เวลา และความพยายามอย่างมากในการเรียนรู้ จากสถานการณ์ดังกล่าว ส่งผลให้นักศึกษาพยาบาลบางคนเกิดความเครียด สอดคล้องกับการศึกษาของ นางลักขณ์ วิชัยรัมย์ และวิมลพรรณ สิริกาญจนาทศน์ (2560) พบว่า ภาวะความเครียดของนักศึกษาคณะพยาบาลศาสตร ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนามีสาเหตุมาจากด้านการเรียนการสอน และเป็นความเครียดที่อยู่ในระดับมาก การที่นักศึกษาเรียนไม่รู้เรื่องจนเกิดภาวะเครียดจากการเรียน อาจส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

การวางแผนการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้นั้น อาจารย์ผู้สอนจะต้องมีการวางแผนการสอนล่วงหน้า และต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายประการ เช่น เนื้อหาของหน่วยการเรียนรู้ ธรรมชาติของผู้เรียน บรรยายภาคในชั้นเรียน ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน รวมทั้งอาจารย์ผู้สอนจะต้องนำเทคนิควิธีการสอนหลายวิธีมาใช้ในบทเรียนหนึ่ง ๆ ให้เหมาะสม ซึ่งอาจารย์ผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนได้หลายรูปแบบ จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเป็นวิธีการหนึ่งที่มีความเหมาะสม ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้ โดยมีจุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมาย และอยู่คงทน (ทิศนา แคมมณี, 2554) การบูรณาการโดยใช้เกมเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้นั้นจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ เนื่องจากเกมเป็นสื่อที่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียนพร้อมกับอาจารย์ผู้สอนสามารถสอดแทรกเนื้อหาสาระของรายวิชาให้กับผู้เรียนผ่านเกมได้ ซึ่งจะเป็นการช่วยพัฒนาผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (ณัฐธรา วัฒนา, 2564) ซึ่งการนำเกมไปใช้ประกอบการจัดการ

เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะสอดคล้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชานั้น ๆ อย่างแท้จริง นอกจากนี้การเล่นเกมนายังช่วยให้ผู้เล่นได้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย และได้ผ่อนคลายความเครียดซึ่งเป็นผลทางด้านจิตใจ (มนตรี อารีย์, 2563)

ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงได้นำการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมมาศึกษาวิจัยในรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช โดยอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้สร้างเกมขึ้น เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยนำเนื้อหาข้อมูลของเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ เพื่อสรุปผลการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นวิธีที่สามารถดึงดูดผู้เรียนให้สนใจเนื้อหาวิชา เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียนรู้ และยังเป็นส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นได้

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม หมายถึง การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของเกม เรื่อง “การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น” ซึ่งเป็นหน่วยการเรียนรู้หนึ่งในรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช ให้แก่นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลอง

การจัดการเรียนการสอนแบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนเรื่อง “การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่น” แบบปกติ ให้แก่นักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ค่าคะแนนความรู้ของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลอง เรื่อง “การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น” หลังได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม ซึ่งมีแบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีคะแนนความรู้หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง

นักศึกษาพยาบาล หมายถึง เป็นนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 3 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพฯ ที่เรียนวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 87 คน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอนโดยใช้เกมในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลอง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอนโดยใช้การบรรยายในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุม
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่น

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยการเรียนรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมสูงกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม

วิธีการสอนแบบใช้เกม เป็นวิธีการที่หนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง และเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตินา แชมมณี, 2511) หลักในการสร้างเกมเพื่อใช้ในชั้นเรียน ประกอบด้วย 7 ประการ ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยวัตถุประสงค์การเรียนรู้ต้องเกิดขึ้นจากผลของการเล่นเกม
2. ผู้สอนจัดทำอุปกรณ์ในการเล่นเกอย่างง่าย ๆ
3. ผู้สอนเขียนกติกาและวิธีเล่นเกมง่าย ๆ
4. ผู้สอนจัดเตรียมวิธีการให้ข้อมูลป้อนกลับให้แก่ผู้เรียนได้ทราบผลการปฏิบัติในทันที
5. ควรสร้างเกมให้มีการเสี่ยงโชคเป็นส่วนประกอบด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนที่มีสมรรถภาพไม่เท่ากันมีโอกาสในการแพ้ชนะพอ ๆ กัน ซึ่งจะส่งผลให้การเล่นเกสนุกสนานเพิ่มขึ้น

6. ผู้สอนจัดทำอุปกรณ์การเล่นให้สามารถดัดแปลง เพื่อใช้ในเกอื่น และทำให้ประหยัดเวลาของในการผลิตอุปกรณ์ สำหรับเกใหม่

7. ผู้สอนมีการประเมินผล เพื่อปรับปรุงเก และประเมินผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่าวัตถุประสงค์ของการใช้เกในการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ในทักษะต่าง ๆ ให้ดีขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำ ร่วมกันทำงานด้วยความสามัคคี และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในชั้นเรียน

ขั้นตอนสำคัญของการเรียนการสอนแบบใช้เก มีขั้นตอนดังนี้ (ทิตินา แชมมณี, 2554)

1. ผู้สอนนำเสนอเก ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอน และผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น และวิธีการ หรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

การจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกเป็นฐานสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในทุกชั้นการสอน โดยผู้สอนสามารถระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในทุกชั้นการสอน ดังนี้ (ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์, 2559).

1. ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียนก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหา โดยสามารถประยุกต์ใช้เกกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนก่อนเข้าบทเรียน
2. ขั้นการสอน โดยประยุกต์ใช้เกเป็นสื่อในการนำความรู้ให้กับผู้เรียน
3. ขั้นขยายความรู้ นำเกมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ของผู้เรียน
4. ขั้นสรุปสามารถนำเกมาประยุกต์ใช้ในการสรุปเนื้อหาพร้อมกับผู้เรียน

ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม

การเล่นเกมนักเรียนจะได้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้สนุกสนานรื่นเริง ได้ผ่อนคลายความเครียด ซึ่งเป็นผลทางด้านจิตใจทำให้มีสุขภาพจิตที่ดี มีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริงเชื่อมั่นในตนเอง เสียสละ รู้จักการให้อภัย และการเล่นเกมยังทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับหมู่คณะ เกิดทักษะการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล กล้าแสดงออก และรู้จักปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทีมผู้วิจัยได้สร้างนวัตกรรมเกมการศึกษาขึ้นเอง เป็นการ์ดเกม ชื่อเกม “รู้ทัน Gen Alpha” มีการกำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช และสร้างกติกาการเล่นเกมน โดยมีอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมเป็นผู้ตรวจสอบรูปแบบ และกติกาวិธีการเล่น ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และเข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้นด้วยความสนุกสนาน ส่งผลให้มีความสุขกับการเรียนรู้มากขึ้น (ณัฐฐา ผิวมา, 2564)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การจัดการเรียนการสอนจะเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใน 3 ด้าน คือ (Bloom, Benjamin S. and Other (1971)

1. พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นพฤติกรรมด้านความสามารถทางสติปัญญาของบุคคลจำแนกได้ดังนี้

1.1 ความรู้ความจำ (Knowledge) เป็นความสามารถในการระลึกได้ถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนจะโดยวิธีใดก็ตาม ซึ่งพฤติกรรมด้านนี้ยังจำแนกออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ ความรู้เฉพาะเรื่อง ความรู้ในวิธีดำเนินการ และความรู้รอบยอดในเรื่อง

1.2 ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นผลสืบเนื่องมาจากการเอาความรู้จากประสบการณ์ในชั้นความรู้ และความจำมาผสมผสานจนกลายเป็นสมรรถภาพสมองชนิดใหม่ ซึ่งความเข้าใจมี 3 ลักษณะ คือ การแปลความ การตีความ และการขยายความ

1.3 การนำไปใช้ (Application) เป็นความสามารถนำความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมาแล้วไปแก้ปัญหาที่แปลกใหม่ หรือสถานการณ์ใหม่ที่ไม่เคยพบมาก่อน แต่อาจใกล้เคียง หรือคล้ายคลึงกับเรื่องที่เคยพบเห็นมาก่อนก็ได้

1.4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ ได้ทำให้สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ได้อย่างชัดเจน สามารถค้นหาความจริงต่าง ๆ ที่แอบแฝงอยู่ในเนื้อเรื่อนั้น ๆ ได้ การวิเคราะห์มี 3 ลักษณะ ได้แก่ การวิเคราะห์ความสำคัญ การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และการวิเคราะห์หลักการ

1.5 การประเมิน (Evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินคุณค่าของแนวความคิด ได้ตรงตามจุดมุ่งหมายใดจุดมุ่งหมายหนึ่ง โดยเฉพาะพร้อมทั้งสามารถแสดงเหตุผลที่ถูกต้อง และเหมาะสมสำหรับการตัดสินนั้น ๆ

1.6 การสร้างสรรค์ (Creation) เป็นการนำเอาองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไปมารวมกันเข้าเป็นเรื่องราวเดียวกัน เพื่อให้เห็นโครงสร้างที่ชัดเจน แปลกใหม่ไปจากเดิม หรือสร้างสรรค์ความคิดจากองค์ประกอบดังกล่าว ซึ่งก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่แปลกใหม่มีคุณค่า และเป็นประโยชน์

2. พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดทางจิตใจ อารมณ์ และคุณธรรมของบุคคล สามารถจำแนกเป็น 5 ระดับ คือ

2.1 การรับรู้ (Receiving of Attending)

2.2 การตอบสนอง (Responding)

2.3 การสร้างคุณค่า (Valuing)

2.4 การจัดระบบคุณค่า (Organization)

2.5 การสร้างลักษณะนิสัย (Characterization by a Value Complex)

3. พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (Psycho-motor Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความสามารถเชิงปฏิบัติการ พฤติกรรมเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย จำแนกเป็น 5 ระดับ คือ

3.1 การรับรู้ (Perception) เป็นขั้นที่แสดงอาการรับรู้ที่จะเคลื่อนไหว โดยอาศัยประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ หู ตา จมูก ลิ้น และสัมผัสทางกาย

3.2 การเตรียมพร้อม (Set) เป็นสภาพของบุคคลที่พร้อมจะแสดงพฤติกรรมออกมา สภาพความพร้อมมี 3 ด้าน คือ ความพร้อมด้านร่างกาย ด้านสมอง และด้านอารมณ์

3.3 การตอบสนองตามแนวทางที่กำหนดให้ (Guided Response) เป็นการแสดงออกในลักษณะของการเลียนแบบและการลองผิดลองถูก

3.4 ความสามารถด้านกลไก (Mechanism) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้กระทำตามที่เรียนมาและพัฒนาขึ้นมาจนมีผลสัมฤทธิ์ สามารถสร้างเทคนิควิธีสำหรับตนเองขึ้นมาเพื่อปฏิบัติต่อไป

3.5 การตอบสนองที่ซับซ้อน (Complex overt Response) เป็นความสามารถ ในการปฏิบัติในสิ่งยุ่งยากซับซ้อนมากขึ้น และสามารถกระทำได้อย่างมั่นใจ ไม่ลังเลและทำได้จริงเป็นอัตโนมัติ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถวัดผลด้วยแบบทดสอบที่มีหลายรูปแบบ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี ต้องเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงความเชื่อมั่น ความเป็นปรนัย มีความยากง่ายพอเหมาะ มีค่าอำนาจจำแนก และมีความยุติธรรม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นิยมใช้ มี 2 รูปแบบ คือ แบบอัตนัย และแบบปรนัย ซึ่งแบบอัตนัยเป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้เรียนเขียนบรรยายคำตอบตามความรู้ และความคิดเห็น ส่วนแบบปรนัยเป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้ตอบเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้ สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทีมผู้วิจัยเลือกใช้แบบทดสอบปรนัย จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice-Test) 4 ตัวเลือก เป็นแบบทดสอบผู้เรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า กิจกรรมการเรียนการสอนควรมีความหลากหลาย และดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเอง และสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้ การแสวงหาวิธีการ หรือกิจกรรมใหม่ ๆ ของครูผู้สอนที่จะส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงขึ้นนั้น ทีมผู้วิจัย พบว่า การเรียนการสอน ที่มีการนำเทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) มาใช้ในการเรียนรู้ เป็นวิธีการสอนแบบหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจ และมีประโยชน์

ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน มีการเรียนรู้จากการลงมือทำ และเรียนรู้จากสื่อ หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และจูงใจให้ผู้เรียนให้สนใจเรียนรู้เพิ่มขึ้น (ฉัตรกมล ประจวบลาภ, 2559) พร้อมทั้งส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา จึงส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ทันสมัย และแปลกใหม่ ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงได้สร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ทันสมัย และแปลกใหม่ มาช่วยประเมินทั้งวิธีการสร้างเกม และกติกาการเล่นเกม จากนั้น คณะผู้วิจัยนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยนำเนื้อหาในบทเรียนมาเป็นส่วนประกอบของการเล่นเกม มีการสังเกตพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และนำผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปผลการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นเพิ่มขึ้น ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

ตัวแปรอิสระ

การจัดการเรียนการสอนรายวิชา
การสร้างเสริมสุขภาพจิตและ
การพยาบาลจิตเวชแบบใช้เกม

ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Design) แบบสองกลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม วัดก่อน และหลังการทดลอง (The Two Group Pretest-posttest Design) พื้นที่การศึกษาวิจัย คือ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรคือนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 3 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 87 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้ คือ ประชากร เป็นนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 3 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 87 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการสุ่มอย่างง่ายจากการจับสลากที่ละ 1 คน ใส่กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมสลับกันได้กลุ่มทดลองจำนวน 44 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 43 คน คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรม G* Power โดยกำหนดค่าอำนาจในการทดสอบ (Power of The Test) ที่ระดับร้อยละ 0.95 ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 กำหนดขนาดอิทธิพลในระดับปานกลาง (Medium Effect Size) ที่ระดับ .05 ทดสอบสถิติด้วย t-test ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 42 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

ชุดที่ 1 แผนการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม ประกอบด้วย การ์ดเกม และรูปแบบการสอน ดังนี้

- การ์ดเกม ทีมผู้วิจัยร่วมกันสร้าง และพัฒนามาจากเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้หัวข้อการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น หัวข้อเด็กสมาธิสั้น เด็กออทิสติก เด็กที่มีสติปัญญาบกพร่อง และเด็กก้าวร้าว ชื่อเกม “รู้ทัน Gen Alpha” หน่วยการเรียนรู้ละ 50 ใบ จำนวน 8 ชุด

- รูปแบบการสอน หน่วยการเรียนรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นเป็นการสอนแบบใช้เกม “รู้ทัน Gen Alpha” มาใช้สอนในหน่วยการเรียนรู้ โดยนำเนื้อหาใส่ไว้ในระบบ WBSC-LMS มอบหมายให้นักศึกษาทั้งสองกลุ่มเข้าศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน กลุ่มทดลองให้ทำ Pre Test และชี้แจงข้อตกลงในการเรียนก่อนใช้เกม และสรุปเนื้อหาให้ผู้เรียนหลังเล่นเกมเสร็จ ส่วนกลุ่มควบคุมให้ทำ Pre Test ก่อนเรียนแบบบรรยาย และให้ทั้งสองกลุ่มทำ Post Test ใช้เวลาทั้งหมด 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนการสอนนี้นำไปทดลองเล่นกับผู้เรียนอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับแก้กติกาของเกมให้เหมาะสมขึ้น จากนั้นนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบด้วย อาจารย์พยาบาลที่มีความเชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเกม 1 ท่าน ได้คำตัดสินความสอดคล้องตามเนื้อหา (IOC) = 1

ชุดที่ 2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เป็นแบบทดสอบความรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวมทั้งหมด 15 คะแนน เกณฑ์ให้คะแนนตอบถูกให้ 1 คะแนน และตอบผิด ให้ 0 คะแนน

นำแบบทดสอบไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบด้วย อาจารย์พยาบาลสาขาสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช 3 ท่าน ได้คำตัดสินความสอดคล้องตามเนื้อหา (IOC) = 1 เมื่อนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น ไปทดสอบกับกลุ่มที่มีคุณสมบัติคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าสัมประสิทธิ์ของ Cronbach's Alpha = .832 ค่าอำนาจจำแนก (r) = 0.32 ค่าความยากง่าย (P) = 0.54 ค่า KR-20 = 0.68

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นเตรียมการ

คณะผู้วิจัยเสนอโครงการวิจัย และเครื่องมือการวิจัยให้คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต เพื่อขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ หลังได้รับอนุญาตให้เก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยดำเนินการ ดังนี้

1. คณะผู้วิจัยจัดเตรียมการเรียนการสอน เตรียมเกม และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์นำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2. คณะผู้วิจัยมอบหมายให้ผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้ประสานงานการติดต่อกับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 87 คน ในการเก็บข้อมูลทั้งก่อน และหลังการทดลอง สำหรับคณะผู้วิจัยเป็นผู้ให้การจัดกระทำ (Intervention) เท่านั้น ไม่เข้ามาเกี่ยวข้องในกระบวนการเก็บข้อมูล โดยคณะผู้วิจัยได้ให้ความเป็นธรรม และไม่มีผลต่อคะแนนในการเรียน

3. ผู้ช่วยวิจัยเข้าพบนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนของการวิจัย ระยะเวลาดำเนินการ ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง และขออนุญาตในการรวบรวมข้อมูล

4. ผู้ช่วยวิจัยอธิบายรายละเอียดโครงการ เอกสารยินยอมเข้าการเข้าร่วมวิจัยให้นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง และชี้แจงรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูลในแบบสอบถามโดยละเอียด และให้นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างเซ็นชื่อในหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

5. คณะผู้วิจัยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้ง 87 คน ทำแบบทดสอบความรู้เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น จำนวน 15 ข้อ (Pretest) ใช้เวลาประมาณ 15 นาที หลังจากนั้นคณะผู้วิจัยสุ่มอย่างง่าย โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 ห้อง คือ กลุ่มทดลองเข้าห้องเรียน 301 และกลุ่มควบคุมเข้าห้องเรียน 303 มอบหมายให้กลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลองเข้าศึกษาเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน โดยทำการเก็บข้อมูล ดังนี้

5.1 กลุ่มทดลอง แบ่งนักศึกษาออกเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 คณะผู้วิจัยอธิบายวิธีการเล่น และกติกาของเกม “รู้ทัน Gen Alpha” แล้วให้นักศึกษาเริ่มเล่นเกมทั้ง 8 กลุ่ม โดยใช้เวลาประมาณ 30 นาที หลังจากนั้นให้นักศึกษาร่วมกันอภิปราย และสรุปผลการเรียนรู้ ที่ได้จากการเรียนรู้แบบใช้เกม

ขั้นตอนที่ 2 ให้นักศึกษากลุ่มทดลองทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น จำนวน 15 ข้อ (Post test) ใช้เวลาประมาณ 15 นาที พร้อมให้ข้อเสนอแนะที่มีต่อการเรียนรู้แบบใช้เกม

5.2 กลุ่มควบคุม เป็นกลุ่มนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 คณะผู้วิจัยสอบแบบบรรยายในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น หลังบรรยายเสร็จให้กลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น จำนวน 15 ข้อ (Post Test) อีกครั้ง ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

ขั้นตอนที่ 2 เมื่อสิ้นสุดการเก็บข้อมูลวิจัย คณะผู้วิจัยได้นัดหมายนักศึกษากลุ่มควบคุม มาร่วมเล่นเกม “รู้ทัน Gen Alpha” เหมือนกับกลุ่มทดลอง เพื่อให้นักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ได้รับการเรียนรู้ที่เท่าเทียมกัน

6. เก็บรวบรวมข้อมูล และจัดเตรียมตารางวิเคราะห์ข้อมูลแล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อโครงร่างวิจัยผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต รหัสโครงการ SHS 038/2564 แล้ว คณะผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตในการเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยผ่านคนบตี

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และเมื่อได้รับอนุญาตแล้ว คณะผู้วิจัยมอบหมายให้ผู้ช่วยวิจัยเข้าแนะนำตัวกับนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 พร้อมชี้แจงรายละเอียดของการวิจัย วัตถุประสงค์ และขั้นตอนการดำเนินการวิจัยอย่างละเอียด กลุ่มตัวอย่างมีสิทธิ์ในการตัดสินใจที่จะเข้าร่วม หรือไม่เข้าร่วมงานวิจัย และมีสิทธิ์ที่จะถอนตัวจากงานวิจัยเมื่อไหร่ก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อการเรียนการสอน และคะแนนที่จะได้ผลการวิจัยที่ได้จะนำเสนอในภาพรวมไม่ระบุชื่อ หรือข้อมูลเป็นรายบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอน โดยใช้เกมในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลอง โดยใช้ Paired Samples T-test

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอน โดยใช้การบรรยาย ในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุม โดยใช้ Paired Samples t-test

3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมในหน่วย การเรียน เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น โดยใช้ Independent T-test

ผลการศึกษา

คณะผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอนโดยใช้เกมในหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาล (กลุ่มทดลอง)

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่ม ทดลอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม (n=44, คะแนนเต็ม 15 คะแนน)

ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของกลุ่ม ทดลอง	ก่อน		หลัง		t	p
	พิสัย	$\bar{x} \pm SD$	พิสัย	$\bar{x} \pm SD$		
คะแนนโดยรวม	2-12	8.48 $\pm$ 2.12	10-15	13.11 $\pm$ 1.22	-12.75**	0.000

P $\leq$.01

จากตารางที่ 1 พบว่า หลังการทดลองผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอน โดยใช้การบรรยายในหน่วย การเรียนเรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาล (กลุ่มควบคุม)

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่ม ควบคุม ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม (n=44, คะแนนเต็ม 15 คะแนน)

ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของกลุ่ม ควบคุม	ก่อน		หลัง		t	p
	พิสัย	$\bar{x} \pm SD$	พิสัย	$\bar{x} \pm SD$		
คะแนนโดยรวม	4-9	7.44 $\pm$ 1.40	7-12	9.21 $\pm$ 1.15	-9.41**	0.000

P $\leq$.01

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังการทดลองผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาล กลุ่มควบคุมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่น

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การพยาบาล ผู้ป่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่น (n=87, คะแนนเต็ม 15 คะแนน)

ผลสัมฤทธิ์	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
	พิสัย	$\bar{X} \pm SD$	พิสัย	$\bar{X} \pm SD$		
กลุ่มทดลอง	2-12	8.48 $\pm$ 2.12	10-15	13.11 $\pm$ 1.22	15.353**	0.000
กลุ่มควบคุม	4-9	7.44 $\pm$ 1.40	7-12	9.21 $\pm$ 1.15		

P $\leq$.01

จากตารางที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวชของนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 สามารถอภิปรายได้ ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอน โดยใช้เกมในหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลอง

การศึกษามูลค่าผลการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวชของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม (Game-Based Learning) ชื่อเกม “รู้ทัน Gen Alpha” สำหรับของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และการพยาบาลจิตเวช ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 พบว่า นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ เรื่อง การพยาบาลจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น ก่อนได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม อยู่ระหว่าง 2–12 คะแนน จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน ส่วนคะแนนความรู้ ภายหลังการทดลอง มีคะแนนอยู่ระหว่าง 10-15 คะแนน จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน ซึ่งพบว่า นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อภิปรายได้ว่าการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นการสอนอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ โดยนำเอาเนื้อหาในบทเรียนมาดัดแปลงเป็นเกม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม และยังได้รับความสนุกสนานอีกด้วย จึงทำให้คะแนนความรู้ เรื่อง การพยาบาลจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภัฏญญาพัชญ์ จาอำย์ และอรอนงค์ ธรรมจินดา (2563) ที่ศึกษาผลของการใช้เกมสตูดิโอสตาฟเฟิลออนไลน์ ต่อความรู้ และความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้หลังเล่นเกมสูงกว่าก่อน

เล่นเกม ($P < .001$) และสำหรับนักศึกษาพยาบาล เกมเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพจะช่วยเรียนรู้ และจดจำ คำศัพท์จากเกมง่ายต่อการเข้าถึงเข้าศึกษาได้สะดวก ได้รับความสนุกสนาน และเป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมกับการ ศึกษายุคใหม่ในการเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่องทั้งใน และนอกห้องเรียน และยังสอดคล้องบทความ วิชาการ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ของ ณัฐฐา พิวัฒนา (2564) ที่พบว่า การใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ เกมเป็นสื่อที่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียนพร้อมกับผู้สอนสามารถสอดแทรกเนื้อหาสาระของรายวิชาให้ กับผู้เรียนผ่านเกมได้ ซึ่งจะเป็นการช่วยพัฒนาผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ซึ่งวัตถุประสงค์ ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้มีความสุขไปพร้อม ๆ กับการ เรียนรู้เกมจะช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้ โดยที่ผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้น เพื่อช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดผู้เรียนได้ฝึกฝนเทคนิค หรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ โดยให้ ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ เพื่อสรุป การเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สรุปว่า การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการสร้างเสริมสุขภาพจิต และ การพยาบาลจิตเวชของนักศึกษาพยาบาลได้

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการเรียนการสอน โดยใช้การบรรยายในหน่วย การเรียนเรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุม

จากการวิจัย พบว่า คะแนนความรู้ เรื่อง การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาล กลุ่มควบคุมก่อนได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ มีคะแนนอยู่ระหว่าง 4-9 คะแนน จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน ส่วนคะแนนหลังได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ มีคะแนนอยู่ระหว่าง 7-12 คะแนน จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน ซึ่งพบว่า นักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อภิปราย ได้ว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ซึ่งอาจารย์ของสาขาสุขาพจิต และการพยาบาลจิตเวช คณะพยาบาล ศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้จัดการเรียนรู้โดยมีการมอบหมายให้นักศึกษาทบทวนความรู้หน่วยการ พยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น พร้อมทั้งร่วมกันอภิปรายกรณีตัวอย่างหลังจากนั้น อาจารย์สรุปบทเรียน และชี้แนะประเด็นสำคัญทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น จึงส่งผลให้คะแนนความรู้เรื่องการ พยาบาลจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ ธวัชชัย บุญสวัสดิ์กุลชัย (2543) ที่พบว่า ความรู้ทักษะ และสมรรถภาพทางสมองในด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการสั่งสอนของครูผู้สอน ซึ่งสามารถ ตรวจสอบได้โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ อย่างไรก็ตามคะแนนความรู้ฯ หลังเรียนของนักศึกษาพยาบาล กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมมีคะแนนสูงกว่านักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุมที่ได้รับการ จัดการเรียนการสอนแบบปกติ

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมในหน่วยการเรียน เรื่อง การ พยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่น

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้ฯ ของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน แบบใช้เกม ในระยะหลังการทดลอง พบว่า นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองมีคะแนนอยู่ระหว่าง 10-15 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.11 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.22) ส่วนคะแนนความรู้ฯ ของนักศึกษาพยาบาล กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ภายหลังการทดลอง มีคะแนนอยู่ระหว่าง 7-12 คะแนน

โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.21 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.15) จากการทดลอง สรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม สูงกว่านักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อภิปรายได้ว่าการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดีขึ้น เนื่องจากรูปแบบของเกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน และรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น จึงมีการรับรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบปกติที่ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมในชั้นเรียนอย่างเคร่งเครียด ตั้งแต่การทบทวนเนื้อหาความรู้ การศึกษา และทำความเข้าใจกับกรณีตัวอย่างพร้อมทั้งต้องร่วมกันอภิปรายกรณีตัวอย่าง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในบทเรียน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม จึงทำให้คะแนนความรู้เรื่องการพยาบาลจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลอง สูงกว่านักศึกษาพยาบาลกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ สอดคล้องกับการศึกษาของ สกฤต สุขศิริ (2550) ที่พบว่า การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้นั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำ และความเข้าใจ ซึ่งรูปแบบของเกมสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน อย่างไรก็ตามการออกแบบหลักสูตรในลักษณะแบบ Game-Based Learning นั้นต้องออกแบบอย่างระมัดระวัง และนำเกมที่ออกแบบมาทดลองใช้หลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าเกมนั้นเหมาะกับกลุ่มผู้เรียน และยังคงเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมดของหลักสูตร ซึ่งเกมช่วยสร้างความสนุกสนาน และสร้างความมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียนได้ และสอดคล้องกับการศึกษาของ ฉัตรกมล ประจวบลาภ (2559) ที่พบว่า การเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งเกมเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่น และฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน และจึงทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม คณะผู้วิจัยสังเกตเห็น นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองมีความกระตือรือร้น ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นไปพร้อมกับการเรียนรู้ ทำให้นักศึกษาได้ฝึกความเป็นผู้นำ ความกล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาจากบทเรียนสู่เกมได้ และสามารถแสดงศักยภาพของตัวเองในการควบคุมสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เมื่อคณะผู้วิจัยให้นักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองสะท้อนคิด นักศึกษาสะท้อนว่าการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดคุย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องทำให้มองเห็นภาพชัดเจนมากขึ้น ทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้นและเรียนรู้บทเรียนได้รวดเร็วขึ้น อีกทั้งทำให้ไม่เบื่อ และรู้สึกสนุกสนาน จึงส่งผลให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561) ที่พบว่า ในการเพิ่มทักษะการเรียนรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้ผ่านเกม เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในตนเอง มีความมั่นใจในสมรรถนะของตนเอง มีการใช้สัญชาตญาณ และมีอิสระในการตัดสินใจ มีการแข่งขัน และต้องการแก้ไขปัญหา เพื่อเอาชนะสุดท้ายรู้จักแพ้ ชนะ และอภัย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น จนนำไปสู่ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ยั่งยืน เพราะการเรียนรู้จุดเล็ก ๆ จะเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะสั้นเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไป

สำหรับเกม “รู้ทัน Gen Alpha” ที่คณะผู้วิจัยนำมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในชั้นเรียน โดยมีการทดสอบความรู้เรื่องการพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ก่อนและหลังการเล่นเกมน ซึ่งจะส่งผลให้เกิดประโยชน์ด้านสติปัญญา คือ ผู้เรียนได้เรียนรู้การพยาบาลผู้ป่วยจิตเวชเด็ก และวัยรุ่นผ่านการเล่นเกม ส่วนประโยชน์ด้านสังคมที่ผู้เรียนได้รับ คือ ผู้เรียนเกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างกันภายในทีม เกิดทักษะการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดียอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล และกล้าแสดงออกได้อย่างเหมาะสม และด้านจิตใจ คือ เกม “รู้ทัน Gen Alpha” ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานระหว่างเล่นเกม เป็นห้องเรียนที่มีแต่เสียงหัวเราะ ทำให้เป็นห้องเรียนที่มีชีวิตชีวา ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย และมีความสุขในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) จึงเป็นเรื่องที่มีประโยชน์กับผู้เรียน และเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีเนื้อหาความรู้เป็นพื้นฐานที่สำคัญ สามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำให้มีความคงทนของความรู้ได้ดีกว่า หรือเท่ากับการสอนปกติ โดยวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม คือ การช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตินา เขมมณี, 2554)

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนกลับสู่ห้องเรียนด้วยตนเอง นอกจากเกมช่วยสร้างความสนุกสนานแล้วยังสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้อย่างเท่าเทียมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนิสนม และรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับเพื่อน ๆ เพราะเกมสามารถช่วยละลายพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ความสนุกสนาน สัมพันธภาพที่ดีต่อกัน และสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเกมสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้ จึงควรนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น
2. การใช้เกมในการเรียนการสอนเมื่อใช้เกมซ้ำ ๆ จะทำให้ผู้เรียนไม่สนใจในการเรียนได้ จึงควรพัฒนาเกมที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนอย่างต่อเนื่อง
3. เกมอาจมีกติกาที่ซับซ้อน และบางเกมก็ไม่เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความชอบแตกต่างกันจึงควรพัฒนาเกมที่มีขั้นตอนการเล่นไม่ซับซ้อนมากเกินไป และเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยเกม ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการพยาบาลอื่น ๆ หรือหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ
2. ควรมีการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยเกม และวิธีสอนแบบอื่น
3. ควรมีการติดตามผลสัมฤทธิ์ และการคงอยู่ของความรู้จากการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกม (Game-Based Learning)

เอกสารอ้างอิง

- กัญญาพัชญ์ จาอ้าย และอรอนงค์ ธรรมจินดา. (2563). ผลของการใช้เกมสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และความพึงพอใจของผู้เรียน. วารสารสมาคมพยาบาลแห่งประเทศไทย สาขาภาคเหนือ. 26 (1), 53-65.
- ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). Game-Based Learning กับพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. วารสารกองการพยาบาล. 43 (2), 127-136.
- ณัฐฐา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ฉบับพิเศษ ครบรอบ 15 ปี. 7 (4), 1-15.
- ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ วารสารร่วมพฤษภูมิ มหาวิทยาลัยเกริก. 34 (3), 159-182.
- ทศนา แหมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพการพิมพ์.
- ทศนา แหมมณี. (2554). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัชชัย บุญสวัสดิ์กุลชัย. (2543). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. วิทยานิพนธ์เศรษฐศาสตร์มหาบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นงลักษณ์ วิชัยรัมย์ และวิมลพรรณ สิริกาญจนาคัท. (2560). ภาวะความเครียดของนักศึกษาคณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา. วารสารวิชาการเฉลิมกาญจนา. 4 (2), 101-116.
- มนตรี อารีย์. (2563). เกมพัฒนาทักษะชีวิต (Life Skills Development Games). กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้งเฮาส์.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกอบรมเด็กและเยาวชน. ทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สกุล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning. สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ) คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

References

- Bloom, Benjamin S. and Other. (1971). Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning. New York: McGraw-Hill.

คณะผู้เขียน

นางอันธิมา สายบุญศรี

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ
เลขที่ 204/3 ถนนสีรินธร เขตบางพลัด กรุงเทพฯ 10700
email: unticha055@gmail.com

นางจิราพร เกษรสุวรรณ

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ
เลขที่ 204/3 ถนนสีรินธร เขตบางพลัด กรุงเทพฯ 10700
email: Chiraporn_kes@dusit.ac.th

นางศิริพร นันทเสนีย์

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ
เลขที่ 204/3 ถนนสีรินธร เขตบางพลัด กรุงเทพฯ 10700
email: Siriporn_nan@dusit.ac.th

นางอริยา ดีประเสริฐ

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวชิราลงกรณ
เลขที่ 204/3 ถนนสีรินธร เขตบางพลัด กรุงเทพฯ 10700
email: Ariya_Deer@dusit.ac.th

