

ผลการใช้เกม Gimkit ประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

**The Effects of Using the Gimkit Game in Teaching the Tourism Industry
Course: An Introduction to the Southern Thailand Tourism Industry
for First-Year Vocational Certificate Students**

ธนพร นาคแพน¹, รติรมย์ ติดพิมพ์², ณิชนน แยมชุตี³, เยาวเรศ เมธาวงค์⁴

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค), thanapornnakphen@gmail.com

²วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี, didpimratirom@gmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู, Nyamchuti@gmail.com

⁴บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, yaovaret@thonburi-u.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit และ 2) ศึกษาพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการโรงแรม วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit จำนวน 3 แผน เวลา 12 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit มีพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ ภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 54.70 และ 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit มีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 55.72

คำหลัก: เกม Gimkit, การคิดวิเคราะห์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้, อุตสาหกรรมท่องเที่ยว

Abstract

This research aims to 1) study the development of analytical thinking skills in tourism resources in the Southern region of Thailand among first-year Vocational Certificate students using the Gimkit game, and 2) examine the development of learning achievement in the unit on

Introduction to the Tourism Industry in the Southern region among first-year Vocational Certificate students using the Gimkit game. The target group consisted of 35 first-year Vocational Certificate students in the Hotel Management program at Siam Technology College (Siam Tech). The research tools included: 1) a lesson plan using the Gimkit game consisting of 3 lessons, with a total duration of 12 hours 2) a test to measure analytical thinking skills, and 3) a test to measure learning achievement. The data were analyzed using relative gain scores.

The research findings revealed that: 1) students who participated in the learning activities using the Gimkit game showed a high level of development in analytical thinking skills regarding tourism resources in the Southern region, with a relative gain score of 54.70, and 2) students who participated in the learning activities using the Gimkit game showed a high level of development in learning achievement, with a relative gain score of 55.72.

Keywords : Gimkit game, Analytical thinking, Learning achievement, Instructional management, Tourism industry

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อุตสาหกรรมท่องเที่ยวมีบทบาทมากขึ้นในสังคมโลกและยิ่งมากขึ้นในชุมชนท้องถิ่นเมื่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยวได้ขยายอาณาเขตของกิจกรรมทางเศรษฐกิจเข้าสู่วิถีชีวิตของชุมชนมากขึ้น โดยแนวโน้มการท่องเที่ยวของประเทศไทยมีการเติบโตในทิศทางบวก ซึ่งนักท่องเที่ยวส่วนหนึ่งได้ให้ความสนใจกับการเดินทางไปสัมผัสความจริงดั้งเดิมของพื้นที่ต่างๆมากขึ้น การท่องเที่ยวจึงไม่ได้กระจุกตัวอยู่ในเมืองใหญ่ส่งผลให้ท้องถิ่นหลายแห่งได้รับการมาถึงของนักท่องเที่ยวและนำการท่องเที่ยวมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนที่ช่วยสร้างรายได้ให้กับประเทศไทยมากเป็นอันดับต้นๆ (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน), 2567) ดังนั้น อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจึงจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและภาคเอกชน อันเกี่ยวโยงมาถึงสถาบันการศึกษาระดับอาชีวศึกษาที่ต้องให้ความสนใจต่อการผลิตและพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้ตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นและรองรับการขยายตัวของธุรกิจการท่องเที่ยว

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 สำหรับประเภทวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว กลุ่มอาชีพการโรงแรม กำหนดให้วิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งของสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน โดยนักเรียนต้องสามารถรายงานการค้นคว้าและนำเสนอแผนงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ในวิชานี้เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจพื้นฐาน องค์ประกอบ และปัจจัยสนับสนุนในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2567) จากการศึกษาสภาพปัญหาการเรียนวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของนักเรียนวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ปีการศึกษา 2566 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ต่ำกว่ามาตรฐานที่คาดหวัง โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 50.77 ปัญหานี้อาจเกิดจากการขาดพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ด้านธุรกิจการท่องเที่ยว ส่งผลให้นักเรียนไม่

สามารถระบุและวิเคราะห์สถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างถูกต้อง ครูผู้สอนยังใช้วิธีการบรรยายแบบเดิม ขาดการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย ทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว การขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่จำเป็นต่อการตัดสินใจและการแก้ปัญหาในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ทำให้ไม่สามารถประเมินทรัพยากรต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือการตัดสินใจได้อย่างเต็มที่ (Cheng, 2020; Smith & Jones, 2018)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงได้แสวงหาแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าวให้เหมาะสมกับสภาพปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า การใช้เกมในการสอนเป็นวิธีการที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและได้รับความรู้ เกมจะสร้างความตื่นเต้น ท้าทายให้นักเรียนได้ร่วมกันคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมกันวางแผน และการแก้ปัญหา หลังการเล่นเกมนักเรียนและครูผู้สอนจะร่วมกันอภิปรายผลของการเล่นเกมและสรุปบทเรียน เกมจึงเหมาะสมที่จะนำมาใช้พัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนอาชีวศึกษา (ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ และคณะ, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อมีความสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เพราะเกมช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดฝึกวิเคราะห์แยกแยะรายละเอียดต่างๆ ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกม แยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข้อลวง หรือวิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่างๆ การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยพัฒนาการคิดวิเคราะห์ เกิดความสนุกสนาน ได้รับประสบการณ์ตรง ซึ่งจะส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ปัจจุบันเกมที่เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ช่วยให้นักเรียนเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา Gimkit เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ผ่านเกมดิจิทัลที่ออกแบบมา เพื่อช่วยให้นักเรียนสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น เนื่องจาก Gimkit เป็นเกมทดสอบความเข้าใจของนักเรียนผ่านรูปแบบคำถามแบบเลือกตอบ ถ้าตอบถูกจะได้รับเหรียญสะสมและค่าประสบการณ์ที่จะกระตุ้นให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วม เป็นการเสริมแรงทางบวก ซึ่งช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (ETS Tech integration, 2565)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว หน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit โดยนำหลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีพื้นฐานความรู้ทางวิชาชีพให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์

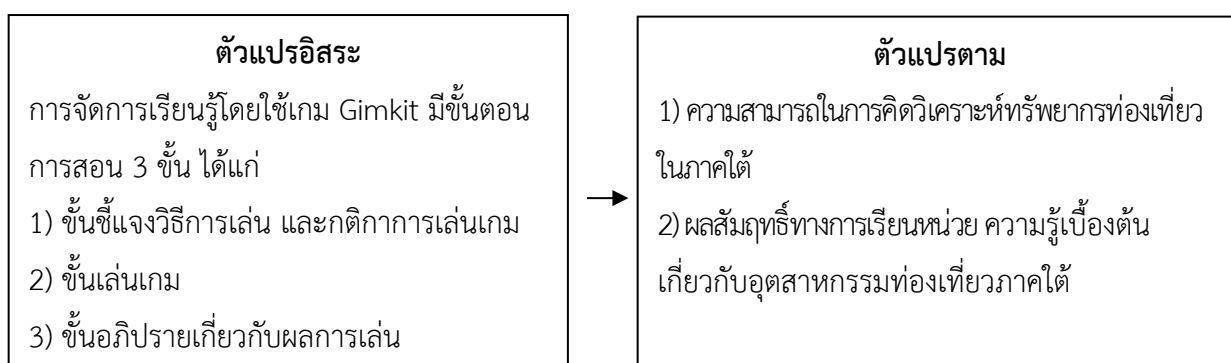
1. เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูผู้สอนได้สื่อเกมการศึกษาที่สร้างจากเว็บไซต์ Gimkit ที่ช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้และกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรลุตามเป้าหมายของรายวิชา และเป็นไปตามเกณฑ์ของสถานศึกษา

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมตามแนวคิดของ กุลิสรา จิตรขญาณนิช (2562) ที่กล่าวว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมผู้สอนต้องเริ่มจากการชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เกม หลังจากนั้นผู้เรียนจะเล่นเกม เมื่อเล่นเกมเสร็จผู้สอนและผู้เรียนจะอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลของ สุรเชษฐ์ มีฤทธิ์ และคณะ (2566) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล เป็นกระบวนการที่ใช้เกมที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะต่างๆ ของนักเรียน โดยเกมเหล่านี้มีจุดประสงค์ที่จะเพิ่มความรู้ สร้างความเข้าใจ ส่งเสริมการมีสมาธิ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนได้รับประโยชน์ที่นอกเหนือจากความบันเทิงทั่วไป แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว กลุ่มอาชีพการโรงแรม สาขาวิชาชีพการโรงแรม สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร

วิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ประกอบด้วย 3 เรื่อง รวม 12 ชั่วโมง ดังนี้

- | | |
|---|----------------|
| (1) เรื่องที่ 1 ความหมายและความสำคัญของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว | เวลา 3 ชั่วโมง |
| (2) เรื่องที่ 2 ทรัพยากรการท่องเที่ยวของประเทศไทย | เวลา 6 ชั่วโมง |
| (3) เรื่องที่ 3 ทรัพยากรการท่องเที่ยวในภาคใต้ | เวลา 3 ชั่วโมง |

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit

ตัวแปรตาม คือ 1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้

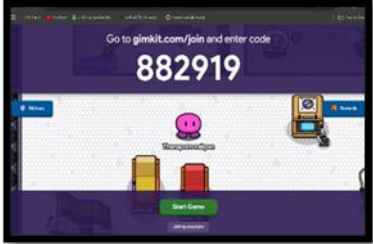
รูปแบบการศึกษาวิจัย เป็นการวิจัยกึ่งทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ประเมินก่อน - หลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในภาคใต้ จำนวน 3 แผน รวม 12 ชั่วโมง สำหรับใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อเกมไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือวิจัย และใช้เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2555) ดังนี้

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 | เหมาะสมมาก |
| ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 | เหมาะสมปานกลาง |
| ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 | เหมาะสมน้อย |
| ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 | เหมาะสมน้อยที่สุด |

มีผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ความหมายและความสำคัญของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว จำนวน 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ระดับเหมาะสมมาก 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทรัพยากรการท่องเที่ยวของประเทศไทย จำนวน 6 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ระดับเหมาะสมมาก และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทรัพยากรการท่องเที่ยวในภาคใต้ จำนวน 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 ระดับเหมาะสมมาก ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะใช้เกม Good Trip in South of Thailand จากเว็บไซต์ Gimkit เป็นสื่อการเรียนรู้หลัก ประกอบด้วย 1) เกม Get to know about travel มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 ระดับเหมาะสมมาก 2) เกม Things about Thailand มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 ระดับเหมาะสมมาก และ 3) เกม Around the south of Thailand มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ระดับเหมาะสมมาก แสดงภาพ 2-4

เรื่อง	เกม	ภาพ
เรื่องที่ 1 ความหมายและความสำคัญของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว	Get to know about travel	
เรื่องที่ 2 ทรัพยากรการท่องเที่ยวของประเทศไทย	Things about Thailand	
เรื่องที่ 3 ทรัพยากรการท่องเที่ยวในภาคใต้	Around the south of Thailand	

ภาพ 2 เกมประกอบการสอนในแผนที่ 1

ภาพ 3 เกมประกอบการสอนในแผนที่ 2

ภาพ 4 เกมประกอบการสอนในแผนที่ 3

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ เป็นแบบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ โดยมีองค์ประกอบของการประเมินการคิดวิเคราะห์ 3 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การระบุและวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ 2) การประเมินผลกระทบจากปัจจัยต่าง ๆ 3) การเชื่อมโยงความรู้และทักษะในสถานการณ์จริง มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหา (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ประกอบด้วย เรื่องที่ 1 ความหมายและความสำคัญของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว จำนวน 7 ข้อ เรื่องที่ 2 ทรัพยากรการท่องเที่ยวของประเทศไทย จำนวน 4 ข้อ และ เรื่องที่ 3 ทรัพยากรการท่องเที่ยวในภาคใต้ จำนวน 9 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหา (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 แล้วนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ได้ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.71 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.34 - 0.66 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขออนุญาตผู้บริหาร และนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย พร้อมทั้งชี้แจงจุดประสงค์ของการวิจัย วิธีการเรียนในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม หน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ วิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

2. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ จำนวน 3 ข้อ (คะแนนเต็ม 10) และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ (คะแนนเต็ม 20) โดยใช้เวลาทดสอบ 1 ชั่วโมง

3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกม หน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 3 แผน โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเกม Good Trip in South of Thailand ที่สร้างจากเว็บไซต์ Gimkit มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้หลัก พร้อมทั้งจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเอง ตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน มีการอธิบายเกมและสาธิตขั้นตอนการเล่นเกมที่ให้กับนักเรียน และสอบถามความเข้าใจ ข้อสงสัยต่างๆ ก่อนเริ่มเกม

3.2 นักเรียนเริ่มเล่นเกม โดยผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน มีการมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์ และควบคุมให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาที่ตกลงไว้ โดยระหว่างเล่นเกมผู้สอนอาจมีการสร้างบรรยากาศกระตุ้นการเรียนรู้ให้มีความท้าทายเพิ่มมากขึ้น

3.3 ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปผลคะแนน และอธิบายที่มาของคะแนนในการเล่นเกมนั้น จากนั้นผู้สอนเชื่อมโยงเนื้อหารายวิชาของเกมให้กับนักเรียน

4. หลังเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้เวลาทดสอบ 1 ชั่วโมง

5. นำข้อมูลที่เก็บได้ไปวิเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ และด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยการคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative gain score) จากการทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกม Gimkit และแปลความหมายของคะแนนตามเกณฑ์ระดับพัฒนาการ แบ่งเป็น 4 ระดับ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552) ดังนี้

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
76-100	พัฒนาการระดับสูงมาก
51-75	พัฒนาการระดับสูง
26-50	พัฒนาการระดับกลาง
0-25	พัฒนาการระดับต้น

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit แสดงดังตาราง 1 - 2

ตาราง 1 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และระดับพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
1	6	7	33.33	กลาง
2	6	6	0.00	ต้น
3	1	6	62.50	สูง
4	2	8	85.71	สูงมาก
5	3	5	33.33	กลาง
6	2	7	71.43	สูง
7	2	6	57.14	สูง
8	4	5	20.00	ต้น
9	5	5	0.00	ต้น
10	2	7	71.43	สูง
11	1	6	62.50	สูง
12	2	6	57.14	สูง
13	6	8	66.67	สูง
14	2	7	71.43	สูง
15	1	8	87.50	สูงมาก
16	6	8	66.67	สูง
17	4	6	40.00	กลาง
18	4	8	80.00	สูงมาก

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
19	6	8	66.67	สูง
20	4	7	60.00	สูง
21	3	6	50.00	กลาง
22	4	5	20.00	ต่ำ
23	6	6	0.00	ต่ำ
24	5	6	25.00	ต่ำ
25	6	7	33.33	กลาง
26	4	9	100.00	สูงมาก
27	3	9	100.00	สูงมาก
28	4	6	40.00	กลาง
29	6	6	0.00	ต่ำ
30	3	5	33.33	กลาง
31	2	5	42.86	กลาง
32	6	8	66.67	สูง
33	6	7	33.33	กลาง
34	4	8	80.00	สูงมาก
35	3	6	50.00	กลาง
เฉลี่ย	3.83	6.66	54.70	สูง

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit ทั้งหมดจำนวน 35 คน มีพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ ภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 54.70 และนักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 34.29 รองลงมา มีพัฒนาการอยู่ในระดับกลาง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 มีพัฒนาการอยู่ในระดับต่ำ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และมีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงมาก จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 17.14 ตามลำดับ

ตาราง 2 จำนวนผู้เรียนจำแนกตามระดับพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยว
ในภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit

ระดับพัฒนาการ	จำนวน (คน)
พัฒนาการระดับสูงมาก	6
พัฒนาการระดับสูง	12
พัฒนาการระดับกลาง	10
พัฒนาการระดับต้น	7

จากตาราง 2 ได้ข้อมูลแสดงเกี่ยวกับระดับพัฒนาการของนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการที่อยู่ในระดับสูงถึงระดับกลาง โดยในจำนวน 35 คน มีนักเรียน 6 คน ที่มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงมาก 12 คน อยู่ในระดับสูง 10 คน อยู่ในระดับกลาง และ 7 คน อยู่ในระดับต้น

2. ผลการศึกษาพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit ดังตาราง 3 – 4

ตาราง 3 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และระดับพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้เบื้องต้น
เกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม
Gimkit

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
1	14	16	33.33	กลาง
2	12	13	12.50	ต้น
3	8	13	41.67	กลาง
4	12	19	87.50	สูงมาก
5	10	13	30.00	กลาง
6	9	17	72.73	สูง
7	15	19	80.00	สูงมาก
8	16	20	100.00	สูงมาก
9	14	16	33.33	กลาง
10	15	16	20.00	ต้น
11	9	16	63.64	สูง
12	11	17	66.67	สูง
13	12	18	75.00	สูง

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
14	8	15	58.33	สูง
15	6	16	71.43	สูง
16	10	19	90.00	สูงมาก
17	4	15	68.75	สูง
18	5	16	73.33	สูง
19	14	16	33.33	กลาง
20	9	14	45.45	กลาง
21	15	16	20.00	ต้น
22	10	15	50.00	กลาง
23	11	12	11.11	ต้น
24	6	11	35.71	กลาง
25	17	20	100.00	สูงมาก
26	11	16	55.56	สูง
27	14	19	83.33	สูงมาก
28	13	20	100.00	สูงมาก
29	10	16	60.00	สูง
30	6	10	28.57	กลาง
31	9	11	18.18	ต้น
32	10	20	100.00	สูงมาก
33	9	15	54.55	สูง
34	9	17	72.73	สูง
35	5	11	40.00	กลาง
เฉลี่ย	10.51	15.80	55.72	สูง

จากตาราง 3 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit ทั้งหมดจำนวน 35 คน มีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 55.72 และนักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 34.29 รองลงมามีพัฒนาการอยู่ในระดับกลาง

จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงมาก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 22.86 และมีพัฒนาการอยู่ในระดับต้น จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 ตามลำดับ

ตาราง 4 จำนวนผู้เรียนจำแนกตามระดับพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย หน่วย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เกม Gimkit

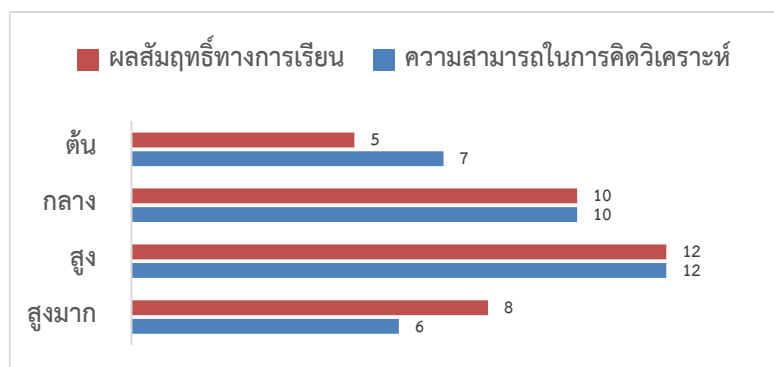
ระดับพัฒนาการ	จำนวน (คน)
พัฒนาการระดับสูงมาก	8
พัฒนาการระดับสูง	12
พัฒนาการระดับกลาง	10
พัฒนาการระดับต้น	5

จากตาราง 4 ผลการศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีการพัฒนาการในระดับที่สูงถึงระดับกลาง โดยมีจำนวน 8 คน ที่แสดงผลสัมฤทธิ์ในระดับสูงมาก 12 คน อยู่ในระดับสูง และ 10 คน อยู่ในระดับกลาง ขณะที่นักเรียนจำนวน 5 คน ที่ผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับต้น

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit มีพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ ภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 54.70
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit มีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 55.72

จากผลการวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่านักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit มีพัฒนาการทั้งด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น



ภาพ 5 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อภิปรายผล

1. จากนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit มีพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ ภาพรวมอยู่ในระดับสูง เนื่องจากนักเรียนคิดวิเคราะห์ไม่เป็น คำนึงกับการเรียนแบบท่องจำ มักจำข้อมูลเพียงอย่างเดียวแต่ไม่มีการคิดต่อยอดความรู้เดิมที่ได้รับ ตั้งคำถามในประเด็นที่ตนเองสงสัยไม่เป็น ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันน้อยมาก ขาดความสนใจในการแสวงหาข้อมูลและการนำข้อมูลไปใช้ โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์เดิม ความรู้และความเข้าใจในบริบท รวมถึงแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยผู้ที่มีพื้นฐานความรู้มาก่อน เข้าใจบริบททางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม และมีแรงจูงใจสูง จะสามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างลึกซึ้ง แม่นยำ และเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (OpenAI, 2025) จึงทำให้นักเรียนบางคนมีผลการทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ หรือมีพัฒนาการระดับต้น ดังที่ ทิศนา ขมมณี (2566) กล่าวว่า การสร้างความรู้เป็นกระบวนการที่นักเรียนจะต้องกระทำกับข้อมูล ไม่ใช่เพียงการรับข้อมูลมาอย่างเดียว นอกจากกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์กันภายในสมองแล้วยังเป็นกระบวนการทางสังคมอีกด้วย แสดงให้เห็นว่าการสร้างความรู้เป็นกระบวนการทางด้านสติปัญญาและสังคมควบคู่กันไป ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนต้องพยายามให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งในทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้เพราะลำพังกิจกรรม หรือสื่อวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ นั้นยังไม่เพียงพอ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การร่วมมือ การแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ระหว่างนักเรียนกับบุคคลอื่น ๆ จะทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนกว้างขวางขึ้น คิดวิเคราะห์ได้ซับซ้อนและหลากหลาย เช่นเดียวกับแนวคิดของ สุวทนา สงวนรัตน์ และชัยวัฒน์ วารี (2566) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาจะเป็นแหล่งเพิ่มพูนความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์และช่วยให้สามารถแก้ไขปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการคิดวิเคราะห์ในการเรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ที่กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจ และความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกาที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียน รวมถึงพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกันมีกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกัน ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการศึกษาของ พิมพรัญ เตชารณะเกียรติ์ และอัญชลี ทองเอน (2559) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนประกอบเกมมีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 72.22 และมีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 27.27

2. จากนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Gimkit มีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับสูง ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบเกมโดยใช้แพลตฟอร์ม Gimkit เป็นเครื่องช่วยสร้างเนื้อหาของบทเรียน เมื่อนักเรียนได้เล่นเกม นักเรียนก็จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ใหม่ ๆ ที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน จึงสามารถจดจำเนื้อหาได้แม่นยำมากขึ้น อีกทั้งกติกาการเล่นเกมนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้กล้าที่จะคิดหาคำตอบด้วยตนเอง ผ่านการตอบคำถามหากตอบถูกต้องจะได้รับเหรียญสะสม และค่า

ประสบการณ์ที่จะกระตุ้นให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ปัจจัยที่ส่งผลต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการใช้เกม Gimkit ได้แก่ การกระตุ้นความสนใจและความมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเรียนรู้ที่โต้ตอบและปรับปรุงความเข้าใจได้รวดเร็ว แรงจูงใจจากคะแนนและการแข่งขัน การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ การประเมินตนเองเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ และการส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ดังที่ ธัญญภัทร์ ศรีเนธิยวสิน (2564) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกม (Game - Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนาน ทำความเข้าใจ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง หากครูผู้สอนต้องการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน ในขณะที่นักเรียนเล่นเกมควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น ซึ่งจะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นตามเกณฑ์ที่คาดหวัง การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อมุ่งหวังสู่ความเป็นเลิศ และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อช่วยคนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งเป็นไปทิศทางเดียวกับผลการศึกษาของ ประยูร จุลมั่ง และอังคณา ตุงคะสมิต (2552) ที่พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการสอนโดยใช้เกม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 25.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.67

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การใช้เกม Gimkit ช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนให้สูงขึ้น ดังนั้น ครูควรขยายการใช้เกมนี้ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและสถานการณ์จริง พร้อมทั้งส่งเสริมการประเมินผล การเรียนรู้แบบเชิงโต้ตอบเพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า เกม Gimkit ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนจึงควรคัดเลือก หรือพัฒนาเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียนให้ครอบคลุมอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของภาคต่าง ๆ และบริหารเวลากิจกรรมให้เหมาะสมกับความยากง่ายของเนื้อหา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเต็มศักยภาพ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่นๆ เช่น การใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือการใช้สถานการณ์จำลอง เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาและพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ทรัพยากรท่องเที่ยวในภาคใต้ เพื่อให้ได้เกมที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

- กุลิศรา จิตรชญาวนิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 26). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญภัทร์ ศรีเนธิยวสิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา. *วารสาร มจร บาลีศึกษายุทธศาสตร์ปริทรรศน์*, 7(3), 40-55.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติ: สถิติเพื่องานวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). สุวีริยาสาส์น.
- ประยูร จุลม่วง และอังคณา ตุงคะสมิต. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาภูมิศาสตร์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่น. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 32(2), 57-64.
- พิมพ์รัช เตชาธนะเกียรติ์, และอัญชลี ทองเอน. (2559). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์โดยใช้บทเรียนประกอบเกมวิชาชีววิทยา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต*, 5(2), 805-817.
- ยิ่งศักดิ์ ไกรพินิจ, ชีระวัฒน์ จันทิก, และพิทักษ์ ศิริวงศ์. (2560). วิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษา. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 12(3), 115-166.
- วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค). (2566). *รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (สยามเทค) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566*. ฝ่ายวิชาการ.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม* (พิมพ์ครั้งที่ 6). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. อักษรเจริญทัศน์.
- สุรเชษฐ์ มีฤทธิ์, จริญญา วิชัยดิษฐ์, รวยทรัพย์ เดชชัยศรี และหทัยรัก ตุงคะเสน. (2566). การออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้. *ครุศาสตร์สาร*, 17(2), 17-31.
- สุวทนา สงวนรัตน์ และชัยวัฒน์ วารี. (2566). เกมการศึกษา : ความสนุกสนานบนพื้นฐานทางวิชาการ. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(2), 754-772.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2567, 28 พฤศจิกายน). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว กลุ่มอาชีพการท่องเที่ยว สาขาวิชาการท่องเที่ยว*. <https://bsq.vec.go.th/Portals/9/Course/20/2567/20700/20702v4.pdf>
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน). (2567). *อุตสาหกรรมท่องเที่ยวใกล้ตัวกว่าที่คิด*. <https://tatreviewmagazine.com/article/community-based->

- อธิป อนันต์กิตติกุล. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. [วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. *Silpakorn University Repository (SURE)*. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3833/1/60262310.pdf>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Co Inc.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 2425-2428).
- ETS Tech integration. (2565, 25 พฤศจิกายน). *สร้างเกมตอบคำถาม ประลองความรู้ที่ Gimkit*. <https://techintegration.ets.kmutt.ac.th/content/tech-review/gimkit>
- OpenAI. (2025, April 20). Response from ChatGPT to a Question about Factors influencing analytical thinking ability. *ChatGPT*. <http://chat.openai.com/>