

**ชื่องานวิจัย** การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนผ่านเกมบนเว็บไซต์ Baamboozle ในกิจกรรมแนะแนว  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**ผู้วิจัย** นางสาวนุรฟาร อีดำ

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย** นางสาวปัทมา เจ๊ะและ และ ดร. เกรียงศักดิ์ รัฐกุล

**สาขาวิชาเอก** จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว

**ปี** 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการมีส่วนร่วมก่อนและหลังใช้เกมบนเว็บไซต์ Baamboozle ในรายวิชาแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาแนะแนว เรื่องการรู้จักตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสละบาย้อยวิทยา จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purpose Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาแนะแนว เรื่อง การรู้จักตัวเอง จำนวน 1 แผน (เวลา 3 ชั่วโมง), (2) เกมเว็บไซต์ Baamboozle , (3) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และ (4) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่องการรู้จักตัวเอง ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.30-0.70 ค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.22-0.67 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.85 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการทดสอบ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (Dependent Sample)

ผลการวิจัยพบว่า (1) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนหลังการใช้เกมเว็บไซต์ Baamboozle มีความถี่เพิ่มขึ้นในทุกด้าน โดยด้านการแสดงความคิดเห็นมีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 6.0 และด้านความสนใจในการทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดที่ 5.1 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการรู้จักตัวเองเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังการใช้เกมเว็บไซต์ Baamboozle โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.7 (37%) และหลังเรียนเท่ากับ 8.6 (86%) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น 49% หลังการใช้เกมเว็บไซต์ Baamboozle

**คำสำคัญ** พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน, เกมเว็บไซต์ Baamboozle