

การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน เพื่อส่งเสริม
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of a Macro Model-Based Learning Activity and Board
Games to Enhance the Achievement of Thai Literature Learning for
Matthayom 3 Students

บุปผา ตุ่มสุข¹, นันทิพย์ องอาจวานิชย์²

Buppa Tumsuk¹, Namthip Ongrardwanich²

Corresponding Author E-mail: buppat66@nu.ac.th

Received: 2025-03-10; Revised: 2025-05-10; Accepted: 2025-02-14

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองตะเคียน จังหวัดพิจิตร จำนวน 15 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ 1) แผนการเรียนวรรณคดีไทย จำนวน 9 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สถิติทดสอบ Wilcoxon Signed-Rank Test ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์การเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.86, S.D.=0.34)

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model, เกมกระดาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี

¹ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาสหวิทยาการ), มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

¹ Student in Master of Education Degree (Thai Language), Naresuan University

² อาจารย์ที่ปรึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

² Advisor, Faculty of Education, Naresuan University

Abstract

This research aimed to (1) compare the Thai literature learning achievement of Matthayom 3 students before and after learning through activities based on the Macro Model combined with board games. (2) compare the Thai literature learning achievement of Matthayom 3 students who participated in learning activities using the Macro Model combined with board games against the 80% criterion. and (3) examine the satisfaction of Grade 9 students with learning activities using the Macro Model combined with board games. This is an experimental research study. The sample group in this study consisted of 15 Matthayom 3 students from Ban Nong Takian School, Phichit Province, selected through simple random sampling with the school as the sampling unit. The data collection instruments used in this study consisted 1) of 9 Thai literature lesson plans, 2) a learning achievement test, and 3) a student satisfaction questionnaire. The data were analyzed using statistical methods, including the calculation of mean and standard deviation, Statistical analysis was conducted using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The research results were found as follows;

1) The learning achievement after the lesson was significantly higher than before the lesson at the .05 level of statistical significance. 2) The learning achievement after the lesson was significantly higher than the 80% criterion at the .05 level of statistical significance. And 3) The overall satisfaction of students with the learning activities using the Macro Model combined with board games was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.86, S.D.=0.34).

Keywords: A macro model-based learning activity, Board Games, Academic Achievement in Literature

บทนำ

วรรณคดีเป็นวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่าทางศิลปะและวรรณศิลป์ เนื่องจากได้รับการแต่งขึ้นอย่างถูกต้องตามหลักของภาษาไทย ทั้งในรูปแบบร้อยแก้วและร้อยกรอง ซึ่งเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการของผู้ประพันธ์อย่างงดงาม (ราชบัณฑิตยสถาน. 2556) นอกจากนี้วรรณคดีเป็นงานศิลปะที่บันทึกเรื่องราวและความรู้สึกของมนุษย์ โดยใช้ภาษาเป็นสื่อกลางในการแสดงออกอย่างประณีตการศึกษาวรรณคดีไทยจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะช่วยให้เข้าใจถึงวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี การเมืองการปกครอง ตลอดจนการแต่งกายของคนในแต่ละยุคสมัย นอกจากนี้ วรรณคดียังเป็นเครื่องมือที่สะท้อนถึงความรู้สึกของชาติในด้านสติปัญญาและจิตใจ แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่สั่งสมมาอย่างยาวนาน ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การศึกษา อนุรักษ์ และสืบทอดให้คงอยู่ต่อไป (กรมศิลปากร. 2558)

กระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนการสอนภาษาไทย โดยกำหนดในหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาไทยจึงแบ่งออกเป็น 5 สาระ ได้แก่ การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษา และวรรณคดี และวรรณกรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม นักเรียนมักพบปัญหาในการเรียนวรรณคดี เนื่องจากลักษณะภาษาที่ซับซ้อน มีคำศัพท์ที่ยากต่อการเข้าใจ เช่น คำไวพจน์ และการใช้สำนวนที่แตกต่างจากภาษาพูดทั่วไป อีกทั้งวิธีการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวของครู ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนวรรณคดีเป็นเรื่องยากและไกลตัว ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีควรมีความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยการยกตัวอย่างเหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ ควรส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ และสามารถนำข้อคิดจากวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง การออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนกล้าคิด กล้าทำ และกล้าแสดงออก ทำให้เกิดความสนใจและเห็นคุณค่าในการเรียนรู้วรรณคดีไทยมากยิ่งขึ้น

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนจำนวนมากที่ไม่สามารถระบุใจความสำคัญ วิเคราะห์คุณค่า และข้อคิดจากวรรณคดีไทยได้ โดยเฉพาะในเรื่อง พระอภัยมณี ตอนหนีนางผีเสื้อสมุทร, อิศราญาณภาษิต และบทพากย์เอราวัณ จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปีการศึกษา 2566 พบว่า นักเรียน

ถึงร้อยละ 70 มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นนี้ สาเหตุของปัญหานี้สามารถแบ่งออกเป็นสองส่วนหลัก ได้แก่ ด้านนักเรียนและด้านครูผู้สอน ในด้านของนักเรียน พบว่า วรรณคดีไทยส่วนใหญ่ถูกแต่งขึ้นด้วย บทร้อยกรอง ซึ่งมีการใช้ คำโวหารณ์ ศัพท์โบราณ และสำนวนภาษาที่เลิกใช้ไปแล้ว ทำให้ การทำความเข้าใจเป็นไปได้ยาก นอกจากนี้ นักเรียนในปัจจุบันไม่คุ้นเคยกับสังคมและวัฒนธรรมในวรรณคดี ทำให้ไม่สามารถ จินตนาการเรื่องราวได้ อีกทั้งความสนใจของนักเรียนที่เปลี่ยนไป โดยให้ความสำคัญกับ เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ มากกว่า การอ่านเนื้อหาที่ยาวและซับซ้อนของวรรณคดีไทย อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความเข้าใจของนักเรียน คือการสอนของครู การสอนวรรณคดีมักเน้นไปที่การบรรยายและการถอดคำประพันธ์ มากกว่าการส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ครูผู้สอนมักใช้วิธีให้ นักเรียนค้นหาความหมายของคำประพันธ์จากอินเทอร์เน็ต ทำให้นักเรียนขาดทักษะในการตีความและ ขาดความซาบซึ้งต่อคุณค่าของวรรณคดีจากการศึกษา ชลธิชา นานา, และบุษบา บัวสมบุรณ์ (2561) พบว่าวรรณคดีแต่ละ เรื่องมักมีเนื้อหาที่ยาวและใช้ภาษาที่เข้าใจยาก ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย นันธรียา ปิ่นทอง (2564) ได้กล่าวว่า หนึ่งในสาเหตุสำคัญที่ทำให้ นักเรียนขาดความเข้าใจวรรณคดีเกิดจากการที่ ครูให้นักเรียน ถอดคำประพันธ์เองโดยไม่มีแนวทางชัดเจน ทำให้นักเรียนเลือกใช้วิธีค้นหาคำแปลจากอินเทอร์เน็ตแทนการพยายามทำความเข้าใจด้วยตนเอง

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย รวมถึงการสอนในศตวรรษที่ 21 ซึ่ง เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยครูมีบทบาทในการออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ลง มือทำและคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง แนวทางการสอนในศตวรรษที่ 21 นี้มุ่งหวังให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่ได้รับความรู้จากเนื้อหา บทเรียน แต่ยังได้พัฒนาทักษะในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันหนึ่งในแนวทางที่น่าสนใจคือ การใช้ MACRO Model ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ความรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาทักษะอย่างรอบด้าน โดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ M (Motivation) การสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจเนื้อหาที่เรียน A (Active Learning) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและ การมีส่วนร่วม C (Conclusion) การสรุปความรู้จากการเรียน R (Reporting) การรายงานและนำเสนอสิ่งที่เรียนรู้ O (Obtain) การเผยแพร่และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลชัย อินทรโกสม (2564) ที่ใช้ MACRO Model ร่วมกับกระบวนการกลุ่มในการสอนวรรณคดีไทย ก็พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เช่นกัน นอกจากนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้ บอร์ดเกม หรือ เกมกระดาน เป็นเครื่องมือเสริมในการเรียนวรรณคดีไทยจะช่วยเพิ่ม ความน่าสนใจและสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน โดยเกมกระดานเป็นเครื่องมือที่มีหลากหลายรูปแบบที่นักเรียนสามารถเล่น ร่วมกันได้ ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน มีการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการสื่อสารที่มี ประสิทธิภาพ การใช้เกมกระดานในการเรียนการสอนจะช่วยให้การเรียนรู้น่าสนใจและเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานจากการลงมือทำ เรียนรู้วิธีคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง อีกทั้งยังเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจะ ทำให้นักเรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในสังคมในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MACRO Model ร่วมกับเกม กระดานมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพราะวิธีสอนนี้จะทำให้นักเรียนเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยช่างสังเกต มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง สามารถ วิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสร้างเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้ อีกทั้งยังมีทักษะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการนำ เกมกระดานเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอน จะเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ดึงดูดความสนใจ ของนักเรียนทำให้นักเรียนเกิดความอยากรู้และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวรรณคดีไทยได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและ หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดการจัดการเรียนรู้รูปแบบ MACRO model

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MACRO model เกิดจากการสังเคราะห์แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่จัดการเรียนการสอนเน้นไปที่ผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ ผูกกระบวนการคิด และการทำงานเป็นกลุ่ม โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยนำแนวคิดหลัก 2 แนวคิด มาจัดเป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบ MACRO model คือ สอนน้อยลงทำให้เรียนรู้ได้มากขึ้น (Teach less, Learn more) คือผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบบรรยายให้น้อยลง และสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตัวเองมากยิ่งขึ้น และการเรียนรู้โดยตรง (Active Learning) มุ่งจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนด้วยตนเองมากที่สุด โดยผ่านการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง ลงมือปฏิบัติ คิด แก้ปัญหา ริเริ่มสร้างสรรค์ ทำงานเป็นกลุ่ม สรุปเป็นความรู้และสามารถนำเสนอได้อย่างเหมาะสม (ดิเรก วรรณเศียร. 2560: 4)

พงษ์ธลัษณ์ สิบแก้ว (2562: 146) ที่ศึกษาพบว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบ MACRO model ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความใฝ่รู้ที่จะพัฒนา กระบวนการสืบค้นหาความรู้ มี ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและเชื่อมโยงความรู้เป็นผังโน้ตทัศน์สร้างเป็นองค์ความรู้ที่สูงขึ้นรวมทั้งนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและเผยแพร่สู่สาธารณะ

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model เป็นหนึ่งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการสังเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทาง การจัดการเรียนการสอนจะเน้นให้นักเรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำข้อมูลที่สังเคราะห์ได้ไปประยุกต์ใช้

แนวทางในการจัดการเรียนรู้รูปแบบ MACRO model

ดิเรก วรรณเศียร (2560: 7) ได้บูรณาการแนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ทั้งหมดแล้วนำเสนอในรูปแบบ MACRO model ซึ่งแนวการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MACRO แบ่งเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ครูร่วมมือกับนักเรียนในการกำหนดหรือตั้งประเด็นความรู้ หรือหัวข้อเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามแผนที่ยึดโยงกับหลักสูตร
2. ขั้นการเรียนรู้โดยตรง (Active Learning) ในการสอนครั้งแรก ครูควรให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างองค์ความรู้ 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 แนวทางการสืบค้นความรู้เพื่อให้ได้ความรู้ที่ต้องการ ส่วนที่ 2 ศาสตร์ สาขา แขนงความรู้และแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้อง ส่วนที่ 3 การเรียบเรียงข้อมูล ข้อค้นพบ ความคิด ความคิดเห็นการให้เหตุผลโต้แย้งและสนับสนุน
3. ขั้นสรุปองค์ความรู้ (Conclusion) ผู้เรียนนำผลการอภิปรายและสถิติที่เป็นผลจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันมากำหนดเป็นความคิดใหม่หรือความรู้ใหม่
4. ขั้นรายงานและนำเสนอ (Reporting) ขั้นนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสดำเนินงานการสร้างความรู้ของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบความเข้าใจของตนเองช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์
5. ขั้นการเผยแพร่ความรู้ (Obtain) เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนเองไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้รูปแบบ MACRO model

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญของการจัดการเรียนรู้รูปแบบ MACRO model เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ฝึกให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าทำ และกล้าแสดงออกในสิ่งที่ตนเองคิด หรือสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของตนเองได้ โดยผ่านขั้นตอนและกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสังเคราะห์ถึงข้อมูล หรือปัญหาที่เกิดขึ้นว่ามีความเป็นมาหรือที่มาอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะ กระบวนการในการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ความเป็นมาและความหมายของเกมกระดาน

เกมกระดาน คือเกมที่ต้องใช้อุปกรณ์และกติกาที่ออกแบบมาโดยเฉพาะในการเล่น ซึ่งจะมีแผ่นกระดาน ตัวหมาก หรือลูกเต๋าประกอบ โดยต้องมีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไปหรือขึ้นอยู่กับกฎของเกมนั้น ๆ มีตั้งแต่กฎกติกาการเล่นง่าย ๆ เล่นได้หาล้างหกลคน ไปจนถึงการใช้กลยุทธ์ซับซ้อนที่ผู้เล่นต้องวางแผนเพื่อร่วมมือหรือแข่งขันกัน

กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนากุล (2562: 33) บอร์ดเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ได้รับความสนใจให้ เกิดความอยากรู้ อยากเห็น เข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำได้รวดเร็วแม่นยำ และคงทน ทั้งเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และพัฒนากระบวนการคิดและไหวพริบของผู้เรียนให้ดีขึ้น เกมกระดานจึงเป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภทหลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดานซึ่งจะมีรูปภาพ หรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ โดยอาจเล่นบนกระดานหรือพื้นผิวเรียบ ๆ ก็ได้โดยเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า เพื่อการฝึกสมอง พัฒนาทักษะความสามารถด้านต่าง ๆ และเพื่อความสนุก

ชาคริตส์ ขำศรี (2565: 29) เกมกระดานหมายถึงเกมชนิดหนึ่งที่สามารถนำไปเล่นบนโต๊ะหรือบนพื้นผิวที่เรียบ โดยมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป หรือแบบเป็นกลุ่ม และผู้เล่นแต่ละคนต้องมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีกติกาและเงื่อนไขในการเล่น การชนะ การเสมอ หรือการแพ้ในเกมการแข่งขันนั้น ๆ และมีรูปแบบในการเล่นเกมที่หลากหลาย ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีการวางแผนกลยุทธ์หรือกลวิธีในการเล่น เพื่อให้ตนเองหรือฝ่ายตนเองได้รับชัยชนะ

สรุปได้ว่าเกมกระดานเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่จำนวนผู้เล่นจะมีตั้งแต่หนึ่งคนขึ้นไป โดยผู้เล่นจะต้องเล่นบนกระดานของเกมโดยหันหน้าเข้าหากัน โดยในแต่ละเกมจะมีกติกาในการเล่นที่แตกต่างกันไปโดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องหาวิธีการหรือกลยุทธ์มาใช้ในการเล่นหรือการแข่งขันเพื่อชนะคู่แข่ง นอกจากเกมกระดานจะเป็นเกมที่ใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานแล้ว เกมกระดานยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ โดยครูผู้สอนจะต้องออกแบบเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเรื่องที่ต้องการสอน

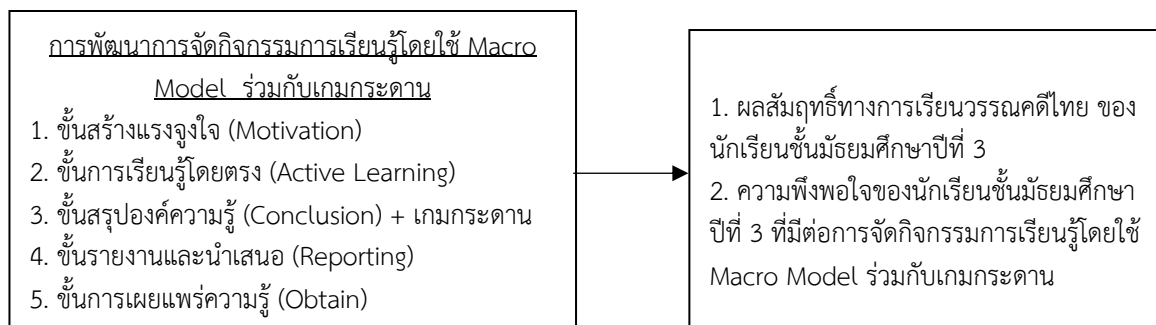
ความสำคัญและประโยชน์ของเกมกระดาน

Orbe, Roji, Garmendia, & Cuadrado (2018 อ้างถึงใน กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนากุล. 2562: 46) ได้กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ ของบอร์ดเกมไว้ดังนี้การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเป็นวิธีการที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อช่วยทั้งผู้เรียน และผู้สอน ให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกันด้วยวิธีที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เนื่องจากลักษณะของ บอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จึงสามารถกระตุ้นให้ ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม

ผกาพรรณ จันทะ (2564: 60) ได้กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ของ บอร์ดเกมว่า เกมกระดานหรือบอร์ดเกมเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือพัฒนาทักษะต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะไปพร้อม ๆ กับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และท้าทาย อีกทั้งยังสร้างแรงจูงใจ เกิดความกระตือรือร้น ที่อยากจะเรียนรู้จนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ เกมกระดานสามารถอยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ทุกกระบวนการ ไม่ว่าจะเป็น ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน หรือขั้นสรุป ผู้สอนต้องพิจารณาเกมกระดานแต่ละประเภทให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนรวมถึงเนื้อหาของบทเรียน

สรุปได้ว่าในการจัดการเรียนการสอนในทุกระดับชั้นถ้าครูผู้สอนสอนแต่เนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียว นักเรียนอาจจะเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจในการเรียนดังนั้นครูผู้สอนจึงควรหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา เกมกระดานเป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะเกมกระดานจะเป็นการแข่งขันในรูปแบบของเกมที่จะมีกฎ กติกา ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ไปพร้อมกับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และท้าทาย อีกทั้งยังสร้างแรงจูงใจ เกิดความกระตือรือร้น ที่อยากจะเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Designs) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย กลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน (One-Group Pretest Posttest Design) (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย. 2560: 84) ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

การสอบก่อนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้	การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้
T_1	X	T_2
T_1	คือ การสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test)	
X	คือ การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน	
T_2	คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test)	

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ในกลุ่มโรงเรียนอำเภอสากเหล็ก จังหวัดพิจิตร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 จำนวน 4 โรงเรียน 4 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 50 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองตะเคียน อำเภอสากเหล็ก จังหวัดพิจิตร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 15 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro Model ร่วมกับ เกมกระดาน มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

1.3 กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 9 แผน 13 ชั่วโมง ดังนี้

แผนที่ 1 เรื่อง ตามรอย สืบประวัติสุนทรภู่ กวีสี่แผ่นดิน	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนที่ 2 เรื่อง สืบสานทำนองเสนาะ พิเคราะห์เรื่องราว	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนที่ 3 เรื่อง เพลินพิศพินิจคุณค่าวรรณคดีเรื่องเอก	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนที่ 4 เรื่อง ตามรอย สืบประวัติหม่อมเจ้าผู้วิปัสสนา	จำนวน 1 ชั่วโมง

- | | |
|--|-----------------|
| แผนที่ 5 เรื่อง พิศาลเรื่องเรื่องราวจากหม่อมเจ้าผู้วิปลาส | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| แผนที่ 6 เรื่อง เพลินพิศพิณิจคุณค่างวรรณคดีจากหม่อมเจ้าผู้วิปลาส | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| แผนที่ 7 เรื่อง ตามรอย สืบประกวีผู้สร้างความสำเร็จใจ | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| แผนที่ 8 เรื่อง สืบตำนานความอัจฉริยะ | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| แผนที่ 9 เรื่อง เพลินพิศพิณิจคุณค่างรองรอยแห่งความมหัศจรรย์ | จำนวน 1 ชั่วโมง |
- 1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน
 - 1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำ และนำมาปรับปรุงแก้ไข
 - 1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro Model ร่วมกับเกมกระดานที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมในประเด็นต่าง ๆ
 - 1.7 กำหนดเกณฑ์การตัดสิน ประเมินค่าแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้ตาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมี 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด. 2560: 162)
 - 1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.9 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมด้านเวลา ด้านเนื้อหา และด้านอื่น ๆ จากนั้นจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 เรื่องคือ พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร อิศราณภษิต และบทพากย์เอราวัณ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งใช้ทดสอบ ก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) มีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้
- 2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย สาระที่ 5 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหนองตะเคียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 2.2 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามแนวคิดของ Bloom (Bloom's Taxonomie) ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า
 - 2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ นำไปใช้ 30 ข้อ ซึ่งออกแบบ แบบทดสอบตามทฤษฎีการเรียนรู้บลูม (Bloom's Taxonomie) และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความถูกต้องและความตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่า อยู่ระหว่าง 0.60-1.00
 - 2.4 นำแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนอำเภอสากเหล็ก จังหวัดพิจิตร ที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีทั้ง 3 เรื่องแล้ว และมาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่า P ระหว่าง 0.20 - 0.80 และมีค่า r ระหว่าง 0.20 - 1.00 จำนวน 30 ข้อ ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 30 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.40 -0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 - 0.25 หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์คำนวณหาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรคำนวณของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method) พบว่า ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.7569
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน
- 3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ทั้งรูปแบบ วิธีการและขั้นตอนในการ สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ
 - 3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro model ร่วมกับเกมกระดาน
 - 3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของภาษา

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยใช้เกณฑ์การประเมินของลิเคิร์ต (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ทดสอบนักเรียนก่อนเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร อิศรญาณภักดี และบทพากย์เอราวัณ โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2. จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro model ร่วมกับเกมกระดาน โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง

3. ทดสอบนักเรียนหลังเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร อิศรญาณภักดี และบทพากย์เอราวัณ โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยนักเรียนต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป

4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Macro model ร่วมกับเกมกระดาน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

5. นำผลการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งการทดสอบและการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาวิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายผล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: S.D.)
2. สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) หาคความยาก (Difficulty) การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination power) หาคความเที่ยง (Reliability)
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ได้แก่ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติทดสอบ Wilcoxon Signed-Rank Test และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนดับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้สถิติทดสอบ Wilcoxon Signed-Rank Test

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนซึ่งมีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

คะแนนความรู้	n	M	S.D.	Wilcoxon	p	Effect size
ก่อน	15	17.370	1.740	120.000	<.001	1.000
หลัง	15	25.667	3.155			

หมายเหตุ Normality test (Shapiro-Wilk): W = 0.948, p = . 0.492

จากตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดานโดยใช้การวิเคราะห์ด้วย Wilcoxon Signed-Rank Test (W = 0.948, p = 0.492) ทั้งนี้เพราะข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ พบว่า นักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดานเท่ากับ 25.667 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.155 ซึ่งสูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดานเท่ากับ 17.370 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.740 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P < .001$, $Effect\ size = 1.000$)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตัวแปร	M	SD	เกณฑ์	Wilcoxon	df	P	Effect size
คะแนน	25.667	3.155	24	74.000		.025	.626

หมายเหตุ Normality test (Shapiro-Wilk): $W = 0.897$, $p < .084$

จากตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลองมีทั้งหมด 30 ข้อ ซึ่งจากการนำมาเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่าค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนจะต้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 24 จากการวิเคราะห์ด้วย Wilcoxon Singed-Rank Test ($W = 0.897$, $p < .084$) เนื่องจากข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.667 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.155 คิดเป็นร้อยละ 85.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .025$, $Effect\ size = 0.626$)

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านการจัดการเรียนรู้			
1.1 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนต่อเนื่องไม่สับสน	4.87	0.52	มากที่สุด
1.2 นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนต่าง ๆ ได้	4.80	0.56	มากที่สุด
1.3 ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นในขั้นตอนต่าง ๆ	4.67	0.49	มากที่สุด
1.4 ส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ในสิ่งที่ต้องการรู้ ด้วยตนเอง	4.80	0.41	มากที่สุด
1.5 มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model สำหรับนักเรียนที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.80	0.56	มากที่สุด
1.6 มีคำแนะนำในกลวิธีการสอนโดยใช้เกมกระดาน สำหรับนักเรียนที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.80	0.41	มากที่สุด
1.7 เนื้อหาสาระที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4.93	0.26	มากที่สุด
1.8 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลา	4.80	0.41	มากที่สุด

ตารางที่ 3 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1.9 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร	4.93	0.26	มากที่สุด
1.10 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง อิสรญาณภัชิต	4.67	0.62	มากที่สุด
1.11 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง บทพากย์เอราวัณ	4.93	0.26	มากที่สุด
1.12 กิจกรรมการเรียนรู้ตอบสนองความต้องการในการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	4.87	0.35	มากที่สุด
รวม	4.82	0.43	มากที่สุด
2. ด้านบรรยากาศการเรียนรู้			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อน	4.73	0.46	มากที่สุด
2.2 ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียน	4.87	0.35	มากที่สุด
2.3 ครูคอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ คำปรึกษาแก่นักเรียนอย่างทั่วถึง	4.93	0.26	มากที่สุด
2.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูสร้างขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด
2.5 บรรยากาศในห้องเรียนปราศจากความตึงเครียด กระตุ้นให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้	4.93	0.26	มากที่สุด
รวม	4.85	0.35	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
3.1 นักเรียนได้รับความรู้และมีความเข้าใจจากเรื่องที่ศึกษา	4.93	0.26	มากที่สุด
3.2 นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดและความสามารถในการสื่อสาร	4.87	0.35	มากที่สุด
3.3 นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร	4.80	0.41	มากที่สุด
3.4 นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง อิสรญาณภัชิต	4.93	0.26	มากที่สุด
3.5 นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง บทพากย์เอราวัณ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.6 นักเรียนได้รับความรู้ จากการนำเสนอแลกเปลี่ยนความคิดเห็นชั้นเรียน	4.87	0.35	มากที่สุด
3.7 นักเรียนนำความรู้จากการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	5.00	0.00	มากที่สุด
3.8 นักเรียนนำความรู้จากการเรียนวรรณคดี เรื่อง อิสรญาณภัชิตโดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.80	0.14	มากที่สุด
3.9 นักเรียนนำความรู้จากการเรียนวรรณคดี เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.91	0.23	มากที่สุด
ผลรวมความพึงพอใจ	4.86	0.34	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.86, S.D. = 0.34) ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}$ = 4.91, S.D. = 0.34) รองลงมาคือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.85, S.D. = 0.35) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ การจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.82, S.D. = 0.43) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยได้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ซึ่งการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นทั้งนี้เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน โดยผู้เรียนจะมีบทบาทในการเรียนการสอนและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำเสนอความคิดเห็นของตนเองได้อย่างหลากหลายมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันผ่านการเล่นเกมกระดานส่งผลให้ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learner) ไม่ใช่แค่ฟังครูสอน แต่มีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เป็นนักคิดวิเคราะห์ (Critical Thinker) ตั้งคำถาม สังเคราะห์ความรู้ และตีความเนื้อหาวรรณคดีเป็นผู้ร่วมมือและแบ่งปันความรู้ (Collaborator) ทำงานร่วมกับเพื่อน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันเรียนรู้ เป็นผู้สะท้อนและประเมินผลตนเอง (Reflective Learner) ทบทวนสิ่งที่เรียนและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยครูผู้สอนเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกตลอดการจัดการเรียนการสอน สร้างแรงบันดาลใจทำให้วรรณคดีเป็นเรื่องสนุก ชี้แนะแนวทางและให้ข้อมูลเพิ่มเติมเมื่อจำเป็น รวมไปถึงทำให้ห้องเรียนเป็นพื้นที่ที่นักเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการสื่อสารและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน ทำให้วรรณคดีเป็นเรื่องสนุก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วัฒน กาโรส (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ทางวรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ที่พัฒนาขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ทางวรรณคดี คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.76 คะแนนและ 25.32 คะแนนตามลำดับซึ่งเมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ นันทฤณ ภัค พรหมมา (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ทางวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ทางวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 25.67 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน นั้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ได้แสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนมากกว่าการนั่งฟังบรรยายส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน รวมทั้งเกิดความสุขสนุกสนานและได้ความคิดรวบยอดจากการเรียนรู้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิกุล จันทน์ธนาลาว (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ทางวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลวิจัยพบว่า เมื่อนำผลสัมฤทธิ์เทียบกับเกณฑ์พบว่าสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 ผลการทดสอบหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.92 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ผกาพรรณ จันทะ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า เมื่อนำผลสัมฤทธิ์เทียบกับเกณฑ์พบว่าสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ผลการทดสอบหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 24.12 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.39 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 26 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีได้ลึกซึ้งขึ้น พัฒนาศักยภาพการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้วรรณคดีเป็นเรื่องสนุก โดยมีครูคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนและคอยให้คำแนะนำ ช่วยเสริมความเข้าใจให้กับนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและอภิปราย และใช้เครื่องมือที่หลากหลายเพื่อวัดผลการเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฐิติกานต์ แก้ววิเศษ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยแบบเชิงรุกโดยใช้วรรณคดีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ครูและนักเรียนมีความพึงพอใจต่อคู่มือแนวทางการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมมีความหลากหลายเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้กับครูผู้สอนและนักเรียนได้เน้นปฏิบัติมากกว่าการอ่านท่องจำ อีกทั้งยังออกแบบกิจกรรมที่เป็นขั้นตอนนำไปใช้ได้ง่าย ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนในการเรียนตามความสามารถในศตวรรษที่ 21 คือ การใช้วิจารณ์ญาณความคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะในเรื่องของการทำงานร่วมกัน การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เน้นกระบวนการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้เป็นกันเอง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ อมรรวรรณ กันทองสุข (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ผลการวิจัย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความ พึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ MACRO Model ร่วมกับเกมกระดาน ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี แต่พบปัญหาเรื่องระยะเวลาที่ใช้ในกิจกรรมค่อนข้างมาก ผู้เรียนบางส่วนไม่เข้าใจขั้นตอนอย่างชัดเจน และมีความแตกต่างด้านความสามารถในการเรียนรู้ ครูจึงควรอธิบายขั้นตอนอย่างละเอียด จัดเตรียมสื่อ แหล่งข้อมูล และบรรยากาศให้พร้อม รวมถึงเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้นอกเวลา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

1.1 การจัดกิจกรรมตามขั้นตอนพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน มีขั้นตอนหลาย ๆ ขั้นตอนที่ต้องใช้เวลาพอสมควร ครูควรอธิบายและชี้แจงขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนอย่างละเอียดเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเมื่อเกิดปัญหา และจะต้องมีเวลาให้นักเรียนไปสืบค้นเพิ่มเติมนอกเวลาเรียน หรือจัดทำชิ้นงานนอกเวลาเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนในแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้นครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ และคอยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกมกระดานและสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

1.3 การจัดกิจกรรมตามขั้นตอนพัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเกมกระดาน ครูผู้สอนควรจัดเตรียมทั้งทางด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ สื่อประกอบการเรียน และแหล่งข้อมูลที่ให้นักเรียนสืบค้น โดยต้องมีความพร้อมและเพียงพอต่อนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model ร่วมกับเทคนิค วิธีการสอนหรือการใช้สื่อพอดคาสต์ (Podcast) สตริมมิง (Streaming) หรือเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องอื่น

2.2 ควรนำการจัดการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Macro Model มาทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนทางการเรียนวิชาภาษาไทย ในสาระต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2558). 100 ปีวรรณคดีสโมสร. กรุงเทพฯ: สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- กิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการ เรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศนครินทร์วิโรฒ.
- ชลธิชา นานา, และบุษบา บัวสมบุญ. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร. 16(2): 113-128.
- ชาคริสต์ ขำศรี. (2565). การวิจัยปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมกระดานที่ส่งเสริมโน้ตค้น ทางคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. Journal of Roi Kaensarn Academi. 7(10): 297-312.
- ฐิติกานต์ แก้ววิเศษ. (2565). การพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยแบบเชิงรุกโดยใช้วรรณคดีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการและวิจัย สังคมศาสตร์. 17(3): 67-80.
- ดลชัย อินทรโกสม. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กลอนดอกสร้อยรำพึงในป่าช้า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MACRO Model ร่วมกับกระบวนการกลุ่ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ดิเรก วรรณเศียร. (2560). MACRO Model: รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- เทียมจันทร์ พานิชย์ผินไชย. (2560). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้. พิษณุโลก: พิษณุโลกเปเปอร์ แอนซ์พบลาย.
- นัฏริยา ปิ่นทอง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นันทัญญภัค พรหมมา. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการ ใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ผกาพรรณ จันทะ. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (ภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- พงษ์ลักษณ์ สิบแก้ว. (2562). เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO เรื่อง ระบบประสาทของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. งานประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2562. 26 เมษายน 2562 (หน้า 667 - 686).
ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- พิกุล จันทน์ลา. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณีตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- วัฒน์ กาโง. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อมรรณ กันทองสุข. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร.