

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องกาพย์เห่เรือและทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับบอร์ดเกม

Effects of Cooperative Learning STAD Technique with Board Games on Literature
Learning Achievement in Kap He Ruea and Teamwork Skills of
Mathayomsuksa 6 Students

สุวกุล นาคสุขมูล¹, ทรงภพ ขุนมธุรส²

Suwakun Nalsukmool¹, Songphop Khunmathurot²

Corresponding Author E-mail: suwakunn67@nu.ac.th

Received: 2026-03-26; Revised: 2026-04-28; Accepted: 2026-05-15

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเนินมะปรางศึกษาวิทยา จำนวน 39 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด 2) บอร์ดเกมที่มีความเหมาะสมมากที่สุด 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย ค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.27-0.87 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.26-0.77 ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.86 และแบบอัตนัย ค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.56-0.72 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.50-0.75 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72 4) แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี, ทักษะการทำงานเป็นทีม, เทคนิค STAD, บอร์ดเกม

¹นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร

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

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนเรศวร

²Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Education, Naresuan University

Abstract

This research aimed to study 1) Compare the literature learning achievement on the topic of Kap He Ruea of Mathayomsuksa 6 students before and after using STAD technique with board games. 2) Compare the literature learning achievement of Mathayomsuksa 6 students after the intervention with the 70% criterion. 3) Develop the teamwork skills of Mathayomsuksa 6 students through this STAD technique combined with board games. The sample was 39 students from Mathayomsuksa 6 at Noenmaprangsuksawittaya School. They were selected by cluster random sampling. The instrument for collecting data were 1) The lesson plans were rated at the highest level of appropriateness. 2) The board games were rated at the highest level of appropriateness. 3) The achievement test consisted of multiple-choice items with difficulty indices ranging from 0.27-0.87, discrimination indices from 0.26-0.77, and a reliability coefficient of 0.86; and essay-type items with difficulty indices ranging from 0.56-0.72, discrimination indices from 0.50-0.75, and a reliability coefficient of 0.72. 4) The teamworking skills assessment reliability coefficient of 0.85. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test. The research findings revealed that;

1) The literature learning achievement after using STAD technique with board games was significantly higher than before the intervention at the .05 level. 2) The literature learning achievement after using STAD technique with board games exceeded the 70% criterion at the .05 level of statistical significance. 3) The overall teamwork skills of the Mathayomsuksa 6 students after participating in the STAD and board game-based learning were at a high level.

Keywords: Literature Learning Achievement, Teamwork Skills, STAD Technique, Board Games

บทนำ

วรรณคดีเป็นงานศิลปะทางภาษาที่สะท้อนความคิด จินตนาการ และสภาพสังคมวัฒนธรรม พร้อมทั้งให้ข้อคิดที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ด้วยเหตุนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) จึงกำหนดให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการวิเคราะห์วรรณคดีในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เพื่อให้เข้าใจเนื้อหา แนวคิด คุณค่า และความงามทางภาษา อันจะนำไปสู่ความซาบซึ้งและ ความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมไทย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560: 5) โดยเฉพาะวรรณคดีเรื่อง กาพย์เห่เรือ ซึ่งเป็นวรรณคดีที่สะท้อนคุณค่าด้านวรรณศิลป์และวิถีชีวิตไทย สอดคล้องกับมาตรฐาน ท 5.1 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้วิเคราะห์คุณค่าและแสดงความคิดเห็นต่อวรรณคดีอย่างมีเหตุผล พร้อมทั้งนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

แม้ว่าการศึกษาวรรณคดีจะเป็นเรื่องราวที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งและมีความสำคัญ แต่เมื่อพิจารณาผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) โรงเรียนเนินมะปรางศึกษาวิทยา อำเภอนีนมะปราง จังหวัดพิษณุโลก ในปีการศึกษา 2565 – 2567 รายวิชาภาษาไทย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีผลคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าร้อยละ 50 และต่ำกว่าระดับจังหวัดและระดับประเทศในทุกปีการศึกษา นอกจากนี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ปีการศึกษา 2567 ของนักเรียนโรงเรียนเนินมะปรางศึกษาวิทยา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยในระดับ 3 ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 63.53 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้ร้อยละ 70

จากการสัมภาษณ์ครูในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) จำนวน 6 คน เมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2568 พบว่า นอกจากผู้เรียนจะไม่สามารถวิเคราะห์ตีความและประเมินค่าวรรณคดีที่อ่านได้แล้วผู้เรียนยังขาดทักษะการทำงานเป็นทีม โดยไม่สามารถแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบภายในกลุ่มของผู้เรียนได้ บางคนไม่สนใจไม่ให้ความร่วมมือ บางคนรับผิดชอบเฉพาะงานของตนเอง ไม่ให้คำปรึกษาหรือช่วยเหลือสมาชิกภายในกลุ่ม ไม่แสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องหรือมุมมองที่หลากหลาย ทำให้การทำงานกลุ่มไม่มีประสิทธิภาพและได้ผลลัพธ์ไม่ดีเท่าที่ควร

ปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเห็นว่าจำเป็นต้องปรับปรุงเทคนิคและวิธีการสอนให้ทันสมัย โดยใช้สื่อที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนควบคู่กับการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ มีความรับผิดชอบทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยงานวิจัยของ ลลิตทิพย์ วรรณพงษ์ และ แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย (2563: 2) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD พบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการเรียนวรรณคดีให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ได้บูรณาการกับสื่อที่มีลักษณะเชิงโต้ตอบและท้าทาย เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและการคิดวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งการคิดวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็น และการทำงานเป็นทีม เนื่องจากผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงฝึกคิดแก้ปัญหา และตัดสินใจร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าสนใจยิ่งขึ้น (ธีรวิทย์ ศรีมังคละ และคณะ. 2564: 1) เมื่อบูรณาการร่วมกับเทคนิค STAD ซึ่งมีโครงสร้างการทำงานเป็นทีมที่ชัดเจนและเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียน จะเกิดการส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยเทคนิค STAD ช่วยกำกับกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นระบบ ขณะที่บอร์ดเกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพนิตนันท์ เขตวิทย์ (2565: 69) ที่ได้นำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว พบว่า แม้มีงานวิจัยที่ศึกษาการใช้เทคนิค STAD และบอร์ดเกมแยกกันอย่างแพร่หลาย แต่ยังขาดการศึกษาที่บูรณาการทั้งสองแนวทางในบริบทการเรียนวรรณคดีระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยเฉพาะเรื่อง กาพย์เห่เรือ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีและทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ความเข้าใจในเนื้อหา และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70

3. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม

การทบทวนวรรณกรรม

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD

Slavin, R.E. (1987: 7-13) กล่าวว่าจัดการการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละประมาณ 4 คน โดยจัดกลุ่มแบบความสามารถ ได้แก่ นักเรียนที่มีความสามารถสูง 1 คน ความสามารถปานกลาง 2 คน และความสามารถต่ำ 1 คน ภายในกลุ่มนักเรียนมีบทบาทในการช่วยเหลือ รับผิดชอบงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และข้อเสนอแนะระหว่างกันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน และนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายและความสำเร็จของกลุ่ม

วัชร เล่าเรียนดี (2556: 1) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ไว้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครูจะเป็นผู้จัดกลุ่มนักเรียนให้เป็นกลุ่มย่อย ที่มีระดับการเรียนรู้แตกต่างกัน ในอัตราส่วนของนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน เป็น 1:2:1 ตามลำดับ นักเรียนทุกคนจะมีคะแนนฐานของแต่ละคน โดยหลักสำคัญของการเรียน คือ การสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนตั้งใจเรียนและช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในกลุ่มให้เรียนรู้สิ่งที่ครูสอน อย่างแจ่มแจ้ง ถ้านักเรียนต้องการให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จและได้รับรางวัลต้องช่วยเหลือกัน กระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มทำได้ดีที่สุด

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559: 200) ได้กล่าวถึง ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ว่าเป็นรูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยจัดผู้เรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละประมาณ 4-5 คน ซึ่งภายในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน สมาชิกในกลุ่มจะร่วมกันแบ่งหน้าที่ ช่วยเหลือ และทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ในระหว่างการเรียนรู้สามารถแลกเปลี่ยนความรู้และช่วยกันทำความเข้าใจเนื้อหาได้ เมื่อจบบทเรียนจะมีการทดสอบเป็นรายบุคคล แล้วนำคะแนนของสมาชิกแต่ละคนมาเฉลี่ยเป็นคะแนนของกลุ่ม พร้อมทั้งมีการประกาศผลคะแนน และกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัลเป็นแรงเสริมในการเรียนรู้ร่วมกัน

จากการศึกษานิยามของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD พบว่า นักวิชาการแต่ละท่านให้ความหมายในมุมมองที่แตกต่างกัน คือ บางแนวคิดเน้นโครงสร้างของกลุ่ม โดยจัดให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มย่อยแบบความสามารถ (เก่ง-ปานกลาง-อ่อน) เพื่อให้เกิดการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม บางแนวคิดเน้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยใช้การให้รางวัลหรือคะแนนกลุ่มเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมมือกันอย่างเต็มที่ และบางแนวคิดเน้นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ที่ผู้เรียนต้องช่วยกันเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ และรับผิดชอบงานร่วมกันก่อนการประเมินรายบุคคล

เมื่อสังเคราะห์แนวคิดดังกล่าว สามารถสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ได้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยประมาณ 4-5 คน โดยคละระดับความสามารถ (เก่ง-ปานกลาง-อ่อน) สมาชิกในกลุ่มช่วยกันเรียนรู้ แบ่งปันความรู้ แก้ปัญหา และรับผิดชอบงานร่วมกันอย่างเท่าเทียม หลังจากเรียนรู้ร่วมกันแล้วจะมีการทดสอบรายบุคคล และนำคะแนนมารวมเป็นคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม หากกลุ่มใดมีคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัลหรือการยอมรับ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนช่วยเหลือกันและทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD

Slavin (1995, อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 2559: 201) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ไว้ 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. การนำเสนอข้อมูล ครูเป็นผู้นำเสนอเนื้อหาโดยใช้วิธีการสอนตรง เช่น การบรรยายหรือใช้เอกสาร เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเตรียมความพร้อมก่อนการปฏิบัติและการทดสอบ

2. การทำงานร่วมกัน ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน โดยคละความสามารถและเพศ สมาชิกในกลุ่มร่วมกันศึกษา อภิปราย และทำใบงาน เพื่อช่วยกันทำความเข้าใจเนื้อหาและเตรียมความพร้อมก่อนการทดสอบ
3. การทดสอบ หลังจากเรียนเนื้อหาแล้ว ผู้เรียนจะทำแบบทดสอบเป็นรายบุคคล โดยไม่สามารถช่วยเหลือกันได้
4. การปรับปรุงคะแนน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนพัฒนาคะแนนของตนเองให้สูงขึ้น เพื่อส่งเสริมความก้าวหน้าทางการเรียนของแต่ละคน
5. การตัดสินผลงานกลุ่ม พิจารณาจากคะแนนรวมของสมาชิกในกลุ่ม และมอบรางวัลหรือคำชมเชยแก่กลุ่มที่มีผลการเรียนถึงเกณฑ์ที่กำหนด

ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม

ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2563: 42) ได้ให้ความหมายของบอร์ดเกมว่า เป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่อาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่จำเป็นต้องใช้ก็ได้ โดยมีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป การเล่นเกมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นผ่านการพูดคุย และการตัดสินใจร่วมกัน ภายในกล่องเกมจะประกอบด้วยอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ พร้อมทั้งคู่มือการเล่น ซึ่งอธิบายกฎ กติกา และข้อตกลงที่ผู้เล่นต้องทำความเข้าใจก่อนเริ่มเล่นเกม

วิรุฬห์ สิทธิเชตรกรณ์ (2564: 44) ได้ให้ความหมายของบอร์ดเกม ว่าเป็นสื่อการสอน ประเภทวัสดุอุปกรณ์แบบเกมในรูปแบบของวัสดุกราฟิก ในรูปของบัตรหรือการ์ดที่มีสีสันและเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านทางการใช้ภาพที่สื่อความหมาย มีการออกแบบ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ผ่านการกำหนดรูปแบบสถานการณ์หรือการตั้งกติกา ประกอบด้วย การ์ดเกม ตัวหมาก กระดาน คู่มือการเล่น และอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ

สรุปได้ว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมรูปแบบหนึ่งที่เล่นบนกระดานหรือพื้นผิวเรียบ โดยใช้อุปกรณ์เฉพาะ เช่น การ์ด ตัวหมาก หรือโมเดล มีกติกาการเล่นตั้งแต่แบบง่ายไปจนถึงซับซ้อน และต้องอาศัยการวางแผน การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจ ปัจจุบันบอร์ดเกมยังถูกนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมทักษะทางสติปัญญา อารมณ์ และสังคมของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมส่งเสริมการเรียนรู้

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าบอร์ดเกมถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย และมีผลเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนดังงานวิจัย Yong Mel Fung (2016) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมต่อผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สองที่มีทักษะการพูดระดับต่ำ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะการพูดของนักเรียน อีกทั้งยังช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น และ Valdiviezo-Ramírez, L. (2024) ได้ศึกษาของการเรียนรู้โดยการสอนไวยากรณ์ให้กับเด็กผ่านการใช้บอร์ดเกม โดยพบว่า บอร์ดเกมช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน กระตุ้นให้เกิดการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้พนิตนันท์ เขตวิทย์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างสูงสุด

งานวิจัยดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทั้งทักษะทางภาษา การมีส่วนร่วม และการทำงานร่วมกันของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับเทคนิค STAD และบอร์ดเกมพบว่า สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาเรื่องภาพย่นให้เรือได้อย่างเหมาะสม เนื่องจาก STAD ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ผู้เรียนช่วยกันอธิบายและวิเคราะห์ความหมายของบทประพันธ์ ขณะที่บอร์ดเกมช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจร่วมกัน ดังนั้นการบูรณาการทั้งสองวิธีจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาความเข้าใจเนื้อหาและการเรียนรู้เชิงวรรณศิลป์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของการทำงานเป็นทีม

Katzenbach & Smith (1993) ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมว่าเป็นการรวมตัวของบุคคลที่มีทักษะหลากหลาย ซึ่งส่งเสริมให้การทำงานมีความสมบูรณ์ โดยสมาชิกมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายร่วมกัน ตลอดจนมีแนวทางการทำงานที่ทุกคนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบร่วมกัน ส่วนแนวคิดของ วิไลวรรณ ศรีมันตะศิริภัทร (2560: 57) ที่กล่าวว่าการทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานของกลุ่มคนที่มีความเกี่ยวข้องกันมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในการร่วมมือและประสานงานกันด้วยความมุ่งมั่น มีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้ปฏิบัติงานเกิดความพึงพอใจในการทำงาน

แนวคิดของนักวิชาการข้างต้น จะเห็นได้ว่าการทำงานเป็นทีมไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การทำงานร่วมกันเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการวางแผน การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ความร่วมมือ และความไว้วางใจระหว่างสมาชิกในทีม ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

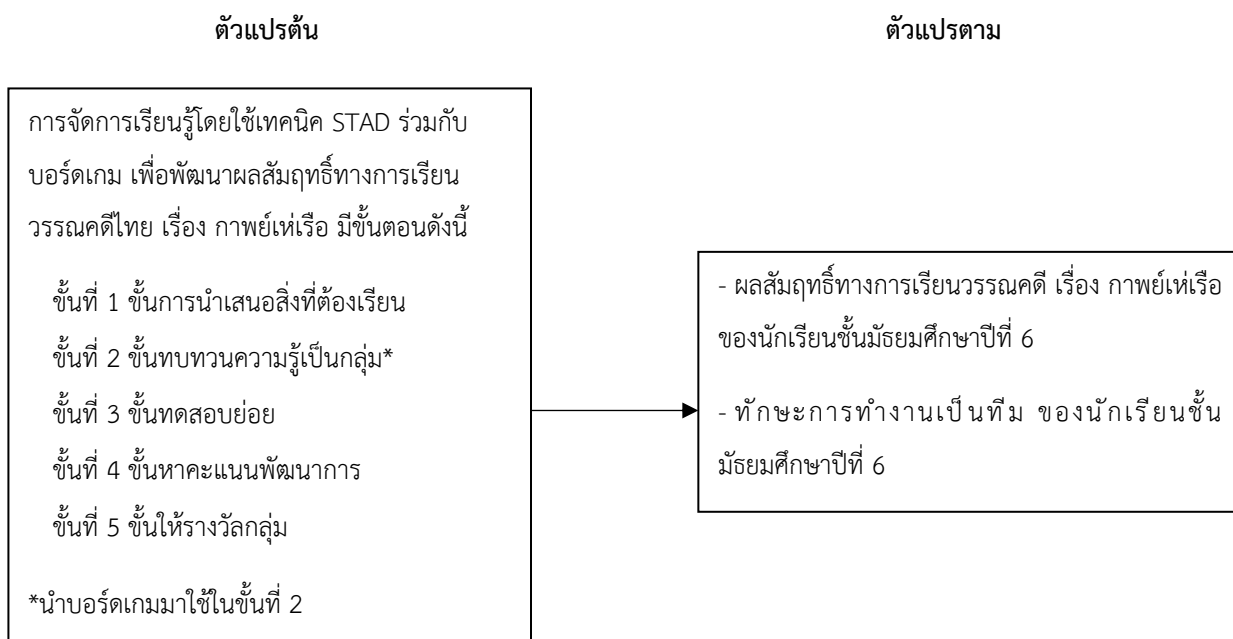
องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม

นภสร มิลินทานุช (2561: 56) ได้อธิบายว่า องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมประกอบด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิก การมีเป้าหมายร่วมกัน การกำหนดโครงสร้างและบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน ตลอดจนการมีความรู้สึกผูกพันร่วมกัน ซึ่งล้วนส่งเสริมให้การทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพ ขณะที่ทิศนา แหมมณี (2563: 14) เสนอองค์ประกอบเพิ่มเติมได้แก่ การมีเป้าหมายร่วม การมีส่วนร่วมของสมาชิก การประสานงานและการสื่อสาร การร่วมกันตัดสินใจ และการรับผิดชอบต่อผลประโยชน์ร่วมกันของทีม

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) การมีเป้าหมายร่วมกัน สมาชิกมีความเข้าใจตรงกันและทำงานไปในทิศทางเดียวกัน 2) โครงสร้างและบทบาท มีการกำหนดหน้าที่ชัดเจน ลดความซ้ำซ้อน 3) กระบวนการทำงานร่วมกัน สมาชิกสื่อสาร แลกเปลี่ยน และประสานงานอย่างต่อเนื่อง และ 4) ความสัมพันธ์และการจัดการความขัดแย้ง ที่เน้นความไว้วางใจ ความสามัคคี และการจัดการความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้การทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพ

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนได้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสานงานร่วมกัน เห็นได้จากงานวิจัยของประภาภรณ์ พลเยี่ยม (2560) ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่าการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนมีการพัฒนาเพิ่มสูงขึ้น และอยู่ในระดับคุณภาพดี แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ และทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตและขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเนินมะปรางศึกษาวิทยา จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 8 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 231 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเนินมะปรางศึกษาวิทยา จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คน ซึ่งได้ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม มีขั้นตอนการดำเนินงาน มีดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และค้นคว้าเอกสาร ตำรา และแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม

1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนละ 2 ชั่วโมง ซึ่งได้กำหนดเนื้อหา ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ตามรอยที่มา กายัพเห่เรือ	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์บทประพันธ์ สารภาพเห่เรือ	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 พินิจถ้อยคำ นาวรรณศิลป์	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 พินิจวรรณคดี ขึ้นยความงาม	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 พินิจสังคม ชมคุณค่า	จำนวน 2 ชั่วโมง

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาและเนื้อหา หลังจากนั้นปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ในด้านความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับขั้นตอนการจัดกิจกรรม และการใช้ภาษา

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท (มนตรี วงษ์สะพาน. 2563: 235) มีค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.72, S.D. เท่ากับ 0.39 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.78, S.D. เท่ากับ 0.33 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.76, S.D. เท่ากับ 0.38 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.76, S.D. เท่ากับ 0.36 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.79, S.D. เท่ากับ 0.33 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องเกี่ยวกับเวลาที่ใช้ในกิจกรรม การใช้สื่อการสอน และการวัดและประเมินผล พบข้อบกพร่องบางประการ ได้แก่ ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมบางช่วงไม่เพียงพอ โดยเฉพาะขั้นการเล่นบอร์ดเกมและการสรุปบทเรียน รวมถึงการใช้สื่อบางส่วนยังต้องมีการอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้ นักเรียนเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น และจัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

2. บอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องกายัพเห่เรือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลพื้นฐานด้านการพัฒนาบอร์ดเกม รวมทั้งเนื้อหาวรรณคดีเรื่องกายัพเห่เรือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2.2 กำหนดเนื้อหาของบอร์ดเกมเรื่องกายัพเห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยจะนำบอร์ดเกมมาใช้ในขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่ม

2.3 ดำเนินการจัดทำบอร์ดเกมเรื่องกายัพเห่เรือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้อง พร้อมทั้งรับคำแนะนำเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.4 นำบอร์ดเกมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยพิจารณาความเหมาะสมในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท (มนตรี วงษ์สะพาน. 2563: 235) มีค่าความเหมาะสมของบอร์ดเกม ดังนี้

บอร์ดเกมที่ 1	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.78 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด
บอร์ดเกมที่ 2	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.72 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด
บอร์ดเกมที่ 3	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.71 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด
บอร์ดเกมที่ 4	มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.72 และมีค่าความเหมาะสมมากที่สุด

2.5 ปรับปรุงบอร์ดเกมเรื่องกายัพเห่เรือ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำบอร์ดเกมเรื่องกายัพเห่เรือที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง กาพย์เห่เรือ เป็นแบบทดสอบปรนัยและอัตนัย ประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 20 คะแนน และตอนที่ 2 เป็นแบบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ โดยแต่ละข้อกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในระดับ 1-3 คะแนน รวม 10 คะแนน รวมทั้งสิ้น 25 ข้อ รวมเป็น 30 คะแนน ใช้สำหรับทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3.2 สร้างแบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คัดเลือกมาใช้จริง 20 ข้อ และข้อสอบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ ซึ่งออกแบบแบบทดสอบตามทฤษฎีการเรียนรู้จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความถูกต้องและความตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

3.3 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้มาแล้ว และมาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ

แบบทดสอบแบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ ซึ่งผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 20 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.27-0.87 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.26-0.77 หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นตามสูตร KR-20 พบว่า ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

แบบทดสอบแบบอัตนัยจำนวน 5 ข้อ ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 5 ข้อ ค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.56-0.72 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.50-0.75 หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นตามสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ของ ครอนบาค (Cronbach) พบว่า ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72

3.4 จัดพิมพ์แบบทดสอบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยเป็นแบบประเมินตนเองของนักเรียนและการประเมินของครูระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 10 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

4.1 ศึกษาแนวทางข้อมูลเกี่ยวกับทักษะการทำงานเป็นทีม และการสร้างแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม เพื่อกำหนดเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม

4.2 สร้างแบบประเมิน จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และกำหนดเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ยเพื่อใช้ในการเปรียบเทียบผลการประเมิน (มนตรี วงษ์สะพาน. 2563: 235) ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมในระดับน้อยที่สุด

4.3 นำแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาและเนื้อหา หลังจากนั้นปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามทักษะการทำงานเป็นทีม (IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.6-1.0 ทั้งหมดทุกข้อ

4.4 นำแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมจำนวน 10 ข้อ ที่ผ่านการแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ กับกลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นตามสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ของ ครอนบาค (Cronbach โดยต้องมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป พบว่า ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.85

4.5 จัดพิมพ์แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนก่อนเรียน ด้วยการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทั้งแบบปรนัย 20 ข้อ และ แบบอัตนัย 5 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง

3. ผู้วิจัยประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียน ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยเป็นแบบประเมินที่นักเรียนประเมินกลุ่มของตนเองและครูประเมินนักเรียนเป็นรายบุคคล มีหัวข้อการประเมิน 10 ข้อ

4. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียน ด้วยการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทั้งแบบปรนัย 20 ข้อ และ แบบอัตนัย 5 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน โดยนักเรียนจะต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

5. นำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และผลการประเมินการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ เพื่อนำไปสรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) สำหรับวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

2. ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มเดียว (t-test One sample) สำหรับวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียน กับเกณฑ์ร้อยละ 70

3. ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สำหรับวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ และทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	df	Sig.
ก่อนเรียน	39	30	12.28	2.28	28.31*	38	.00
หลังเรียน	39	30	24.21	2.59			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 12.28 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.28 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 24.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.59 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70
ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	เกณฑ์	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	39	30	21	24.21	80.70	2.59	7.73*	.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนหลังเรียนโดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 24.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.59 คิดเป็นร้อยละ 80.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการประเมินตนเองของนักเรียน และการประเมินของครู เป็นการประเมินครั้งที่ 1-3

ลำดับ	รายการ	นักเรียน			ครู		
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3
		$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\bar{X}$
		(S.D.)	(S.D.)	(S.D.)	(S.D.)	(S.D.)	(S.D.)
1	ด้านการมีเป้าหมายร่วมกัน						
	สมาชิกมีความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับ	3.16	4.21	4.83	2.93	3.86	4.54
	วัตถุประสงค์และผลลัพธ์ที่คาดหวัง ของทีม	(0.12)	(0.08)	(0.07)	(0.02)	(0.01)	(0.11)
2	ด้านโครงสร้างและบทบาท						
	สมาชิกได้รับการกำหนดหน้าที่และ	3.35	4.31	4.90	3.07	4.16	4.77
	ความรับผิดชอบอย่างชัดเจน	(0.05)	(0.00)	(0.03)	(0.16)	(0.15)	(0.04)
3	ด้านกระบวนการทำงานร่วมกัน						
		3.25	4.28	4.84	3.21	4.16	4.73
		(0.03)	(0.17)	(0.09)	(0.12)	(0.14)	(0.04)

ลำดับ	รายการ	นักเรียน			ครู		
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3
		$\bar{X}$ (S.D.)	$\bar{X}$ (S.D.)	$\bar{X}$ (S.D.)	$\bar{X}$ (S.D.)	$\bar{X}$ (S.D.)	$\bar{X}$ (S.D.)
	สมาชิกมีส่วนร่วมในการทำงาน ร่วมกันอย่างสม่ำเสมอ						
	ด้านความสัมพันธ์และการจัดการ						
4	ความขัดแย้ง	3.37	4.50	4.81	3.41	4.42	4.78
	สมาชิกสร้างความไว้วางใจและความ สามัคคีภายในทีม	(0.04)	(0.21)	(0.04)	(0.14)	(0.23)	(0.08)
	รวม	3.28 (0.10)	4.33 (0.12)	4.85 (0.04)	3.16 (0.20)	4.15 (0.23)	4.71 (0.11)
	สรุป	4.15 (0.80)			4.01 (0.78)		
	ระดับคุณภาพ	ดี			ดี		

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม การประเมินครั้งที่ 1-3 โดยการประเมินของนักเรียนและการประเมินของครู ต่างพบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนเพิ่มขึ้นและในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งการประเมินของนักเรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.80 และการประเมินของครู มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.78 ทั้งนี้ ค่าเฉลี่ยดังกล่าวอยู่ในช่วง 3.51–4.50 ซึ่งแปลผลเป็นระดับมาก ตามเกณฑ์การแปลผลมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563: 235)

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งจากการประเมินของนักเรียนและการประเมินของครูในทุกด้าน โดยด้านที่มีการพัฒนาสูงขึ้นอย่างชัดเจน ได้แก่ ด้านการตั้งเป้าหมายร่วมกัน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กากยเห่เรือ และทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กากยเห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากเทคนิค STAD เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มแบบคละความสามารถ โดยสมาชิกในกลุ่มมีความตระหนักในบทบาทและหน้าที่ของตน เพื่อร่วมกันบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการเรียนรู้ มีการช่วยเหลือกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันแก้ไขปัญหาในการเรียนรู้ ภายใต้การชี้แนะของครูผู้สอน ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ พร้อมทั้งเสริมแรงทางบวกด้วยการกล่าวคำชมเชยหรือมอบรางวัลแก่กลุ่มที่มีผลการพัฒนาที่ดี และการทบทวนความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวรรณคดีเรื่อง กากยเห่เรือ ผ่านการเล่นเกมและการตอบคำถาม ทำให้นักเรียนได้ฝึกวิเคราะห์เนื้อหา ความหมาย และคุณค่าทางวรรณคดีไปพร้อมกับการทำกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรญาณี ศรีสวัสดิ์ (2565) ที่ศึกษาการพัฒนา

ความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญซึ่งดำเนินการกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยประยุกต์ใช้เทคนิค STAD ควบคู่กับแบบฝึกทักษะ พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของชไมพร เสือจิว (2567) ซึ่งศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ผ่านการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ควบคู่กับบอร์ดเกม พบว่า บอร์ดเกมมีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในบทเรียน ทำให้นักเรียนให้ความสนใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น จึงเป็นผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑารัตน์ คำแก้ว และอัมพร วัจนะ (2568) ที่ได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง พันธุศาสตร์ พบว่า บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและมีส่วนร่วม ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและเปิดใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น และสามารถเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่านักเรียนคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 24.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.59 คิดเป็นร้อยละ 80.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงให้เห็นว่าการใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทบทวนความรู้ ขณะเดียวกันบอร์ดเกมยังช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ รวมทั้งทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์เห่เรือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของเจนจิรา วิลาจันท์ (2567) ที่ได้ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเทคนิค 5W1H เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านคิดวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.26 คิดเป็นร้อยละ 82.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ รลิตา คล้าย ณ รังษี และ พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล (2569) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการคิดวิเคราะห์และทักษะการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับแอปพลิเคชัน Spatial ในวิชาวรรณคดีไทย ผลการศึกษาพบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 49.29 คิดเป็นร้อยละ 82.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

3. ผลการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภายหลังจัดกิจกรรม ผลประเมินจากนักเรียนและผู้สอน พบว่า จากการประเมินทั้ง 3 ครั้ง คะแนนเฉลี่ยของทักษะการทำงานเป็นทีมได้เพิ่มขึ้นในแต่ละครั้ง และเมื่อพิจารณาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งการประเมินของนักเรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.80 และการประเมินของครู มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.78 สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมที่ดีขึ้นจากการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มมากขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเทคนิค STAD ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มแบบคละความสามารถ โดยผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อภิปราย และแก้ปัญหา ประกอบกับการใช้บอร์ดเกมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนต้องร่วมกันวางแผนและตัดสินใจเพื่อบรรลุเป้าหมายของเกม โดยด้านการมีเป้าหมายร่วมกัน มีการพัฒนาสูงที่สุด เป็นผลมาจากการบริหารจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ทำงานและเล่นบอร์ดเกมร่วมกัน ผู้เรียนได้ร่วมกันกำหนดเป้าหมายของกลุ่ม วางแผนการดำเนินงาน แบ่งบทบาทหน้าที่ และตัดสินใจแก้ปัญหาภายในทีมตามสถานการณ์ของเกม อีกทั้งมีการติดตามความก้าวหน้าและปรับกลยุทธ์ในแต่ละรอบของการเล่น ส่งผลให้เกิดความร่วมมือ ความรับผิดชอบร่วมกัน และมุ่งสู่ความสำเร็จของกลุ่ม สอดคล้องกับผลการศึกษาของชนมน ตั้งพิทักษ์ไกร (2558) และ

ประภาภรณ์ พลเยี่ยม (2560) ที่ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียน พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบร่วมมือ สามารถส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านความร่วมมือ การตระหนักในบทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบต่อการกิจที่ได้รับมอบหมาย ส่งผลให้การดำเนินงานของกลุ่มบรรลุเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนที่อยู่ในระดับดีขึ้นอย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมกลุ่มที่มีขั้นตอนและกติกาหลากหลาย หากขาดความเข้าใจที่ชัดเจนอาจส่งผลต่อการมีส่วนร่วมและประสิทธิภาพการเรียนรู้ ดังนั้น ครูผู้สอนควรวางแผนขั้นตอนให้ชัดเจน อธิบายกติกาให้เข้าใจ และยืดหยุ่นกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้การปฏิบัติกิจกรรมเป็นไปอย่างเหมาะสมและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

1.2 การใช้บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ครูผู้สอนจึงควรสังเกตพฤติกรรมการคิด วิเคราะห์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้เข้าใจรูปแบบการทำงานร่วมกันของผู้เรียน และสามารถปรับการจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีมของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

1.3 ควรออกแบบสถานการณ์หรือคำถามในบอร์ดเกมให้มีลักษณะท้าทายทางปัญญา และเอื้อต่อการอภิปราย การตัดสินใจร่วมกัน และการแก้ปัญหาเป็นทีม พร้อมทั้งดำเนินการสะท้อนผลการเรียนรู้ทั้งในระดับบุคคลและกลุ่ม เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึกในเนื้อหาวรรณคดีควบคู่กับการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทบทวนวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาและพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนโดยผสมผสานเทคนิค STAD เข้ากับวิธีการสอนหรือสื่อรูปแบบอื่น ๆ เช่น พอดแคสต์ และแอปพลิเคชัน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีในเนื้อหาเรื่องอื่น ๆ

2.2 ควรมีการพัฒนาบอร์ดเกมให้มีรูปแบบที่หลากหลาย น่าสนใจ โดยอาจจะพัฒนาให้มีบอร์ดเกมออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้สะดวกมากขึ้น ทั้งในและนอกห้องเรียนผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล ซึ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560.**

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

จุฑารัตน์ ดำแก้ว และ อัมพร วิจารณ์. (2568). ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง พันธุศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพหุฯ, *เสถียรวิทยปริทัศน์*, 5(1), 380–390.

เจนจิรา วิลลาจันทร์. (2567). กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเทคนิค 5W1H เพื่อการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาภาษาไทย. *วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (สาขาหลักสูตรและการสอน).* มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ชนมน ตั้งพิทักษ์ไกร. (2558). การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) เพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและ

- เทคโนโลยี (การงานอาชีพ 1) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง กรุงเทพมหานคร, วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 30(3):158-167.
- ชไมพร เสือจิว. (2567). การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต (สาขาภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- ทิตนา แคมมณี. (2563). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้ เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 24). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภูมิ ศรีมังคละ, สุดารัตน์ ประกอบมัย และนัฐวุฒิ สलगสิงห์. (2564). พื้นฐานของบอร์ดเกมและการพัฒนานวัตกรรม บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21. เข้าถึงได้จาก <https://online.pubhtml5.com/dhif/lmau/?fbclid=IwAR3JDeUhMibPSOoFKRiSXD FxuE7gcZPdv18KQxGpaEEuQ-iDDT3AJuzzk30#p=25> สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2568.
- นภสร มลิทานุช. (2561). การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์(สสวท.) ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือในสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต (สาขาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้). มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประภาภรณ์ พลเยี่ยม. (2560). การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับสื่อ สังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ปิยะพงษ์ จันลาโสม. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดี ไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พนิตนันท์ เขตวิทย์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนก ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม. การค้นคว้า อิสระปริญญามหาบัณฑิต (สาขาภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรญาณี ศรีสวัสดิ์. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับแบบฝึกทักษะ. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต (สาขา ภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มนตรี วงษ์สะพาน. (2563). พื้นฐานการวิจัยหลักสูตรและการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- รติดา คล้าย ณ รังษี และพงษ์ภิญโญ แม้นโกศล. (2569). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์และทักษะการทำงานเป็นทีมของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับแอปพลิเคชัน Spatial ในวิชาวรรณคดีไทย. วารสาร เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 9(30), 129-141.
- ลลิตทิพย์ วรรณพงษ์ และแสงสุรีย์ ดวงคำน้อย. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวรรณคดี ไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD. วารสาร มจร.อุบลปริทัศน์, 5(3), 1-16.

- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2556). ศาสตร์การนิเทศการสอนและการได้ซ้การพัฒนาวิชาชีพ : ทฤษฎีกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ. (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิรุฬห์ สิทธิเชตรกรณ์. (2564). การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สืบเสาะแบบ 5Es ร่วมกับบอร์ดเกมและการเขียน Formula Coding เรื่อง ประชากร ในสถานการณ์ระบาด COVID-19 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วีไลวรรณ ศรีมันตะสิริภัทร. (2560). พฤติกรรมการตัดสินใจของผู้บริหารและครูที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี. วารสารวิจัยรำไพพรรณี, 11(3), 148-158.
- Fung, Y. M. (2016). Effects of board game on speaking ability of low-proficiency ESL learners. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 5(3), 261-271.
- Katzenbach, Jon R. and Smith, Douglas K. (1993). *The Wisdom of Teams*. New York: HarperCollins.
- Slavin, E. Robert. (1987). *Cooperative Learning and Cooperative School*. *Education Leadership*, 45(3), 7-13.
- Valdiviezo-Ramírez, L. (2024). The use of board games in grammar instruction: Effects on participation and learning. *ELT Journal of Innovative Pedagogy*, 7(2), 65-79.