

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติ
ต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*
DEVELOPMENT ON A BORD GAME TO ENHANCE LEARNING
DEVELOPMENT AND ATTITUDE TOWARD THAI LITERATURE OF
SEVENTH GRADE STUDENTS

ปิยะพงษ์ จันลาโสม

Piyaphong Nganlasom

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Thammasat University, Thailand.

Email: piyaphongvanthai@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มีเป้าหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม โดยใช้เป็นสื่อเสริมบทเรียนที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย การวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวิจัยและพัฒนา โดยอาศัยข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งวิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบอิสระ (t-test dependent) ผู้วิจัยแบ่งการศึกษออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การพัฒนาบอร์ดเกม ซึ่งใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และผ่านการตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ และระยะที่ 2 การนำบอร์ดเกมไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวนทั้งหมด 30 คน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกม โดยแบ่งการทดลองเป็น 3 ครั้ง ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ ซึ่งผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกม แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม และแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนหลังเล่นบอร์ดเกม จากผลการดำเนินการผู้วิจัยสามารถออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม จำนวน 1 ชุด ได้แก่ บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการออกแบบบอร์ดเกม ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย พบว่าหลังจากเล่นบอร์ดเกมนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี

* Received 10 November 2020; Revised 18 December 2020; Accepted 5 January 2021



นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีเจตคติต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, การพัฒนาบอร์ดเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย

Abstract

This research designed and developed board games for use as supplementary media in improving student learning achievement and positive attitudes about learning Thai literature. Quantitative and qualitative research was done as a research and development model to obtain data statistically analyzed by arithmetic mean, percentage, standard deviation, and independent t-test. The game was designed based on the design thinking approach and was reviewed for board game quality by media and content experts. 30 samples tested the board game performance. The experiment was divided into three sessions during one week, with data collected by learning achievement testing of attitudes about learning Thai literature through board games, observing student behavior while playing board games, and interviews to obtain student opinions after playing the board games. Results of design, development and experimentation made it possible to design and develop a set of board games entitled Nirat Phu Khao Thong, containing basic elements and concepts in board game design, with high level input from media and content specialists. Target group experimentation revealed that after playing Nirat Phu Khao Thong board game about Thai literature, students produced significantly more extraordinary academic achievement than before at a significance level of .05 and their attitude that after playing Nirat Phu Khao Thong board game about Thai literature was at an extraordinary level.

Keywords: Board games, Board game development, Learning achievement and attitudes towards learning Thai literature



บทนำ

วรรณคดีเป็นวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่า (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) แต่งไว้ถูกต้องตามหลักของภาษา ซึ่งมีลักษณะบทประพันธ์ทั้งที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง เป็นเครื่องมือสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ถ่ายทอดจินตนาการ และแสดงออกซึ่งศิลปะอันประณีตงดงามของชาติ การศึกษาหรือการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละเรื่องทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพสังคมวัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจ ของยุคสมัยที่ผู้ประพันธ์ได้สะท้อนผ่านมุมมองของตนออกมา รวมทั้งยังทำให้เพลิดเพลินและจรรโลงใจในเนื้อหาของวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ อีกด้วย คุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมมีหลายประการ ทั้งด้านเนื้อหา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ซึ่งควรถ่ายทอดให้แก่เยาวชนรุ่นหลังได้ศึกษาเป็นอย่างยิ่ง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พรทิพย์ ศิริสมบุญเวช (2547) ที่ได้กล่าวไว้ว่าวรรณคดีไทยเป็นมรดกอันล้ำค่าทางวัฒนธรรมของชาติไทยที่สร้างขึ้นโดยอัจฉริยะอันสูงยิ่งเป็นเครื่องแสดงถึงการมีอารยธรรมของชาติ เปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย ช่วยให้คนในชาติได้เรียนรู้เรื่องราวในอดีตว่าบรรพบุรุษไทยดำรงชีวิตอย่างไร รวมทั้งรู้จักนำข้อคิดจากวรรณคดีมาใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและสังคมปัจจุบัน การเรียนการสอนวรรณคดีจึงมีความสำคัญ เพราะทำให้ผู้เรียนรู้จักและเห็นคุณค่าของหนังสือที่แต่งดี กล่อมเกล่าจิตใจให้สูงขึ้น ประณีตขึ้น และปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน (พรทิพย์ ศิริสมบุญเวช, 2547)

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยคิดเห็นว่าการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันพบปัญหาซึ่งเกิดจากหลายปัจจัย การแก้ปัญหาเหล่านั้นจำเป็นต้องใช้การจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล สามารถตั้งคำถามและตอบคำถามที่ตนเองต้องการทราบจากบทเรียนได้โดยการศึกษาค้นคว้าและเลือกสรรข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่หลักของผู้สอนที่จะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียน เพราะผู้สอนจะอยู่ใกล้ชิดกับผู้เรียนมากที่สุดและเป็นผู้อยู่ใกล้ชิดกับปัญหาทุก ๆ ด้าน และการที่ผู้เรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนได้นั้นต้องขึ้นอยู่กับเทคนิคการสอนและการจัดกระบวนการเรียนรู้ของผู้สอน (ณิรมรักษ์ ชูชัยมงคล, 2557) ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศและสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นผู้เรียน ให้ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ ทำความเข้าใจวรรณคดีจนมีความรู้ในวรรณคดีอย่างแท้จริง (ปริญญา ปันสุวรรณ์, 2553)

ในปัจจุบันแนวทางการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL: Games- Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดีและทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2558) การเรียนรู้ผ่านเกมถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่จะนำเอาความสนุกสนานของเกมและเนื้อหา



บทเรียนรายวิชามาสมผสานออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้เข้าใจบทเรียนอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น และได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ซึ่งทำให้เข้าใจบริบทและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งสาระความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและมีความท้าทาย สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาที่ยากหรือซับซ้อนได้ง่ายขึ้น มีโอกาสฝึกฝนทักษะทางการคิดและแก้ปัญหาพร้อมกันทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน (ประพนธ์ เจียรกุล, 2535) วิธีการสอนโดยใช้เกมจัดได้ว่าเป็นการสอนในรูปแบบการสอนเชิงรุก (Active Learning) อย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด วิธีการสอนโดยใช้เกมนี้เป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง เกมเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกฎกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ศิษยา แหมณี, 2552) ซึ่งการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีไทยนั้นจะทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ผู้สอนจะสอนได้อย่างมาก การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทได้แข่งขัน ได้เล่นเกม หรือได้แสดงออก จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความเพลิดเพลิน ได้ผลมากกว่าการฟังผู้สอนอธิบายเพียงอย่างเดียว (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529) และการใช้เกมเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ดีขึ้น และเกิดความคงทนต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้มากขึ้น (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พร้อมเพื่อน จันทนวนล พบว่า ผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง พระไชยสุริยา โดยใช้เกม Kahoot สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกม Kahoot อยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 (พร้อมเพื่อน จันทนวนล, 2560)

อย่างไรก็ตาม การสอนโดยใช้เกมมีการพัฒนาในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น มีความสวยงาม น่าสนใจ และอยู่ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ จึงเกิดเกมรูปแบบที่น่าสนใจอีกรูปแบบหนึ่งคือ “บอร์ดเกม” (Board Game) หรือเกมกระดาน ซึ่งเป็นเกมที่กำลังได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน มีลักษณะการเล่นแบบออฟไลน์ ผู้เล่นต้องมาพบเจอกัน (Face to Face) มีหลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้วัสดุอุปกรณ์การเล่นวางไว้บนพื้นที่เล่นหรือกระดาน มีทั้งเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น และมีทั้งแบบที่มีกติกาการเล่นง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาการเล่นซับซ้อน โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ (ฐิตพล ขำประณม, 2558) และต้องมีปฏิสัมพันธ์กันขณะเล่น เนื่องจากต้องการความคิดเชิงวิพากษ์ ต้องเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจึงจะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการมี



ปฏิสัมพันธ์ เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากันในการตอบคำถาม แก้ปัญหา หรือร่วมมือกัน (Elizabeth N. Treher, 2011)

จากปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบัน ซึ่งพบว่ามีปัญหาที่เกิดจากผู้สอนและจากตัวผู้เรียนเอง เช่น ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดีไทยอย่างแท้จริง ไม่มีความสนใจในการเรียนจึงเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน รวมถึงปัญหาในการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนที่ใช้รูปแบบการสอนแบบบรรยายมากเกินไป เน้นการท่องจำ วิธีการสอนไม่ดึงดูดความสนใจผู้เรียน ขาดความกระตือรือร้นในการสอน ขาดการค้นคว้าไม่พยายามหาเทคนิคการสอนหรือสื่อการสอนแบบใหม่ ฯลฯ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทยเรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้สอดคล้องกับบริบทการนำมาใช้บทเรียนนอกชั้นเรียน เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียน รวมทั้งเป็นแนวทางให้ผู้สอนวรรณคดีไทยนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ อย่างสร้างสรรค์อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาเจตคติที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

สมมติฐานการวิจัย

1. บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพและประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมสูงขึ้น
3. เจตคติที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาของวรรณคดี ผู้วิจัยเลือกเนื้อหาของวรรณคดีจากหนังสือวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นิราศภูเขาทอง เนื่องจากเป็นวรรณคดีประเภทร้อยกรองมีเนื้อหาน่าสนใจ และดีเด่นด้านวรรณศิลป์จนได้รับยกย่องให้เป็นนิราศเรื่องเอกของสุนทรภู่

1.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 37 โรงเรียน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota sampling) ซึ่งรับสมัครนักเรียนอาสาสมัครโดยคำนึงถึงสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่าง เท่า ๆ กัน ประกอบด้วยนักเรียนกลุ่มเก่ง จำนวน 10 คน นักเรียนกลุ่มกลาง จำนวน 10 คน และนักเรียนกลุ่มอ่อน จำนวน 10 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ทั้งสิ้น 30 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยจำแนกสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมของนักเรียน ดังนี้

- ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 หมายถึง นักเรียนกลุ่มเก่ง
- ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 2.51 - 3.50 หมายถึง นักเรียนกลุ่มกลาง
- ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 0.00 - 2.50 หมายถึง นักเรียนกลุ่มอ่อน

1.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย 2. เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

2. เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 1 เกม

2.2 แบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ด้านสื่อ จำนวน 20 ข้อ

2.3 แบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ด้านเนื้อหา จำนวน 15 ข้อ



2.4 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 30 ข้อ

2.5 แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 15 ข้อ

2.6 แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 6 ข้อ

2.7 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 6 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแนวคิดของ ศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย กาญจนวาสี (2559) ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งผู้วิจัยแบ่งวิธีดำเนินการและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

- 1) การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับวรรณคดีไทยและการออกแบบบอร์ดเกม
- 2) วิเคราะห์สภาพการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำข้อมูลมากำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเป็นแนวทางในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อแก้ไขปัญหาในการเรียนวรรณคดีไทย
- 3) วิเคราะห์เนื้อหาและจัดหมวดหมู่เนื้อหาที่จะนำมาพัฒนาบอร์ดเกม สังเคราะห์องค์ความรู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

ตอนที่ 2 การพัฒนาบอร์ดเกม

ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบ (D1) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจและทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายให้ได้อย่างถ่องแท้ (Empathize) ผู้วิจัยทำความเข้าใจกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐานขณะจัดการเรียนการสอนเรื่องวรรณคดีไทย การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการหลังจากจบคาบเรียนแล้ว โดยใช้เทคนิคการฟังอย่างลึกซึ้งเพื่อให้เข้าใจเป้าหมายและประเด็นที่ต้องการแก้ไข

ขั้นที่ 2 ขั้นระบุและกำหนดขอบเขตปัญหาให้ชัดเจน (Define) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสังเกต จากนั้นระบุปัญหาที่แท้จริงที่ต้องการแก้ไขในบริบทการเรียนวรรณคดีไทย



ขั้นที่ 3 ขั้นตอนสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ผู้วิจัยใช้วิธีการระดมความคิดและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ผสมผสานกับเครื่องมือหรือเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ พยายามคิดให้ได้แนวทางให้มากที่สุด และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ จากนั้นจึงเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดและสามารถนำมาทำเป็นบอร์ดเกมต้นแบบได้จริง ภายใต้ทรัพยากรที่ผู้วิจัยสามารถจัดหาได้ ซึ่งในขั้นนี้เป็นขั้นที่ดำเนินการซ้ำหลายครั้งและเป็นขั้นที่ทำร่วมกันระหว่างขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ขั้นพัฒนาต้นแบบ (Prototype) และขั้นทดสอบ (Test)

ขั้นที่ 4 ขั้นพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ผู้วิจัยพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบจากแนวทางที่ร่างไว้ ซึ่งอาจมีมากกว่า 1 ต้นแบบ โดยรวบรวมข้อมูลข้อเสนอแนะและบันทึกเป็นตารางเปรียบเทียบความแตกต่างขององค์ประกอบที่สำคัญของเกมในแต่ละต้นแบบ

ขั้นที่ 5 ขั้นทดสอบ (Test) โดยผู้วิจัยนำบอร์ดเกมต้นแบบที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มอื่น (R1) จากนั้นนำจุดบกพร่องที่ค้นพบกลับไปดำเนินการในขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ใหม่ เพื่อปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบให้ดีขึ้นจนกว่าจะไม่พบจุดบกพร่องที่สำคัญ

หลังจากผู้วิจัยพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบให้ดีขึ้นแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ด้านละ 3 ท่าน ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบอร์ดเกมต้นแบบด้วยแบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ซึ่งหากมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใด ๆ ผู้วิจัยจะต้องปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้บอร์ดเกมมีคุณภาพและความเหมาะสมก่อนจะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง (D2) โดยมีเงื่อนไขการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

- 1) มีประสบการณ์ในการทำงานด้านภาษาและวรรณคดีไทยหรือด้านสื่อวัฒนธรรมการศึกษาระยะเวลา 5 ปีขึ้นไป

- 2) มีผลงานวิชาการจำนวน 2 ชิ้นขึ้นไป

ตอนที่ 3 การนำบอร์ดเกมไปใช้

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือถึงผู้อำนวยการโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลการวิจัยรวมจำนวนทั้งสิ้น 3 ครั้ง ซึ่งผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตแจ้งไปถึงผู้ปกครองของนักเรียนที่เป็นผู้เข้าร่วมวิจัยทุกคน โดยการทำวิจัยนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ขอคำยินยอมการเข้าร่วมงานวิจัยกับนักเรียนด้วยตัวเอง และจะอธิบายกระบวนการให้ชัดเจนพร้อมทั้งนำเอกสารฉบับนี้ พร้อมทั้งหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมงานวิจัย และชี้แจงรายละเอียดการวิจัยแก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนจะมีอิสระที่จะตัดสินใจเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมในงานวิจัยนี้

2. ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมแก่นักเรียนที่ตัดสินใจเข้าร่วมการวิจัย ซึ่งการดำเนินกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ผู้วิจัยจะดำเนินกิจกรรมหลังจากที่



นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ในชั้นเรียนเสร็จสิ้นไปแล้ว เป็นระยะเวลามากกว่า 30 วัน เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยที่ต้องการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการทบทวนบทเรียน ซึ่งในช่วงนี้ผู้วิจัยจะให้นักเรียนศึกษาคู่มือประกอบการเล่นบอร์ดเกมด้วยตนเองก่อน

3. ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียน (pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 30 ข้อ รวมเวลาทั้งสิ้น 50 นาที

4. ผู้วิจัยจัดเตรียมบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยจะใช้คาบว่างของนักเรียนหลังเลิกเรียนเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย ซึ่งจะทำให้การเก็บข้อมูลการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ในรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) อย่างรุนแรง โดยก่อนเล่นในแต่ละครั้งผู้วิจัยจะเป็นผู้อธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังอย่างละเอียด การเล่นในแต่ละครั้งจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มละ 3-5 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะประกอบไปด้วยนักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อนคละกัน โดยนักเรียนทุกคนจะได้เล่นบอร์ดเกมคนละ 3 ครั้ง

5. ตลอดระยะเวลาการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองในแต่ละครั้ง ผู้วิจัยจะมีผู้ช่วยจำนวน 1 คนที่คอยอำนวยความสะดวกและร่วมสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยทุกครั้ง และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยต่อไป

6. เมื่อนักเรียนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ครบจำนวน 3 ครั้ง แล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่อง นิราศภูเขาทอง และเก็บข้อมูลด้านเจตคติด้วยแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

7. ผู้วิจัยคัดเลือกตัวแทนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมาสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งคัดเลือกตัวแทนจากนักเรียนที่ทำคะแนนสอบหลังเรียน (post-test) จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่อง นิราศภูเขาทอง อยู่ในกลุ่มสูงสุด กลุ่มปานกลาง และกลุ่มต่ำสุด กลุ่มละ 3 คนมาสัมภาษณ์

8. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผล อภิปรายผล และจัดทำรายงานผลการวิจัย

9. เผยแพร่และขยายผลนวัตกรรม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ



1.1 คำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.2 ทดสอบค่า t-test แบบ Dependent เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเล่นและหลังเล่น

ส่วนที่ 2 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

2.1 วิเคราะห์จากแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยการสังเกต การสะท้อนคิดจากการเล่นเกม และการสัมภาษณ์ของผู้เข้าร่วมการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลอย่างถี่ถ้วนเพื่อสรุป ติความ และแปลความข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic analysis) จากสิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์ เป็นเครื่องมือในการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้คุณภาพ

2.2 วิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย โดยการสังเกตพฤติกรรมก่อนการเล่น ขณะเล่น และหลังการเล่นของผู้เข้าร่วมการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลอย่างถี่ถ้วนเพื่อสรุป ติความ และแปลความข้อมูล

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบรายด้าน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			Mean	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
1. ด้านเนื้อหา	4.67	4.73	4.87	4.76	0.10	มากที่สุด
2. ด้านรูปแบบเกม	4.75	5.00	4.25	4.67	0.38	มากที่สุด
3. ด้านกลไกของเกม	4.40	4.80	4.40	4.53	0.23	มากที่สุด
4. ด้านวัสดุและอุปกรณ์	4.75	5.00	4.00	4.58	0.52	มากที่สุด
5. ด้านการออกแบบกราฟิก	4.80	4.80	4.40	4.67	0.23	มากที่สุด
6. ด้านอื่น ๆ	5.00	5.00	5.00	5.00	0	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อที่มีต่อแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับ



นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อวิเคราะห์ผลตามรายการประเมินรายด้านพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญมากที่สุด ได้แก่ ค่าเฉลี่ยด้านอื่น ๆ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ด้านเนื้อหาที่มีค่าเท่ากับ 4.76 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านรูปแบบเกมและด้านการออกแบบกราฟิกมีค่าเท่ากับ 4.67 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านวัสดุและอุปกรณ์มีค่าเท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านกลไกของเกมมีค่าเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ ดังนั้น จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง มีคุณภาพและความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ สามารถนำไปใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การทดสอบ	n	Mean	S.D.	t	Sig.	df
ก่อนเล่น	30	15.97	4.94	8.08*	.001	29
หลังเล่น	30	18.07	5.19			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.97 คะแนนและ 18.07 คะแนนตามลำดับ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนและหลังเล่น พบว่า คะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 8.08$) ดังนั้น จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน แยกตามองค์ประกอบรายด้าน

รายการประเมิน	Mean	S.D.	แปลผล
1. ด้านความรู้ความเข้าใจ	4.25	0.33	มาก
2. ด้านอารมณ์และความรู้สึก	4.33	0.47	มาก
3. ด้านพฤติกรรม	4.32	0.28	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.30	0.34	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน พบว่า โดย



ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 อยู่ในระดับมาก เมื่อวิเคราะห์ผลตามรายการประเมินรายด้านพบว่า ค่าเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจมีค่าเท่ากับ 4.25 อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยด้านอารมณ์และความรู้สึกมีค่าเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก และค่าเฉลี่ยด้านพฤติกรรมมีค่าเท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับมาก ซึ่งองค์ประกอบด้านอารมณ์และความรู้สึกมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือด้านพฤติกรรม และด้านความรู้ความเข้าใจ ตามลำดับ ดังนั้น แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถเสริมสร้างเจตคติด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านอารมณ์และความรู้สึก และด้านพฤติกรรมให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

อภิปรายผล

จากผลการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยนำประเด็นที่สำคัญมาอภิปรายผล ดังนี้

1. บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดและมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก เนื่องจากผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ครอบคลุมกระบวนการและมีองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นทักษะและกระบวนการพื้นฐานที่นักออกแบบบอร์ดเกมควรมี ผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจกับปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียนก่อนจึงจะสามารถออกแบบสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับ Stanford d.school (2020; ออนไลน์) และ ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนครและคณะ (2562) ที่กล่าวไว้ว่าการคิดเชิงออกแบบเป็นหนึ่งในทักษะที่จำเป็นสำหรับการบ่มเพาะนวัตกรรม เป็นวิธีการเชื่อมโยงระหว่างการหาแนวทางการแก้ปัญหากับความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยองค์ความรู้ ประสบการณ์ และความสามารถของผู้ที่มีความรู้เฉพาะทางในเรื่องของปัญหานั้น ๆ มาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ซึ่งนักออกแบบต้องศึกษาองค์ความรู้และความเข้าใจของผู้อื่นเข้ามาช่วยในการคิดออกแบบ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยมีเป้าหมายให้เป็นบอร์ดเกมประเภทครอบครัว (Family game) เนื่องจากเป็นเกมที่ฝึกกติกาไม่ซับซ้อน ใช้เวลาเล่นไม่นาน อธิบายให้ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ง่าย เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มีการพูดคุยเชิงเจรจาแลกเปลี่ยน เหมาะกับผู้ที่เพิ่งเริ่มเล่นและกลุ่มที่ต้องการมีประสบการณ์ในการเล่นด้วยกัน สอดคล้องกับแนวความคิดของนักวิชาการหลายท่านที่ได้อธิบายว่าการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ 1) ต้องใช้หลักจิตวิทยา 2) เกมง่ายไม่ซับซ้อนเกินไป 3) ใช้เวลาไม่นานมาก 4) ทำความเข้าใจง่าย 5) อาจแฝงเนื้อหาสำคัญหรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ 6) สนุกเร็ว



ความสามารถ 5) เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน 6) เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะจะทำให้เข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า 7) ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด เพราะความผิดพลาดจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำได้ดียิ่งขึ้น และ 8) ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายและนำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง (ไพจิตร สดวกการ, 2543; สกุล สุขศิริ, 2550)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองสูงขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้บอร์ดเกม เป็นการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียนและส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ดังที่ ประหยัด จิระวรพงศ์ (2558) และ ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต (2560) ได้อธิบายแนวคิด Game-Based Learning (GBL) ว่า “การเรียนรู้ผ่านเกม” เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานควบคู่ไปกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกม และให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกม แนวคิดทฤษฎี Game-Based Learning จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ได้ และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง สามารถนำมาปรับใช้กับการสอนในรูปแบบเดิม ๆ ได้ เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบ และความคิดสร้างสรรค์ได้ (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2558; ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต, 2560)

3. เจตคติที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมวรรณคดีไทยอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้บอร์ดเกม เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของผู้เรียน ผู้สอนต้องออกแบบวิธีการสอนที่หลากหลาย ทำให้เกิดความน่าสนใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักใช้ความคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายและเหมาะสม สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสุขและสนุกสนาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลให้เหมาะสมและปลูกฝังผู้เรียนให้มีทัศนคติที่ดีต่อวรรณคดีไทย เห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดีไทย

สรุป

ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้บอร์ดเกมประเภทเกมครอบครัว (Family game) เป็นเกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน



เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้คิดวิพากษ์และตัดสินใจตอบคำถาม โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมจากที่เคยเรียนในชั้นเรียน มีแนวและรูปแบบของเกมเป็นแนวผจญภัย ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ โดยผู้วิจัยกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ไว้ 3 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง 2) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และ 3) เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้วิจัยนำบอร์ดเกมไปให้นักเรียนเล่น พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนได้ นอกจากนี้ ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 อยู่ในระดับมากในทุกด้าน ดังนั้น แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถเสริมสร้างเจตคติด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านอารมณ์และความรู้สึก และด้านพฤติกรรมให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้ ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชั้นสอนหรือชั้นเรียนรู้ โดยกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมนี้แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเสนอเกม 2) ขั้นตอนอธิบายวิธีการเล่นเกม 3) ขั้นการเล่นเกม และ 4) ขั้นการอภิปรายและสรุปหลังการเล่นเกม

1.2 หากมีข้อจำกัดหรือข้อกังวลในเรื่องของเวลา ครูผู้สอนอาจทำเป็นสื่อวีดิทัศน์แนะนำวิธีการเล่นเกมคร่าว ๆ ประมาณ 4 - 5 นาที ส่งให้นักเรียนศึกษามาล่วงหน้าก่อน และจำนวนผู้เล่นส่งผลต่อเวลาในการเล่นด้วยเช่นกัน หากผู้เล่นมีจำนวนมากจะต้องใช้เวลาในการเล่นต่อรอบค่อนข้างนาน อาจส่งผลต่อการทำกิจกรรมในขั้นตอนถัดไป

1.3 การเล่นเกมนี้ในแต่ละรอบหากครูผู้สอนต้องการเน้นคำถามในการวัดคำถามด้านใดด้านหนึ่งเป็นพิเศษสามารถหยิบการ์ดคำถามอีก 2 ด้านออกจากเกมในสัดส่วนที่ลดลง เพื่อเพิ่มโอกาสในการหยิบการ์ด คำถามในด้านที่ครูผู้สอนต้องการจะเน้นให้นักเรียนตอบคำถามมากขึ้น



1.4 การพัฒนาบอร์ดเกมนี้มีเป้าหมายใช้เป็นสื่อกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกชั้นเรียน ซึ่งหากนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ครูอาจเป็นผู้นำเกมเอง เพื่อควบคุมกิจกรรมการเรียนการสอนให้อยู่ในความเรียบร้อยและเป็นไปตามแผนที่วางไว้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) แบบ Pretest Posttest Control Group Design โดยศึกษาเปรียบเทียบตัวแปรระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เพื่อศึกษาความแตกต่างของประสิทธิภาพของบอร์ดเกมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรพัฒนาบอร์ดเกมที่ใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นให้น้อยลง จะได้ช่วยลดเวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์และการเก็บรักษา อีกทั้งช่วยประหยัดทรัพยากรในการผลิตอีกด้วย

2.3 ควรพัฒนาบอร์ดเกมให้มีเนื้อหาตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ในสาระอื่น ๆ เช่น สาระการอ่าน สาระการฟัง การดู และการพูด สาระหลักการใช้ภาษา ฯลฯ

เอกสารอ้างอิง

- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2560). จะสอนวรรณคดีอย่างไรให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์. วารสาร มจรสังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 6(4), 203-213.
- จำรัส จันทะ. (2562). การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. ใน สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฐิติพล ขำประถม. (ม.ป.ป.). บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. เรียกใช้เมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2556 จาก <https://www.komchadluek.net/detail/20150414/204681.html?fbclid=IwAR1dLA2JUPhp30F9h2M0k5aO7PLotUDZEZ8nNQkDweExYoG-SYnZ6fkk95A>
- ณิรมรรักษ์ ชูชัยมงคล. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทศนา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (เล่มที่ พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- ประพนธ์ เจียรกุล. (2535). ของเล่นและเกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ในเอกสารชุดฝึกอบรมหลักสูตรการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ด้วยของเล่นและเกม. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ประหยัด จีระวรพงศ์. (ม.ป.ป.). Games Based Learning: สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย. เรียกใช้เมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2561 จาก nuybeam: <http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html>
- ปริญญา ปันสุวรรณ. (2553). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิกซอร์ 2 กับแบบปกติ. ในวิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พร้อมเพื่อน จันทรนวล. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ไพจิตร สดวกการ. (2543). เรียนผูกเรียนแกะ: ภูมิปัญญาไทยที่สอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์และการปฏิรูปการศึกษา.
- ไพฑูริย์ อนันต์ทเขต. (ม.ป.ป.). เรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับ Game-Based Learning. เรียกใช้เมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2563 จาก สถาบันการเรียนรู้มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี: <https://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/game-based-learning/>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ศรีณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร และคณะ. (2562). ออกแบบเกม ออกแบบสังคม. ปทุมธานี: โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม. ใน คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีวิไล ดอกจันทร์. (2529). การสอนวรรณกรรมวรรณคดีไทย. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2559). การวิจัยและพัฒนาศึกษาไทย. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 8(2), 1-18.
- สกุล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach. ใน สารนิพนธ์วิทยาสาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการพัฒนาศาสตร์พยาบาลมนุษยและองค์การ คณะพัฒนาศาสตร์มนุษย . สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สาขาวิชา พหุวิทยา ศิริสมบุรณ์เวช ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. (2547). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อ



เสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจและ
การคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต,
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ .
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.Elizabeth N.
Treher.(2011). Learning with Board Games Tools for Learning and
Retention.Retrievedfrom[https://www.thelearningkey.com/
pdf/Board_Games_TLKWhite Paper_May16_2011.pdf](https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhite_Paper_May16_2011.pdf)