

การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

The Development Of Educational Board Games In Thai Literature To Enhance Thai Literature Achievement For Mathayomsuksa 6 Students

ชยารักษ์ แก้วมณี (Chayarak Kaewmanee)*

ชลธิชา หอมฟุ้ง (Cholticha Homfung)**

ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม (Chaiyos Paiwithayasiritham)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 โรงเรียนสามชุกรัตนโกศาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 87.17/86.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 85/85 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย, บอร์ดเกมการศึกษา

*นักศึกษานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Master of Education Student Program in Teaching Thai Language, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

**อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Advisor Associate Professor Dr., Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education Silpakorn University, Thailand

***อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Advisor Associate Professor Dr., Department of Education Foundation, Faculty of Education Silpakorn University, Thailand

Abstract

This research aims to: 1) develop the educational board games in Thai literature to enhance Thai literature achievement for Mathayomsuksa 6 in order to efficiency the criteria of 85/85, 2) compare the Thai literature achievement before and after learning through educational board games in Thai literature and 3) to study the satisfaction of Mathayomsuksa 6 towards the learning through educational board games in Thai literature approach. The sample for this research consisted of 30 Mathayomsuksa 6/7 students of Samchukratanaphokaram School, Suphanburi Province, during the second semester of the academic year 2024. These students were selected through cluster random sampling. The research instruments used were: the educational board games in Thai literature, the educational board games in Thai literature lesson plans, the Thai literature achievement tests and a satisfaction questionnaire. The data were analyzed using descriptive statistics, mean, standard deviation and dependent t-test. The result of this research were as follows: 1) The efficiency of the educational board games in Thai literature was 87.17/86.00 2) The Thai literature achievement for Mathayomsuksa 6 students after learning through educational board games in Thai literature was significantly higher than before and statistical significance at the .05 level and 3) The satisfaction of Mathayomsuksa 6 students towards the learning through educational board games in Thai literature approach was at the highest level.

Keywords : Thai literature achievement, educational board games

บทนำ

วรรณคดีเป็นวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด (The Royal Institute, 2013: 1100) สร้างคุณค่าทางอารมณ์ ทางศีลธรรม จริยธรรม และทางสติปัญญาแก่ผู้อ่าน อีกทั้งก่อให้เกิดความสะเทือนอารมณ์ทำให้ผู้อ่านมีความรู้สึกเสมือนหนึ่งว่าตนได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานการณ์นั้น ๆ รวมถึงได้เล็งเห็นแนวประพฤติปฏิบัติซึ่งเป็นคำสอน คติ และแนวปฏิบัติทางคุณธรรมที่แฝงอยู่ และที่สำคัญการอ่านวรรณคดีที่ได้รับการยกย่องย่อมช่วยขยายประสบการณ์ เสมือนได้พาผู้อ่านไปพบเห็นหรือมีประสบการณ์ในสิ่งนั้นโดยตรงให้คุณค่าทางความรู้ ความคิด รวมทั้งส่งเสริมการมีวิจารณญาณอีกด้วย (Phruksawan, 2014: 143)

ด้วยคุณค่าของการศึกษาวรรณคดีดังกล่าว ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดตัวชี้วัดของการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมไว้คือ วิเคราะห์วรรณคดีวรรณกรรมเพื่อหาข้อมูลแนวความคิดคุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้อง เล่นของเด็กพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงามของภาษาเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้

สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน โดยกำหนดไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ว่า ผู้เรียนต้องเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ทั้งนี้วรรณคดีไทยนับเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่ง que แสดงถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย ซึ่งบรรพบุรุษได้สรรค์สร้างขึ้นมาเพื่อให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษา โดยมีพันธกิจสำคัญต่อคนไทยประการหนึ่งคือ ให้ความเพลิดเพลินทางอารมณ์และความอ่ิมเอมใจ อันเกิดจากความงามของภาษาและการตีความประทับใจจากเนื้อเรื่องอันมีข้อคิดและคุณค่าที่หลากหลาย ดังนั้นการสอนวรรณคดีไทยจำเป็นต้องให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ประโยชน์ และคุณค่าจากวรรณคดีไทยให้มากที่สุด (Ministry of Education, 2008: 54)

แม้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จะให้ความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม แต่จากการศึกษาตำรา เอกสาร งานวิจัย แบบสอบถามและการสัมภาษณ์พบว่า การเรียนการสอนวรรณคดีไทย ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังที่ วินัย พงศ์ศรีเพียร (Phongsriplean, 2006 13-14) ได้กล่าวถึงปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีนั้นมีปัญหาเกิดจากหลักสูตรที่นำรูปแบบรายวิชาแบบตะวันตกมา ซึ่งเปิดสอนกันทุกแห่งและทุกระดับนั้นคือ วรรณคดีวิจักษ์ กล่าวคือหลักสูตรกำหนดจุดมุ่งหมายว่าให้เรียนแล้วเกิดความเข้าใจและชื่นชมในวรรณศิลป์ แต่ผู้สอนให้ผู้เรียนท่องจำโดยเน้นระเบียบของร้อยกรองและอยากให้ผู้เรียนทุกคนเป็นกวีโดยแต่งคำบทร้อยกรองให้ได้ อีกทั้งบังคับให้ผู้เรียนเห็นความงามของบทประพันธ์ รู้จักฉันทลักษณ์ของกวีนิพนธ์ประเภทต่าง ๆ ท่องจำและนำไปสอบ แต่ไม่เคยมุ่งเน้นให้ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาบริบทที่ผู้ประพันธ์ต้องการถ่ายทอด ได้ซาบซึ้งกับวรรณคดีไทยอย่างเข้าใจ อาจทำให้เด็กไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (Office of the Secretariat of the Education Council, 2009: 49) ที่ได้กล่าวถึงสภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยว่า สภาพปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้คือ ครูผู้สอนขาดเทคนิคการสอนที่กระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน สอนให้ท่องจำมากกว่าการวิเคราะห์ เนื่องจากการเรียนวรรณคดีไม่ทันสมัยจึงทำให้การเรียนไม่น่าสนใจ ผู้เรียนมีความคิดว่าเป็นเรื่องโบราณ และปัญหาที่เกิดจากผู้เรียนคือ ผู้เรียนมักเบื่อหน่าย ขาดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะการอ่านเมื่อผู้เรียนขาดทักษะการอ่านทำให้ไม่มีข้อมูล ไม่มีคลังความรู้จึงไม่สามารถขยายความหรือเชื่อมโยงวรรณคดีได้ รวมถึงการขาดทักษะการวิเคราะห์จึงไม่สามารถจับประเด็นสำคัญได้จึงมุ่งที่จะจำคำศัพท์เพื่อที่จะใช้ในการสอบเพียงเท่านั้น ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับความรู้และไม่เห็นคุณค่าอย่างแท้จริงในการศึกษาวรรณคดีไทย

ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีสามารถสรุปได้ว่า เกิดขึ้นจากหลายปัจจัย ทั้งจากหลักสูตร เนื้อหาวรรณคดี สื่อ ผู้เรียน และผู้สอน ซึ่งปัญหาที่เป็นประเด็นสำคัญคือ ด้านการสอนของครูที่ไม่น่าสนใจ ทำให้วังวนนอน ไม่สอนให้นักเรียนคิด ขาดการบูรณาการสู่ชีวิตจริง และปัจจัยจากผู้เรียนที่คิดว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัวนำไปใช้ประโยชน์ไม่ได้จึงทำให้ไม่อยากเรียน (Homfung, 2014: 6) ซึ่งสอดคล้องกับอุทัยวรรณ ปิ่นประชาสธร (Pinprachasarn, 2014: 16) ได้กล่าวถึงปัญหาของการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ 2 ประเด็นคือ ปัญหาที่เกิดจากครู และปัญหาที่เกิดจากนักเรียนในด้านปัญหาที่เกิดจากครู สามารถสรุปได้ว่า ครูไม่สามารถจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรม ครูมักจะสอนนักเรียน

ในแต่ละรุ่น หรือแต่ละกลุ่มเหมือนกัน รวมทั้งครูมักไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือแสดงความสามารถที่ตนเองถนัด นอกจากนี้ครูยังมีความเบื่อหน่ายในการสอน และมักสอนตามหน้าที่ ส่วนปัญหาที่เกิดจากนักเรียนนั้น สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในรายวิชาภาษาไทย ไม่มีความสุข และไม่สนุกสนานในการเรียน จากปัญหาการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนไม่ได้รับความรู้ และไม่เห็นความสำคัญในการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรม

จากการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่ผ่านมา พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 โดยทราบได้จากผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบเก็บคะแนนย่อย การวัดผลกลางภาคเรียน และปลายภาคเรียนในส่วนของวรรณคดี ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถตอบคำถามในส่วนของวรรณคดีได้ ผู้วิจัยจึงได้สอบถามนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบปัญหว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวรรณคดีจนกลายเป็นอคติ และไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากเห็นว่าวรรณคดีไทยเป็นเรื่องที่ไม่ทันสมัย ไกลตัว มีเนื้อหาที่ยาวเกินไป ใช้คำศัพท์ที่ยาก และบริบทสังคมที่เปลี่ยนไปทำให้นักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดีไทย นักเรียนขาดความสนใจในการอ่าน มีพื้นฐานคำศัพท์และประสบการณ์น้อยเกินไป จึงส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดี โดยลักษณะนิสัยของนักเรียนในปัจจุบันไม่ชอบอ่านหนังสือเป็นเวลานาน เนื่องจากมักให้ความสนใจกับเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก ส่วนนักเรียนที่ชอบเรียนวรรณคดีไทยโดยส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่การอนุรักษ์วรรณคดีมากกว่าการนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้นั้นมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความคิดเห็นว่าการเรียนวรรณคดีไทยนำไปใช้ประโยชน์สำหรับ การสอบวัดผลเท่านั้น (Phimsuwan, 2024; Tangsopha, 2024)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม โดยมีความเห็นว่สาเหตุหลักของปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น เกิดจากการที่นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากเนื้อหาวรรณคดีไม่ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน ส่งผลนักเรียนไม่เข้าใจบริบทในเนื้อหาวรรณคดีไทย อีกทั้งมีการใช้คำศัพท์ที่ยากและไม่คุ้นเคย ส่วนปัญหาด้านวิธีสอนเกิดจากประสบการณ์การเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่ผ่านมาที่มักเน้นการท่องจำคำศัพท์ แปลความหมาย และถอดคำประพันธ์เป็นหลัก ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียน รวมถึงปัญหาด้านครูที่เกิดจากความไม่เข้าใจตัวเนื้อหาวรรณคดีอย่างลึกซึ้ง ไม่เตรียมตัวก่อนทำการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ไม่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน อีกทั้งยังตัดสินว่าวรรณคดีเป็นเรื่องยาก ครูจึงใช้วิธีสอนแบบเน้นการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ จึงส่งผลต่อเป็นวงจรที่ทำให้นักเรียนเบื่อ และง่วงนอนในขณะที่เรียนวรรณคดี (Chuchat, 2024) ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาการเรียนวรรณคดีไทยในด้านตัวผู้เรียนที่ไม่เห็นคุณค่าหรือความสำคัญของการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งเกิดจากหลายปัจจัย หากผู้สอนละเลยการแก้ปัญหา ปล่อยให้วรรณคดีเป็นเรื่องที่เรียนรู้อยากและไกลตัวผู้เรียน ในที่สุดวรรณคดีก็คงเป็นเสมือนโบราณวัตถุที่เก็บรักษาไว้ เพื่อเป็นสื่อแสดงความสำเร็จรุ่งเรืองของวัฒนธรรมทางภาษาในอดีต แต่ไม่ได้รับการอ่านด้วยใจรักอย่างซาบซึ้งและจริงจัง (Srisitthiyanont, 2017: 1228) นอกจากนี้การเรียนแบบดั้งเดิมบทบาทของผู้เรียนเป็นผู้ฟังบรรยาย ทำหน้าที่รับความรู้โดยการฟัง ดู จดบันทึก โดยผู้สอน

บรรยายอยู่หน้าชั้นเรียน ผู้เรียนจึงมีส่วนร่วมในการลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ ในบทเรียนน้อย (Nantaburom, 2017: 47)

การแก้ปัญหาดังกล่าวควรใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสนใจและเห็นคุณค่าของวรรณคดี สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดี และชี้ให้เห็นว่าวรรณคดีไม่ใช่เรื่องไกลตัวนักเรียน โดยมุ่งเน้นพัฒนาความคิดของผู้เรียน ไม่ควรปิดกั้นหรือครอบงำความคิดของผู้เรียน ควรให้อิสระในการคิดของผู้เรียน แนะนำวิธีการคิดที่ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (Office of the Secretariat of the Education Council, 2024: 29) ที่กล่าวว่า การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่มีความสำคัญในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นเครื่องมือหรือพื้นที่การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ พัฒนาทักษะและสมรรถนะด้านต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับตัวชีวิต สถานศึกษาและครูจึงต้องพัฒนาสื่อและสร้างแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและตอบสนองความสนใจของผู้เรียน

ดังนั้น วิธีที่จะช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวได้นั้นคือ การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีให้นักเรียน ซึ่งแนวทางการสอนวรรณคดีให้มีประสิทธิภาพโดยใช้สื่อการเรียนการสอนนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่าสื่อการเรียนการสอนที่สร้างเสริมและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีได้อย่างเหมาะสม คือ บอร์ดเกมการศึกษา (Board Game) หรือเกมกระดาน ซึ่งเป็นเกมที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน มีลักษณะการเล่นแบบออฟไลน์ กล่าวคือ เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องมาพบเจอกัน (Face to Face) มีหลากหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปแบบที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมมักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้ (Tangpakdee, 2022: 117-132) และต้องมีปฏิสัมพันธ์กันขณะเล่น เนื่องจากต้องการความคิดเชิงวิพากษ์ ต้องเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจึงจะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากันในการแก้ปัญหาหรือร่วมมือกัน (Treher, 2011: 3-4) บอร์ดเกมจึงเป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้เรียนได้ ซึ่งบอร์ดเกมมีประโยชน์และความสำคัญต่อผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึก ผ่อนคลาย สามารถช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายด้าน เช่น การสังเกตสีหน้าคำพูด หรือท่าทางการแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด (Gardner, 1999: 292; Rodilla, 2012: 25-28) ซึ่งบอร์ดเกมการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ (Experiential Learning) โดยความท้าทายในการเล่นบอร์ดเกมจะทำให้เกิดการทบทวนประสบการณ์ หรือตกผลึกความคิดจากสิ่งที่ลงมือทำเพื่อให้ได้ความรู้ใหม่ที่ต่อยอดจากความรู้เดิม และสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทอื่นได้ (Kolb, 1984: 38)

ผนวกกับลักษณะนิสัยทั่วไปของนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งมีความอยากรู้อยากเห็น อยากรลอง ต้องการความตื่นเต้นท้าทาย และต้องการการยอมรับ (Thai Health Promotion Foundation, 2017: 3)

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา พบว่า มีผู้นำบอร์ดเกมการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น Fung and Min (2016) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาผลการใช้ของบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านการพูดของนักศึกษาที่มีความสามารถทางการพูดต่ำกว่าเกณฑ์ ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมช่วยจัดความวิตกกังวลของการพูด และสร้างการเรียนรู้เชิงบวกระหว่างทำกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้ในระหว่างรอบเกม นักเรียนสามารถควบคุมและพัฒนาความมั่นใจในตนเอง และหลังจากการใช้บอร์ดเกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ปิยะพงษ์ จันลาโสม (Nganlasom, 2020) ยังได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยและพัฒนาพบว่า บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองที่พัฒนาขึ้นได้รับการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก และจากการนำไปทดสอบประสิทธิภาพกับกลุ่มตัวอย่างแล้ว พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีเจตคติต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับมาก รวมทั้ง กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (Buranasinwattanukul, 2023) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทัศนคติการเรียนรู้หลักการสร้างคำในภาษาไทยสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทัศนคติการเรียนรู้หลักการสร้างคำในภาษาไทยสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีคุณภาพระดับมากที่สุด ผลการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทัศนคติการเรียนรู้หลักการสร้างคำในภาษาไทยสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่าคะแนนทัศนคติการเรียนรู้หลักการสร้างคำในภาษาไทยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้นำบอร์ดเกมการศึกษามาใช้จัดการเรียนรู้ได้ในหลายเนื้อหาและทักษะ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ประสบความสำเร็จในการนำบอร์ดเกมการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน กล่าวคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา เนื่องด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาส่งผลให้ผู้เรียนได้ฝึกสมอง มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น และช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น ส่วนปัจจัยด้านอารมณ์และความรู้สึกจะช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ของตัวเองได้ดีขึ้น และได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่เพิ่มขึ้น (Limprem wattana and Thammawatana, 2017: 120) ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสามชุกรัตนโกการาม เนื่องด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษานี้จะส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ทำลายความสามารถ ได้รับประสบการณ์ตรง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมใน

ชั้นเรียน ทั้งนี้เพื่อช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีให้บรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย

สมมติฐานของการวิจัย

1. บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 85/85
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสามชุก-รัตนโกสินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี จำนวน 7 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 256 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสามชุก-รัตนโกสินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุพรรณบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 มีนักเรียนจำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1) บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย จำนวน 2 บอร์ดเกม ได้แก่ บอร์ดเกมย้อนเวลา หานางวันทอง และบอร์ดเกมศิลาจารึก ข้ามสี่พันตรุษไตรภูมิ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่าเท่ากับ 1.00 จากนั้นนำบอร์ดเกมการศึกษาไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสามชุก-รัตนโกสินทร์ ซึ่งไม่ใช่ นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาแบบภาคสนาม (1: 100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนสามชุกรัตนโกสินทร์ จำนวน 30 คน แบ่งเป็นเด็กเก่งจำนวน 10 คน เด็กปานกลางจำนวน 10 คน และเด็กอ่อนจำนวน 10 คน ซึ่งกำหนดให้ E1 มาจากคะแนน 2 ส่วน คือ K:

Knowledge ได้จากการทดสอบย่อยท้ายหน่วย และ P: Process Skill ได้จากคะแนนใบงานที่ครูมอบหมาย โดยคิดค่าน้ำหนักความสำคัญในสัดส่วน 50 : 50 (Chomeya and Tayraukham, 2021: 344) และจากผลการทดลองได้ค่าประสิทธิภาพ E1 และ E2 เท่ากับ 82.22/80.33 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 6 แผน รวมทั้งสิ้น 9 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที โดยไม่รวมทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่าเท่ากับ 1.00 โดยแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ และขั้นกิจกรรมรวบยอด โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เป็นกิจกรรมที่เร้าและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยใช้การทบทวนความรู้เดิมแล้วเชื่อมโยงไปสู่ความรู้ใหม่ สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เหมาะแก่การเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งนักเรียนอาจร่วมกันระดมสมองตอบคำถามกระตุ้นความคิด และร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน

ขั้นที่ 2 กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ เป็นขั้นการให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา โดยครูจะแนะนำวิธีการเล่นบอร์ดเกมและแจ้งกฎกติกาในการเล่น สาธิตการเล่นก่อนให้ผู้เรียนเล่นจริง และดำเนินการเล่นบอร์ดเกมโดยที่ครูจะมีบทบาทเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน ให้ความช่วยเหลือ และจัดสรรเวลาในการเล่นให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 3 กิจกรรมรวบยอด เมื่อเล่นบอร์ดเกมเสร็จแล้ว มีการอภิปรายผลสะท้อนความรู้ เพื่อสรุปความรู้ความคิดรวบยอดที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกม และสะท้อนความรู้สึกลับ

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย แบบปรนัย ชนิด เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ประกอบด้วยวรรณคดีไทย 2 เรื่อง ได้แก่ เศภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา และเรื่องไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่าเท่ากับ 0.67-1.00 และนำไปหาคุณภาพของแบบทดสอบ โดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนสามชุกรัตนโกคาราม จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และเคยเรียนวรรณคดีไทยเศภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา และเรื่องไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ พบว่า มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.27 – 0.77 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 – 0.87 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson) เท่ากับ 0.91 เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงได้

4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ในการเรียน จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่าเท่ากับ 1.00

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนผ่านการออกแบบให้การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างที่ความสามารถซึ่งแบ่งเป็นเด็กเก่ง เด็กปานกลาง และเด็กอ่อน เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่เที่ยงตรง ซึ่งในการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลมีวิธีการดังนี้

4.1 ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

4.2 จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 6 แผน แผนละ 1-3 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวมเวลาสอนทั้งหมด 9 คาบเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง ดำเนินการสอน 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เป็นกิจกรรมที่เร้าและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยใช้การทบทวนความรู้เดิมแล้วเชื่อมโยงไปสู่ความรู้ใหม่ สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เหมาะแก่การเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งนักเรียนอาจร่วมกันระดมสมองตอบคำถามกระตุ้นความคิด และร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน 2) ขั้นกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ เป็นขั้นการให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา โดยครูจะแนะนำวิธีการเล่นบอร์ดเกมและแจ้งกฎกติกาในการเล่น สาธิตการเล่นก่อนให้ผู้เรียนเล่นจริง และดำเนินการเล่นบอร์ดเกมโดยที่ครูจะมีบทบาทเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน ให้ความช่วยเหลือ และจัดสรรเวลาในการเล่นให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3) ขั้นกิจกรรมรวบยอด เมื่อเล่นบอร์ดเกมเสร็จแล้ว มีการอภิปรายผลสะท้อนความรู้ เพื่อสรุปความรู้ ความคิดรวบยอดที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกม และสะท้อนความรู้สึกลับ

4.3 ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยซึ่งเป็นชุดเดียวกับก่อนการจัดการเรียนรู้ แต่สลับข้อคำถามและสลับตัวเลือก

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปสอบถามความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่าง

4.5 ตรวจสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล แล้วนำข้อมูลที่ได้นำสรุปผล และอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ดังนี้

5.1 ตรวจสอบและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยมีการดำเนินการดังนี้ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย โดยใช้สูตร E1 และ E2 ตามเกณฑ์ 85/85 (Brahmawong, 2013: 9)

5.2 การวิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เสนาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา และเรื่องไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปมาวิเคราะห์ ดังนี้

5.2.1 ค่าเฉลี่ย (M)

5.2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.2.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา และเรื่องไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ ก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)

6) การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปมาวิเคราะห์ ดังนี้

6.1 ค่าเฉลี่ย (M)

6.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย

ผู้วิจัยดำเนินการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย ผลการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

คะแนน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
ระหว่างเรียน	30	60	52.30	87.17
หลังเรียน	30	30	25.80	86.00

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนทำแบบทดสอบและใบงานที่ครูมอบหมายระหว่างเรียนได้ถูกต้อง (E1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 52.30 และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้ถูกต้อง (E2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.80 โดยผลการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีค่าเท่ากับ 87.17/86.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 85/85

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t	p
ก่อนเรียน	30	30	14.73	4.16	13.31	0.00
หลังเรียน	30	30	25.80	3.50		

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ย (M) หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเท่ากับ 25.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.50 ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 14.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.16 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย

ผู้วิจัยนำผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย

ข้อที่	รายการ	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ความพึงพอใจ	
				ระดับ	ลำดับ
ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้					
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและสนุกสนาน	4.67	0.55	มากที่สุด	3
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.60	0.56	มากที่สุด	4
3	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.70	0.53	มากที่สุด	2
4	ครูเป็นกันเอง คอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนอย่างทั่วถึง	4.77	0.50	มากที่สุด	1
ค่าเฉลี่ยด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้		4.68	0.54	มากที่สุด	(1)

ข้อที่	รายการ	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ความพึงพอใจ	
				ระดับ	ลำดับ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.50	0.63	มากที่สุด	5
6	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.50	0.63	มากที่สุด	5
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.53	0.57	มากที่สุด	4
8	กิจกรรมมีเนื้อหาที่มีความยาวที่เหมาะสม	4.47	0.57	มาก	7
9	นักเรียนมีอิสรภาพในการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง	4.57	0.57	มากที่สุด	3
10	กิจกรรมทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	4.60	0.56	มากที่สุด	2
11	กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม	4.63	0.56	มากที่สุด	1
ค่าเฉลี่ยด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		4.54	0.58	มากที่สุด	(2)
ด้านประโยชน์ในการเรียน					
12	ช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อวรรณคดี	4.43	0.63	มาก	3
13	ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบ	4.60	0.62	มากที่สุด	1
14	ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในการอ่านวรรณคดี	4.40	0.72	มาก	4
15	ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อวรรณคดีโดยปราศจากอคติ	4.50	0.63	มากที่สุด	2
ค่าเฉลี่ยด้านประโยชน์ในการเรียน		4.48	0.65	มาก	(3)
ค่าเฉลี่ยรวม		4.56	0.59	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (M=

4.56, $S.D.=0.59$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยเรียงลำดับจากสูงสุดลงมา ดังนี้ 1) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ($M=4.68$, $S.D.=0.54$) 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M=4.54$, $S.D.=0.58$) และ 3) ด้านประโยชน์ในการเรียน ($M=4.48$, $S.D.=0.65$) เมื่อพิจารณารายละเอียดแต่ละด้านพบว่า

1. ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดลงมา 3 ลำดับแรก ดังนี้ 1) ครูเป็นกันเอง คอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนอย่างทั่วถึง ($M=4.77$, $S.D.=0.50$) อยู่ในระดับมากที่สุด 2) บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ ($M=4.70$, $S.D.=0.53$) อยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและสนุกสนาน ($M=4.67$, $S.D.=0.55$) อยู่ในระดับมากที่สุด

2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดลงมา 3 ลำดับแรก ดังนี้ 1) กิจกรรมการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนรับผิดชอบตนเองและกลุ่ม ($M=4.63$, $S.D.=0.56$) อยู่ในระดับมากที่สุด 2) กิจกรรมทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ($M=4.60$, $S.D.=0.56$) อยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) นักเรียนมีอิสระภาพ ในการแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง ($M=4.57$, $S.D.=0.57$) อยู่ในระดับมากที่สุด

3. ด้านประโยชน์ในการเรียน เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุดลงมา 3 ลำดับแรก ดังนี้ 1) ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบ ($M=4.60$, $S.D.=0.62$) อยู่ในระดับมากที่สุด 2) ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อวรรณคดีโดยปราศจากอคติ ($M=4.50$, $S.D.=0.63$) อยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อวรรณคดี ($M=4.43$, $S.D.=0.63$) อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 87.17/86.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 85/85

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

1. บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 87.17/86.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 85/85 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบอร์ดเกมจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ และมีประสบการณ์ตรงจากสถานการณ์จำลองที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ เพื่อจะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน ชั้นเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหาสาระควบคู่ไปกับการเคลื่อนไหวร่างกาย กระตุ้นให้สมองเตรียมพร้อมทำงานอยู่เสมอ อีกทั้ง ยังได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน สอดคล้องกับ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (Tangpakdee, 2022: 117-132) ได้กล่าวถึงกฎและกติกาอันซับซ้อนและมีรูปแบบที่หลากหลายจะส่งผลให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์หรืออาจใช้โชคและดวงในการเล่นบอร์ดเกมผสมผสานร่วมด้วย ประกอบกับรูปแบบที่น่าสนใจ มีความ

สวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น รวมทั้งสอดคล้องกับจรินทร์ ธาณิรัตน์ (Thanirat, 1981: 2) ซึ่งได้กล่าวถึงกล่าวถึงความสำคัญของการใช้บอร์ดเกมในการเรียนการสอนไว้ว่า บอร์ดเกมช่วยกระตุ้นในด้านการเตรียมความพร้อมของสมอง เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น ช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การพูด การเขียน การฟัง การอ่าน การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผน และแก้ไขปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และยังสอดคล้องกับ Gardner (1999: 292) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของบอร์ดเกมที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้เรียนได้ ซึ่งบอร์ดเกมมีความสำคัญต่อผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เช่นเปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึก ผ่อนคลาย สามารถช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายด้าน

จากผลการวิจัยข้างต้น บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับพรรณสนภรณ์ เทพภูธร (Thepphuthorn, 2022: 72) ที่ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริม เรื่องงานเกษตร มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.22/84.17 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ รวมทั้งสอดคล้องกับสิริมาล วัฒนบุตร (Wattanabud, 2023: 131) ที่ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ซึ่งบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.25/76.63 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยที่สอดคล้องกันนี้ ส่งผลให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยมีประสิทธิภาพที่ดี

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยพบว่า คะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นรูปแบบการสอนหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นด้วยตนเองจึงทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูง ซึ่งประกอบด้วย 3 ชั้น ได้แก่ 1) ชั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เป็นกิจกรรมที่เร้าและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยใช้การทบทวนความรู้เดิมแล้วเชื่อมโยงไปสู่ความรู้ใหม่ สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เหมาะแก่การเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งนักเรียนอาจร่วมกันระดมสมองตอบคำถามกระตุ้นความคิด และร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เด็กมีความพร้อมในการเรียน 2) ชั้นกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ เป็นขั้นการให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา โดยครูจะแนะนำวิธีการเล่นบอร์ดเกมและแจ้งกฎกติกาในการเล่น สาธิตการเล่นก่อนให้ผู้เรียนเล่นจริง และดำเนินการเล่นบอร์ดเกมโดยที่ครูจะมีบทบาทเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน ให้ความช่วยเหลือ และจัดสรรเวลาในการเล่นให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3) ชั้นกิจกรรมรวบยอด เมื่อเล่นบอร์ดเกมเสร็จแล้วมีการอภิปรายผลสะท้อนความรู้ เพื่อสรุปความรู้ความคิดรวบยอดที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกม และสะท้อนความรู้สึก อีกทั้งผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ ได้รับประสบการณ์ตรง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน ดังที่ทศนัยนา (Tatsanaina, 1995: 12) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของบอร์ดเกมว่า ช่วยสร้าง

ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดและความวิตกกังวล ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกดีหรือร้อน และสร้างแรงจูงใจ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน มีกิจกรรมการติดต่อสื่อสารได้เรียนรู้สังคม เสริมสร้างทักษะการปรับตัว เสริมสร้างสัมพันธภาพในสังคม และช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม โดยการเล่นตามกฎกติกา สามารถเชื่อมโยงและปรับประยุกต์กับเหตุการณ์ในชีวิตจริงได้อีกด้วย อีกทั้งยังสอดคล้องกับสถาบันพัฒนาบุคลากรการพลศึกษาและการกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (Institute for the Development of Physical Education and Sports Personnel, 2014: 54) กล่าวว่า การใช้บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมด้านร่างกายทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส ส่งเสริมการเคลื่อนไหวทางร่างกายที่ถูกต้อง เสริมสร้างทักษะทางการกีฬาทำให้ร่างกายแข็งแรง

เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย ผู้วิจัยจึงนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยดังกล่าวมาวิเคราะห์ โดยคะแนนการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการจัดการเรียนรู้ ($M=25.80$, $S.D.=3.50$) ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ($M=14.73$, $S.D.=4.16$) จะเห็นได้ว่า นักเรียนมีวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสูงขึ้นอย่างมาก เนื่องจากจะทำให้ นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ และมีประสบการณ์ตรงจากสถานการณ์จำลองที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ เพื่อจะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมถึงสื่อการเรียนการสอนบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย ยังช่วยให้ครูถ่ายทอดความรู้และส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหาสาระ ควบคู่ไปกับการเคลื่อนไหวร่างกาย กระตุ้นให้สมองเตรียมพร้อมทำงานอยู่เสมอ อีกทั้งยังได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เช่น งานวิจัยของ ปิยะพงษ์ จันทาโสม (Nganlasom, 2020: 123) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนกภรณ์ บุญกิม และกฤษฎากาญจน์ โดพิทักษ์ (Boonkim and Topithak, 2024: 312) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ นอกจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยแล้วนั้น ยังสามารถใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Promma, 2020: 59) การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น (Pinthong, 2021: 88) หรือการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา (Jannalao, 2022: 60) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยได้เช่นกัน แต่การใช้บอร์ดเกมจะตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในช่วงวัยนี้ได้มากกว่า ตามที่ศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ได้กล่าวถึงลักษณะนิสัยและความนึกคิดทั่วไปของวัยรุ่นว่าเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น อยากรลอง ต้องการความตื่นเต้นท้าทาย ต้องการการยอมรับ (Thai

Health Promotion Foundation, 2017: 3) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย จึงมีอิทธิพลต่อการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับสูงสุดลงมา ดังนี้ 1) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ในการเรียน

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านพบว่า ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจในประเด็นครูเป็นกันเองคอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนอย่างทั่วถึง เป็นลำดับที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มมีบทบาทในการทำกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมด้วยตนเอง ซึ่งครูจะเป็นผู้แนะนำวิธีการเล่นบอร์ดเกมและแจ้งกฎกติกาในการเล่น สาธิตการเล่นก่อนให้ผู้เรียนเล่นจริง โดยที่ครูจะมีบทบาทเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน ให้ความช่วยเหลือ และจัดสรรเวลาในการเล่นจึงอาจส่งผลให้นักเรียนรู้สึกอุ่นใจที่มีครูช่วยให้การสนับสนุนในทุกกิจกรรม ส่วนด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจในประเด็น กิจกรรมการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม เป็นลำดับที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เล่นบอร์ดเกมการศึกษาร่วมกัน ปรึกษาและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองและกลุ่ม เพื่อให้เกิดความสำเร็จในกลุ่มตน และด้านประโยชน์ในการเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจในประเด็น ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบ เป็นลำดับที่ 1 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนต้องทำงานร่วมกัน เล่นบอร์ดเกมการศึกษาร่วมกัน ปรึกษาและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมทำกิจกรรมกลุ่ม มีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ฝึกฝนการบริหารจัดการเมื่อต้องร่วมงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม ดังที่ปรียานุช บัวผัน (Buapan, 2021: 89) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานว่า ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาในบทเรียน นอกจากนั้น กิจกรรมเกมกระดานยังมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับโครงสร้างหลักสูตร หน้าที่ทางภาษา และเชื่อมโยงกับเนื้อหาในบทเรียน มีความน่าสนใจ มีสีสันสดใสสวยงาม พร้อมทั้งองค์ประกอบของกิจกรรมเกมกระดานที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์และง่ายต่อการเล่น มีความท้าทายในการเล่นแบบกลุ่มจึงเป็นที่น่าสนใจและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น สอดคล้องกับจำรัส จันทะ (Chunthed, 2023: 73) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) ไว้ว่า องค์ประกอบต่าง ๆ ในบอร์ดเกม เช่น เป้าหมายเกม กติกาการเล่น รูปแบบสี ตัวอักษร และภาพประกอบสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นได้ ทั้งนี้ความรู้สึที่ทำทนายเร้าความสามารถ เพื่อที่จะต้องการบรรลุเป้าหมายในเกมยังสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนาน

ข้อเสนอแนะ

จากการสรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิด และข้อเสนอแนะไว้ 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัย ครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการออกแบบและสร้างบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย ควรมีจัดแบ่งเนื้อหาในบัตรปริศนา ที่แตกต่างกันในแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละคาบเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจเนื้อหาที่ตรงประเด็น และนำไปใช้ต่อยอดในกิจกรรมอื่น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

2. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย ครูควรกำหนดบทบาทของนักเรียน ในการทำกิจกรรม และชี้แจงกฎ กติกา วิธีการเล่นบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยอย่างชัดเจน นอกจากนั้น ครูจะต้องสุ่มถามคำถามนักเรียนเกี่ยวกับความเข้าใจทั้งในเนื้อหา และคำชี้แจงเป็นระยะ ๆ รวมถึงติดต่อ ประสานงานกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อให้นักเรียนเข้าเรียน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกคาบเรียน

3. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย ครูควรเน้นย้ำนักเรียนเกี่ยวกับ เกณฑ์การประเมินผลก่อนทำกิจกรรมและเล่นบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีและมีประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

4. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย ครูควรวางแผนเกี่ยวกับเวลาในการทำกิจกรรมทั้งในชั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ และชั้นกิจกรรมรวบยอด เพื่อให้สามารถดำเนินกิจกรรมได้ครบทุกขั้นตอนภายในเวลาที่กำหนด

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3-5 เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย เช่น การใช้สมุดภาพการ์ตูน สื่ออินโฟกราฟิก และสื่อประสม เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด และหลักภาษา ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา

4. ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้าง และออกแบบบอร์ดเกมด้วยตนเองโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา

References

- Boonkim, C., & Topithak, K. (2024). "The Learning Management with the Team Game Tournament and the Academic Board Games for Improving the Learning Achievements of the Thai Literature on Kap Hae Chom Krueng Khaw Whan Poem for Matthayomsuksa 1 Students." *Journal of Modern Learning Development*. 9(10): 301-318. (in Thai).
- Brahmawong, C. (2013). "Developmental Testing of Media and Instructional Package." *Silpakorn Educational Research Journal*. 5(1): 7-20. (in Thai).
- Buapan, P. (2021). "The effects of using board games to enhance English speaking skills of 7th grade students." Master's Thesis in Education, Curriculum and Instruction Silpakorn University. (in Thai).
- Buranasinvattanukul, K. (2023). *Development of Educational Board Games to Promote Conceptual Learning of Thai Word Construction Principles for Undergraduate Students*. (Research Report). Thai Language Teaching Program, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University. (in Thai).
- Chuchat, P. 23 February 2024. Thai Language Teacher at Samchukratanaphokaram School. *Interview*.
- Chunthod, J. (2023). "Designing a board game to promote English vocabulary learning for junior high school students." Master's Thesis in Education, Learning Science and Educational Innovation Thammasat University. (in Thai).
- Fung, Y. M., & Min, Y. L. (2016). "Effects of Board Game on Speaking Ability of Low-proficiency ESL Learners." *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*. 5(3): 261-271.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Basic Books.
- Homfung, C. (2014). "The development of an instructional model by applying the four noble truths to enhance critical reading and creative problem solving abilities of undergraduate students." Doctor of Philosophy Thesis, Curriculum and Instruction Major, Silpakorn University. (in Thai).
- Institute for the Development of Physical Education and Sports Personnel, D. o. P. E., Ministry of Tourism and Sports,. (2014). *Recreation leader's manual*. The Printing Office, Veterans Organization under the Royal Patronage. (in Thai).

- Jannalao, P. (2022). "The development of literature learning achieved by using the book titled Pra Aphimanee nee Nang Phee Seau in Pra Aphimanee through inquiry – based learning and educational games for secondary 3 students." Master's Thesis in Education, Curriculum and Instruction Naresuan University. (in Thai).
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Limpremwattana, V., & Thammawatana, K. (2017). "Behavior of Playing Board Games and Component of Effective Factors for Playing games of Teenagers in the Bangkok." *Journal of Social Research*. 40(2): 107-132. (in Thai).
- Ministry of Education. (2008). *The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551*. The Agricultural Cooperative Federation of Thailand Printing House. (in Thai).
- Nantaburom, S. (2017). "Relations between blended learning, flipped classroom, learning space, and active learning." *T.L.A. Bulletin*. 61(2): 45-63. (in Thai).
- Nganlasom, P. (2020). "Development of a board game to enhance learning achievement and attitude toward Thai literature of seventh grade students." Master's Thesis in Education, Learning Science and Educational Innovation Major, Thammasat University. (in Thai).
- Office of the Secretariat of the Education Council. (2009). *Research Report on the Issues and Solutions for Managing Teaching and Learning that Affect the Development of Student Quality in Basic Education*. V.T.C. Communication. (in Thai).
- _____. (2024). *Competency-Based Proactive Learning: Learning from Real Practices in Educational Institutions*. Eleven Star Intertrade. (in Thai).
- Phimsuwan, Y. 20 February 2024. Student at Samchukratanaphokaram School. *Interview*.
- Phongsripean, W. (2006). *The Language of Achasairaya*. Major General Damnern Lekakul Fund for History. (in Thai).
- Phruksawan, B. (2014). *The Development of Speed Reading - Thinking Skills*. Chulalongkorn University. (in Thai).
- Pinprachasarn, U. (2014). *Methods for Making Thai Language Teaching Enjoyable*. Department of Curriculum and Instruction Press, Faculty of Education, Srinakharinwirot University. (in Thai).
- Pinthong, N. (2021). "A development of learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students." Master's Thesis in Education, Curriculum and Instruction Silpakorn University. (in Thai).

- Promma, N. (2020). "The development of Thai literature achievement of Matthayomsuksa 3 students by using think-pair-share technique." Master's Thesis in Education, Curriculum and Instruction Silpakorn University. (in Thai).
- Rodilla, R. H. M. (2012). "System thinking in action." *Health Care Forum Journal*. 36(4): 25-28.
- Rungson, C., & Sombat, T. (2021). "Quality of Educational Innovation: Recon-Structuring Concept." *Journal of Education Naresuan University*. 24(4): 339-349. (in Thai).
- Srisitthiyanont, W. (2017). "Effects of Using an Instructional Model Based on the Reader Response Theory on Learning Achievement and Attitude towards Thai Literature Learning of Matthayom Suksa V Students at Koh Samui School Surat Thani Province." RSU National Research Conference 2017, April 28: 1226 – 1235. (in Thai).
- Tangpakdee, R. (2022). "The Development of Board Games Production Model for Education in Thailand." *STOU Education Journal*. 15(2): 117-132. (in Thai).
- Tangsopha, N. 20 February 2024. Student at Samchukratanaphokkaram School. *Interview*.
- Tatsanaina, N. (1995). *Group activity*. Continuing Education Project, Mahidol University. (in Thai).
- Thai Health Promotion Foundation. (2017). *Tips for reaching the hearts of teenagers*. Health Learning Center, Thai Health Promotion Foundation. (in Thai).
- Thanirat, J. (1981). *Games*. (2nd ed.). Odean Store. (in Thai).
- The Royal Institute. (2013). *Royal Institute Dictionary 2011 Edition*. (2nd ed.). Nanmeebooks Publications. (in Thai).
- Thepphuthorn, T. (2022). "The development of augmented reality technology educational boardgame for game base learning to promote learning achievement of prathomsuksa 3 students." *Journal of Educational Measurement*. 39(105): 64-75. (in Thai).
- Treher, E. N. (2011). *Learn with Board Games tool for Learning and Retention*. Retrieved from February 20, 2024. Available from https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf
- Wattanabud, S. (2023). "A development of learning activities by using reflective thinking with board game to enhance writing for communication on public space for eleventh grade students." Master's Thesis in Education, Curriculum and Instruction Naresuan University. (in Thai).