

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย สาระหลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*

ชนิกา พรหมมาศ¹

(วันที่รับบทความ: 6 กรกฎาคม 2566; วันที่แก้ไขบทความ: 26 ตุลาคม 2566; วันที่ตอบรับบทความ: 10 พฤศจิกายน 2566)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สาระหลักภาษาและการใช้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 จำนวน 16 คน โรงเรียนดาศิลป์ประชาสรรค์ อำเภอดาศิลป์ จังหวัดนครสวรรค์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 2 ชุด และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามเกณฑ์ 80/80 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.13/81.25
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้อบรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามือถือเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า เรื่อง การสร้างคำ (สมบัติคำพยางค์) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.17, S.D. = 0.41) เรื่อง การอ่านออกเสียง (พยางค์และคำ) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.12, S.D. = 0.46)

คำสำคัญ: บอร์ดเกมการศึกษา, หลักภาษาและการใช้ภาษา

* งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 2565

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, E-mail: chanika.p@nsru.ac.th

The Development of Board Games as Instructional Media to Enhance the Junior High School Students' Capabilities in Thai Language Lesson Learning, Thai Grammar and Thai Language Usage*

Chanika Prommas¹

(Received: July 6, 2023; Revised: October 26, 2023; Accepted: November 10, 2023)

Abstract

This research aimed to develop and evaluate the quality of board games as instructional media to enhance the junior high school students' capabilities in Thai language lesson learning, Thai grammar and Thai Language usage. The samples used in this research project were 16 Mathayom 1/6 students who were enrolled in Takhliprachasan School at Takhli district in Nakhon Sawan province during the second semester of academic year 2023. The research instrument were 1) board games as instructional media to enhance Mathayom 1 students' capabilities in Thai grammar learning and Thai language usage, 2) 2 sets of achievement test, and 3) satisfaction assessment towards board games as instructional media to enhance Mathayom 1 students' capabilities in Thai grammar learning and Thai language usage. The statistics used were mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and t-test dependent.

The results revealed that

1. The efficiency result of board games as instructional media to enhance the junior high school students' capabilities in Thai grammar learning and Thai language usage of the criterion at 80/80 had the efficiency criteria (E1/E2) at 83.13/81.25.
2. The comparison of result from before and after learning achievement of students towards board games as instructional media to enhance the junior high school students' capabilities in Thai grammar learning and Thai language usage after learning was higher than before learning with statistically significance at the .05 level.
3. The satisfaction result of students towards learning board games as instructional media to enhance the junior high school students' capabilities in Thai grammar learning and Thai language usage showed that word formation (Sombat Kum Hunsu) in overall was at the high level ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.41), and pronunciation (The Adventure of Language Land) in overall was at the high level ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.46).

Keywords: Board Games, Thai Grammar and Thai Language Usage

* This research project is supported by Research and Development Institute, Nakhon Sawan Rajabhat University, 2022

¹ Assistant Professor, Dr., Faculty of Humanities and Social Sciences Nakhon Sawan Rajabhat University, E-mail: chanika.p@nsru.ac.th

ความสำคัญและปัญหาการวิจัย

ภาษาไทยเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สำคัญของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 อันประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คือ ความรู้ ทักษะ และวัฒนธรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ความชื่นชม การเห็นคุณค่า ภูมิปัญญาไทย และภูมิใจในภาษาประจำชาติ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ (Office of the Basic Education Commission, 2010A, p. 10) ดังนั้น ภาษาไทยจึงเป็นวิชาที่ต้องอาศัยการฝึกฝน จนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาให้มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตจริง ได้อย่างเหมาะสม

การจัดกระบวนการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีความสำคัญต่อระบบการสื่อสารหรือสื่อความหมายในชีวิตจริง เริ่มด้วยการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงทักษะ ความจำเป็นของธรรมชาติสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย คือ ทักษะการฟัง ทักษะการดู ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะการพูด การจัดกระบวนการเรียนรู้ จึงมีความจำเป็นมากที่จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล

สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าถึง ความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีในห้องเรียน การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการและลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลาย ของผู้เรียน (Office of the Basic Education Commission, 2010B, p. 27) การจัดการเรียนรู้โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ จัดเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับ การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในปัจจุบัน เป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลง สื่อการเรียนรู้ให้เป็นสื่อการเรียนรู้ใหม่แตกต่าง และน่าสนใจกว่าสื่อการเรียนรู้เดิมที่มีอยู่ เพื่อกระตุ้นความอยากรู้ อยากรู้เห็น และความสนใจ

วิธีการสอนโดยใช้เกมเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ถือว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (Kamane, 2016, p. 365) ปัจจุบันนักการศึกษาส่วนใหญ่ได้ใช้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเกมต่าง ๆ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดหรือเรื่องที่คุณสอนต้องการจะสื่อสาร แก่ผู้เรียนมากขึ้น อีกทั้งช่วยเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้ในแต่ละครั้งให้มีความสนุกสนาน จึงช่วยให้ผู้เรียน เกิดความสนใจและอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้นนักการศึกษาต่างได้คิดค้น หรือนำแนวคิดรูปแบบเกมต่าง ๆ มาพัฒนาผู้เรียน โดยเฉพาะรูปแบบเกมหนึ่งที่น่าสนใจ และกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากก็คือบอร์ดเกม หรือ เกมกระดานนั่นเอง (Board Game) (Buranasinwattanukul, 2019, pp. 42-43)

บอร์ดเกมคือเกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์การเล่น ไม่ว่าจะเป็นตัวหมาก การ์ด หรือโมเดลต่าง ๆ วางไว้บนพื้นที่เล่นหรือกระดาน ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะที่ออกแบบมาเพื่อเล่นเกมนั้น ๆ มีทั้งแบบที่มีกติกาการเล่นง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาการเล่นซับซ้อน ผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันขณะเล่น เพราะผู้เล่นต้องเผชิญหน้ากับการตอบคำถาม แก้ปัญหา หรือร่วมมือกัน เสริมสร้างทักษะการสื่อสาร อีกทั้งผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานและความบันเทิงอีกด้วย (Buranasinvattanukul, 2019, pp. 42-43; Nganlasom, 2021, p. 42) การใช้กิจกรรมบอร์ดเกมมีรูปแบบการเล่นที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแข่งขันแก้ไขปัญหาตามโจทย์ที่กำหนดไว้ เมื่อเจอกับโจทย์ใหม่หรือผู้ร่วมเล่นเกมใหม่ ผู้เรียนก็จะได้รับประสบการณ์ในการจัดการกับปัญหาเฉพาะหน้าที่แตกต่างกัน ความท้าทายนี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนพร้อมที่จะเปิดรับและเรียนรู้ข้อมูลใหม่เมื่อเล่นเกมซ้ำก็จะยิ่งเพิ่มพูนประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาได้ดียิ่งขึ้น (Bantawang and Sritana, 2021, p. 80) นอกจากนี้บอร์ดเกมยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตัวเองได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม (Saechia, 2017, p. 41)

ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมจึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทั้งผู้เรียนและผู้สอนให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกันด้วยวิธีการที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ทั้งทักษะทางปัญญาและทักษะทางสังคม เนื่องจากลักษณะของบอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกัน จึงเป็นวิธีการสอนแบบใหม่ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม (Buranasinvattanukul, 2019, p. 1)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ดังผลงานวิจัยของ Buranasinvattanukul (2019) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 27 คน ผลการวิจัยพบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นช่วยเสริมสร้างความสามารถการเรียนรู้ และความสุขในการเรียนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยให้กับนิสิตได้ สอดคล้องกับ Janta and Khunmathurot (2021) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอยู่ในระดับมากที่สุด

นอกจากนี้ยังมีผลงานวิจัยของ Nganlasom (2021) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนได้ นอกจากนี้ ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถเสริมสร้างเจตคติด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านอารมณ์ และความรู้สึก และด้านพฤติกรรมให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้เป็นอย่างดี

จากความเป็นมาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะเพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 16 คนจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โรงเรียนดาศลิประชาสรรค์ ตำบลดาศลิ อำเภอดาศลิ ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ด้วยนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการศึกษา เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย” ทั้งนี้ จากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ณ โรงเรียนดาศลิประชาสรรค์ที่ได้ระบุปัญหาการเรียนรู้หลักภาษาไทยและการใช้ภาษาของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดาศลิประชาสรรค์ ตำบลดาศลิ อำเภอดาศลิ โดยผู้สอนได้คัดเลือกเนื้อหาสำคัญ 2 เรื่อง คือ การสร้างคำ และหลักการอ่านออกเสียง เพื่อให้ผู้วิจัยได้นำไปสร้างสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 2 ชุด คือ บอร์ดเกมชุดการสร้างคำ และ บอร์ดเกมชุดหลักการอ่านออกเสียง เพราะผู้วิจัยเชื่อว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความสนุก อีกทั้งทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และมีความท้าทายในการเรียนรู้ อันช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้จนประสบความสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ได้ รวมทั้งฝึกผู้เรียนให้มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่น เพิ่มทักษะการเข้าสังคมเป็นอย่างดี รู้จักนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับองค์ความรู้อื่น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งจะทำให้เกิดทักษะที่แม่นยำและคงทน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องพบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นกลวิธีหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย 3 ส่วนหลัก ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา

บอร์ดเกมหรือเกมกระดานเป็นสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นสื่อที่มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยจึงจะบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นนั้น (Atthawuthikul, 2012)

Achawananthakul (2016, p. 10) กล่าวว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วน ไม้บนพื้นที่ต้องการเล่น โดยผู้เล่นจะต้องทำการเคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ใช้ความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุผล และการวางแผน ไตร่ตรองตามหลักเหตุผลเพื่อที่จะให้ตนเองบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกม สอดคล้องกับ Puttarangsi (2017, p. 18) ที่ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทเล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยอาจเล่นโดยใช้กระดานหรือไม่ใช้กระดานก็ได้ ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบตามรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ

นอกจากนี้ Nganlasom (2021, p. 42) ได้กล่าวถึงความหมายของบอร์ดเกม คือ เกมรูปแบบหนึ่ง โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่ก็ได้ มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดคุยกัน อุปกรณ์การเล่นจะเป็นรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่องเกม ซึ่งจะมีอุปกรณ์ในการเล่นพร้อมกับคู่มือการเล่น พร้อมทั้งบอกกฎกติกา และข้อตกลงก่อนการเล่นเกม

2. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียน ตาคลีประชาสรรค์ ตำบลตาคลี อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 16 คน จากการศึกษาแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้มีความสอดคล้องกับรูปแบบของการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา 2 ชุด ได้แก่ บอร์ดเกม “ชุดหลักภาษา” และบอร์ดเกม “ชุดการใช้ภาษา” โดยจะใช้ผู้เล่นไม่เกิน 8 คน/บอร์ดเกม โดยตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

2.1 หลักภาษา

การสร้างคำในภาษาไทยจะอยู่ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ตามมาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ (Office of the Basic Education Commission, 2010A, p. 45) โดยสรุปตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ในประเด็นปัญหาจากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ณ โรงเรียนดาศิลปราชสรรค์ที่สอนนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 คน ที่ปรากฏตามตารางตัวชี้วัด ข้อ 2 สร้างคำในภาษาไทย และตรงกับสาระการเรียนรู้แกนกลาง คือ การสร้างคำ ได้แก่ คำประสม คำซ้ำ คำซ้อน และคำพ้อง

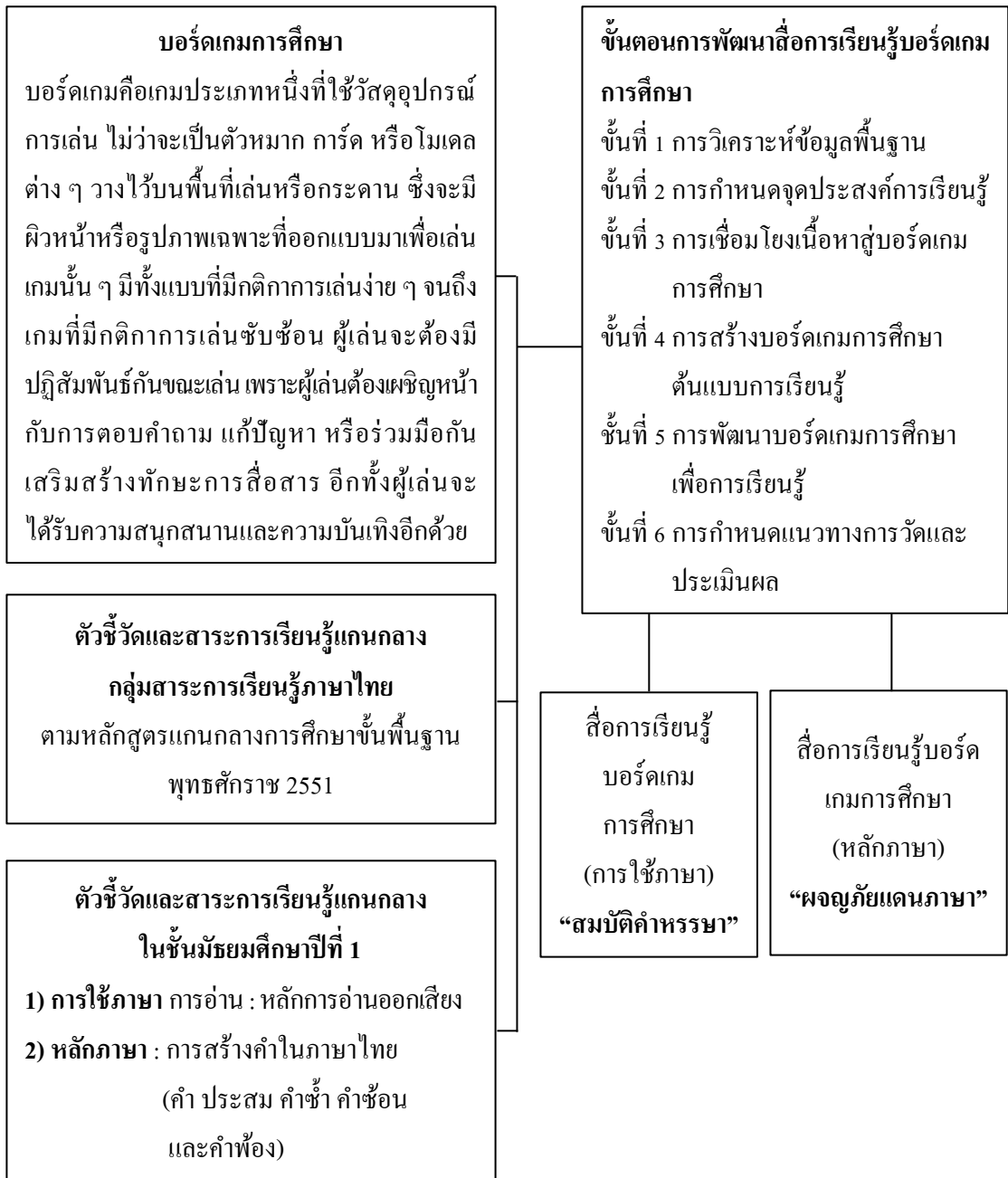
2.2 การใช้ภาษา

การอ่านอยู่ในสาระที่ 1 การอ่าน ตามมาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน (Office of the Basic Education Commission, 2010A, p. 7) โดยสรุปตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในประเด็นปัญหาจากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ณ โรงเรียนดาศิลปราชสรรค์ที่สอนนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 คน ที่ปรากฏตามตารางตัวชี้วัด ข้อ 1 อ่านออกเสียงบทร้อยแก้ว และตรงกับสาระการเรียนรู้แกนกลาง คือ การอ่านออกเสียงที่เป็นบทร้อยแก้วที่เป็นบทบรรยาย โดยผู้วิจัยได้ออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้การใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง หลักการอ่านออกเสียง

3. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียน และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ของผู้เรียน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ของผู้เรียน ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) ทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ของผู้เรียน และขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ของผู้เรียน (Buranasinwattanukul, 2019)

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตาลิประชาสรรค์ ตำบลตาลิ อำเภอตาลิ จังหวัดนครสวรรค์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 16 คน

2. วิธีการดำเนินการวิจัย

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

2.2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จากการศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.3 การเชื่อมโยงเนื้อหาสู่บอร์ดเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.4 การสร้างบอร์ดเกมต้นแบบการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.5 การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หัวข้อหลักภาษาและการใช้ภาษา

2.6 การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา

3.1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 2 ชุด

3.2.1 ชุดที่ 1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษา เรื่อง การสร้างคำ : คำมูล คำซ้ำ คำซ้อน คำประสม และคำพ้อง

3.2.2 ชุดที่ 2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหัวข้อ การอ่านเรื่อง หลักการอ่านออกเสียง

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

4.1 สร้างสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และขอคำปรึกษา แนะนำแนวทางจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา จากการประเมินปรากฏว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาชุดหลักภาษา “สมบัติคำहरษา” มีความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 4.23 และสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาชุดการใช้ภาษา “ผจญภัยแดนภาษา” มีความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 ซึ่งได้ค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 73.33/70.00, 75.56/73.33 และ 81.33/80.67 ตามลำดับ

4.2 สร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผลปรากฏว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์คัดเลือกคุณภาพ จำนวน 10 ข้อ มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 - 1.00 ค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.21 - 0.68 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.22 - 0.69 ข้อสอบที่ใช้ได้มีจำนวน 10 ข้อ ข้อสอบที่ตัดทิ้งมีจำนวน 10 ข้อ

4.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนอผู้เชี่ยวชาญจากการประเมินปรากฏว่า แบบประเมินความพึงพอใจ เรื่อง “สมบัติคำหรรษา” มีความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และ เรื่อง “ผจญภัยแดนภาษา” มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมาย

5.1 ด้านการสอบถามครูผู้สอนและนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และด้านการรวบรวมข้อมูล เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

5.2 ด้านสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษา” ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา โดยการหาค่าความสอดคล้อง ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

5.3 ด้านเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษา” ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อความกับสิ่งที่ต้องการวัด (Index of Item Objective Congruence : IOC)

5.4 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธี โดยใช้สถิติวิเคราะห์และดำเนินการ โดยการเปรียบเทียบ ผลคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษา” ก่อนการทดลอง และ หลังการทดลองเสร็จสิ้น โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์ ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษา” โดยสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test)

5.5 ประเมินประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา จากคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษา” ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง โดยกำหนด ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ เป็น E1 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เป็น E2 โดยใช้เกณฑ์ 80/80

5.6 เปรียบเทียบผลคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษา” ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลองเสร็จสิ้น 2 สัปดาห์ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษา” โดยสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test)

5.7 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยแบบสะท้อนผลการเรียนรู้ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “หลักภาษาและการใช้ภาษา” โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

5.8 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสอบถามอาจารย์ผู้สอน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

5.9 วิเคราะห์ผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจากแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ $E_1/E_2 = 80/80$ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.13/81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2. ผลการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่องการสร้างคำ : คำมูล คำซ้ำ คำซ้อน คำประสม และคำพ้อง และเรื่องการอ่าน : หลักการอ่านออกเสียงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง สมบัติคำพยางค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.41) เรื่อง พจนานุกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.46)

จึงสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ดีมีประโยชน์ สร้างนิสัยรักการเรียนรู้ ส่งผลดีให้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นอีกด้วย นอกจากนี้ยังส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ $E_1/E_2 = 80/80$ จะเห็นว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารหลักสูตร ทฤษฎีต่าง ๆ ในการสร้างสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาอย่างเป็นระบบตลอดจนการขอคำปรึกษา คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญอย่างสม่ำเสมอ มีการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาและทำการปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่องจึงทำให้ได้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.13/81.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Buranasinvattanukul (2019, p. 156) ในประเด็น ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.81/83.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา เนื่องจากสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้นำแนวคิดกระบวนการของวิธีระบบ (System Approach) (Buranasinvattanukul, 2019, p. 156) มาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาโดยมีกระบวนการพัฒนา ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน 2) การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) การเชื่อมโยงเนื้อหาสู่บอร์ดเกมการศึกษา 4) การสร้างบอร์ดเกมต้นแบบการเรียนรู้ 5) การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และ 6) การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน

2. ผลการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่องการสร้างคำ : คำมูล คำซ้ำ คำซ้อน คำประสม

และคำพ้อง และเรื่องการอ่าน : หลักการอ่านออกเสียงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ดีและมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Buranasinvattanukul (2019, p. 160) กล่าวคือ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียนคือมีการเรียงลำดับจากเนื้อหาง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยาก ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาที่สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และเชื่อมโยงเนื้อหาจากเกมหนึ่งไปสู่เกมหนึ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับการแจ้งวัตถุประสงค์และความสำคัญของการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ทราบในแต่ละครั้ง ช่วยให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้ในแต่ละครั้งชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยได้สูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Janta and Khunmathurot (2021, p. 136) กล่าวคือ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 10.47 คะแนน และ 24.12 คะแนนตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลัง พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เนื่องจากผู้วิจัยได้วางแผนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ คือ การใช้ภาษาและหลักภาษา โดยได้นำเนื้อหาจากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนรายวิชาภาษาไทย ณ โรงเรียนดาดลิประชาสรรค์ที่สอนนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ปัญหาการเรียนภาษาไทยในประเด็น “หลักภาษาและการใช้ภาษา” ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คือ ปัญหาการอ่านออกเสียงภาษาไทย (การใช้ภาษา) และการสร้างคำในภาษาไทย (หลักภาษา) โดยกำหนดรูปแบบการสร้างสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนเนื่องจากสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นสื่อใหม่ที่สอดคล้องกับวัยและประสบการณ์ ดังนั้นการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพได้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องวางแผนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษา สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง สมบัติคำพ้อง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.41) เรื่อง ผอญกัษแดนภาษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.46) ทั้งนี้เนื่องจากผู้รายงานได้ศึกษาทฤษฎีและหลักการ แล้วจึงนำมาสร้างสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference) เพราะนักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ ความสนใจ แตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกได้ด้วยตนเอง เกิดความสนุกสนานในขณะที่เรียนและนักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเองเกิดความภาคภูมิใจ

และเห็นคุณค่าของ และตรงกับความต้องการของนักเรียน เพื่อก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน และความพอใจแก่ผู้ใช้ซึ่งตรงกับหลักการเรียนรู้ที่ว่าเด็กมักจะเรียนรู้ได้เร็วในการกระทำที่ก่อให้เกิด ความพึงพอใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Janta and Khunmathurot (2021, p. 137) กล่าวคือ ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าค่าเฉลี่ยด้านที่ 1 ด้านความรู้ ($\bar{X}=4.57, S.D.=0.40$) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ด้านที่ 2 ด้านทักษะ ($\bar{X}=4.70, S.D.=0.27$) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ด้านที่ 3 ด้านเจตคติ ($\bar{X}=4.67, S.D.=0.33$) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และเฉลี่ยรวมทั้ง 3 ด้าน ($\bar{X}=4.65, S.D.=0.33$) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมีกิจกรรมที่หลากหลายและตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนตามพัฒนาการของสมองที่เหมาะสมกับช่วงวัย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งมีสื่อเกมกระดานสอดแทรกเข้ามาในขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ออกแบบและสร้างชิ้นงาน เกมกระดานขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งช่วยสร้างความท้าทายกระตุ้นและสร้างความสนใจพฤติกรรมอยากเกิดการเรียนรู้ และเกิดบรรยากาศการเรียนรู้ในเชิงบวก

เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมาบูรณาการหรือประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของงานวิจัยนี้สามารถเพิ่มความเข้าใจ สร้างการร่วมมือกันและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ดีกว่าเกมรูปแบบอื่น อีกทั้งยังสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทย และช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากการนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้หลักภาษาและการใช้ภาษาไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย พบว่าผู้นำเกมมีผลต่อความรู้ความเข้าใจในการเล่น และนำไปสู่สาระที่คาดหวังได้ ดังนั้น ผู้นำเกมจึงควรมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเกมที่เพียงพอ ไม่ควรเร่งรีบในการนำเกม หรือรับนำเกมตามความต้องการแพ้นะของผู้เล่นมากเกินไป เพราะอาจทำให้ข้ามสาระสำคัญของเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดจากเกมไปสู่ผู้เล่นได้

2. ควรมีการจัดทำคู่มือสำหรับผู้นำเกม และกำหนดชุดคำถามในการถอดบทเรียน เป็นการสรุปบทเรียนหลังเล่นจบที่ชัดเจน เพื่อที่ผู้นำเกมคนอื่นสามารถนำไปใช้ได้ เนื่องจากการสรุปบทเรียน คือ หัวใจสำคัญของการเรียนรู้ อาจมีการสะท้อนผลจากแต่ละการ์ด การตั้งคำถามเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาการสอน หรือใช้วิธีการสรุปบทเรียนแบบอื่น ๆ เพื่อให้ได้ตามจุดการเรียนรู้ที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเลือกหัวข้อสำหรับบทเรียนที่ตรงตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน โดยทำแบบสำรวจความต้องการของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นก็จะช่วยให้การเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น
2. ควรศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมในรูปแบบอื่น ๆ เช่น บอร์ดเกมออนไลน์ บอร์ดเกมในแอปพลิเคชันต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

- Achawananthakul, S. (2016). *Board Game Universe, One Board Universe*. Bangkok: Salmon Books.
- Atthawuthikul, S. (2012). *Production of Creative Educational Media*. Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Buranasinvattanakul, K. (2019). *The Development of Instruction Media in Board Game to Enhance the Capability in the Development of Thai Textbook and the Happiness in Learning for Undergraduate Students*. (Research Report), Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Bantawang, J., and Sritana, K. (2021). Using Educational Board Game: Game of Germs to Develop Self-Care Protection Skills from Viral Infection in Primary Students in Mae Yao Wittaya School, Mueang District, Chiang Rai Province. *Social Sciences Research and Academic Journal*, 17(2), 77-90.
- Crews, A. (2011). Using Game to Support the Curriculum: Getting Teachers on "Board". *Knowledge Quest*, 40(1), 10-13.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. St. Annes: R&L Education.
- Janta, P., and Khunmathurot, S. (2021). The Development of Achievement Outcomes of Learning Thai Language Subject in the Topics of Words from Foreign Origin with the Brain-Based Learning Management in Conjunction with Board Game Media for Prathom Suksa 6 Students. *Journal of Curriculum and Instruction Sakon Nakhon Rajabhat University*, 13(37), 131-140.
- Kamane, T. (2016). *Pedagogy: Knowledge for Effective Learning Management*. (20th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Limprem wattana, V., and Thamwattann, 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.

- Nganlasom, P. (2021). Development of a Board Game to Enhance Learning Achievement and Attitude toward Thai Literature of Seventh Grade Students. *Journal of Political Science Mahamakut Buddhist University*, 1(1), 24-40.
- Office of the Basic Education Commission. (2010A). *The Guidelines for Learning Management, Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. (2nd ed.). Bangkok: Agricultural Co-operative Federation of Thailand.
- Office of the Basic Education Commission. (2010B). *Indicators and Core Learning Areas, Subject Area of Thai Language, Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. (2nd ed.). Bangkok: Agricultural Co-operative Federation of Thailand.
- Puttarangsi, R. (2017). *Application of Board Games for Performing Arts Communication Skill Development*, Master thesis, M.Com.Arts., Chulalongkorn University.
- Saechia, T. (2017). *Using Strategy-Based Board Games to Develop the Critical Thinking Skills of 9th Grade Students in Large-Sized Schools of the Basic Education*, Master Thesis, M.Ed., Thammasat University.
- Saechia, T., Chaowicharat, E., and Wichaidit, S. (2018). Using Strategy-Based Board Games to Develop the Critical Thinking Skills of 9th Grade Students in Large-Sized Schools of the Basic Education Commission of Pathum Thani. In *The 9th Nation & International Conference of Suan Sunandha Rajabhat University*, (pp. 720-731), Bangkok: Suan Sunandha Rajabhat University.
