

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ วรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*

ปัทมา คำประสิทธิ์¹

(วันที่รับบทความ: 13 มีนาคม 2567; วันที่แก้ไขบทความ: 25 มิถุนายน 2567; วันที่ตอบรับบทความ: 30 มิถุนายน 2567)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาวิชาภาษาไทย สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) ประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 จำนวน 12 คน โรงเรียนเทศบาลประชาสวรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ภาคการศึกษาที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2565 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 2 ชุด และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test แบบ dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามเกณฑ์ 80/80 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.50/80.83 แสดงว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาวิชาภาษาไทย สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า เรื่อง ราชาราชธาดา สมิงพระราม อาสา (7 วัน อาสาราชธาดา) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.67) และเรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน (สัรับฮาเฮ กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.52)

คำสำคัญ: บอร์ดเกมการศึกษา, วรรณคดีและวรรณกรรม

* งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 2565

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, E-mail: pattama.d@nsru.ac.th

The Development of Board Games as Instructional Media to Enhance the Junior High School Students' Capabilities in Thai Literatures Learning*

Pattama Damprasit¹

(Received: March 13, 2024; Revised: June 25, 2024; Accepted: June 30, 2024)

Abstract

This purposes of this research were to 1) develop and evaluate the quality of board games as instructional media to enhance the junior high school students' capabilities in Thai language subject: literatures learning, 2) compare the learning achievement from before and after learning with board games as instructional media in Thai language subject: literatures for junior high school students, and 3) evaluate the learning satisfaction towards board games as instructional media in literatures for junior high school students. The samples used in this research were 12 Mathayom 1/6 students who were enrolled in Takhliprachasan School, Takhli district, Nakhon Sawan during the second semester, the 2023 academic year. The research instruments were 1) board games as instructional media to enhance Mathayom 1 students' capabilities in Thai literatures learning, 2) 2 sets of achievement test, and 3) satisfaction assessment towards board games as instructional media to enhance Mathayom 1 students' capabilities in Thai literatures learning. 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 language subject: literatures learning of the criterion at 80/80 had the efficiency criteria (E1/E2) at 82.50/80.83 which was higher than the criterion at 80/80.
2. The comparison of result from before and after learning achievement of students towards board games as instructional media in Thai language subject: literatures for junior high school students showed that after learning was higher than before testing with statistically significance at the 0.05 level.
3. The satisfaction result of students towards board games as instructional media in literatures for junior high school students showed that Rachathirach episode Saming Praram Asa (7 days Asa Rachathirach) in overall was at a high level ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.67), and Verse of Food and Dessert (Samrub Hahey: Verse of Food and Dessert) in overall was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.52).

Keywords: Board Games, Thai Literatures

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

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

ความสำคัญและปัญหาการวิจัย

วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นวิชาสำคัญที่กำหนดให้มีการเรียนการสอนทั้งในการศึกษาขั้นพื้นฐานและการศึกษาระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นสิ่งที่มีความค่าที่ค่าทำให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์เนื้อหาไปปรับใช้ในชีวิต ไม่ได้มุ่งหมายเพียงความบันเทิง แต่ยังเป็นการกระตุ้นเตือนให้รู้จักชมชื่น เห็นอกเห็นใจ และเข้าใจชีวิต เล็งเห็นชีวิตส่วนรวม การอ่านวรรณคดีจึงทำให้รู้จักชีวิตจิตใจของเพื่อนมนุษย์ได้ดียิ่งขึ้น แม้วรรณคดีไทยจะมีความสำคัญและมีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีในทุกระดับชั้น แต่การสอนวรรณคดีก็ยังประสบปัญหาหลายด้าน เช่น ปัญหาที่เกิดทั้งจากหลักสูตรและแบบเรียน ธรรมชาติของวิชา สื่อการสอน การวัดและประเมินผล ผู้เรียนไม่สนใจวรรณคดีเพราะคิดว่าเป็นเรื่องไกลตัว ไม่สนุกสนาน ไม่ท้าทาย รวมทั้งปัญหาเกี่ยวกับผู้สอนขาดวิธีการสอนที่หลากหลายสอดคล้องกับ Phiwhlueng, et al. (2020) กล่าวว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีในปัจจุบันนั้นไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยที่ปัญหาหลายอย่างเกิดจากการที่ครูผู้สอนภาษาไทยยังขาดกลวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่วนใหญ่จะยึดตัวครูเป็นหลัก เป็นการสอนบรรยายหน้าชั้นเรียนในลักษณะเป็นผู้ให้ความรู้ผู้เรียนอยู่ฝ่ายเดียว ในการจัดการกิจกรรมด้านวรรณคดีและวรรณกรรมก็ให้ผู้เรียนอ่านทุกตัวอักษรพร้อมกัน ซึ่งค่อนข้างใช้เวลามากจึงเกิดอาการเบื่อการเรียนวรรณคดีไปด้วย

นักการศึกษาจึงใช้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเกมต่าง ๆ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดหรือเรื่องที่ผู้สอนต้องการจะสื่อสารแก่ผู้เรียนมากขึ้น อีกทั้งช่วยเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้ในแต่ละครั้งให้มีความสนุกสนาน จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากจะเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้นนักการศึกษาต่างก็คิดค้น หรือนำแนวคิดรูปแบบเกมต่าง ๆ มาพัฒนาผู้เรียน โดยเฉพาะรูปแบบเกมหนึ่งที่น่าสนใจและกำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก ก็คือบอร์ดเกม หรือเกมกระดานนั่นเอง (Board Game) (Buranasinwattanakul, 2019, pp. 42-43)

บอร์ดเกมหรือเกมกระดานเป็นสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นสื่อที่มีหลายประเภท หลายรูปแบบเป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการ หรือยุทธวิธีเข้าช่วยจึงจะบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นนั้น (Autthawuttikul, 2012, pp. 96-97) ทั้งนี้การเล่นบอร์ดเกมนอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานและความบันเทิงแล้ว ผู้เล่นยังได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การตัดสินใจ ปัจจุบันจึงมีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในระบบการศึกษามากขึ้น ด้วยการนำแนวคิดของบอร์ดเกมแต่ละเกมมาบูรณาการหรือประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้แนวคิดของรายวิชานั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วยความสนุกสนานอันช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละครั้งได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ดังผลงานวิจัยของ Nganlasom (2021) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่พัฒนาขึ้น มีเป้าหมายเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งได้รับการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก และจากการนำไปทดสอบประสิทธิภาพกับกลุ่มตัวอย่างแล้ว พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีเจตคติต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 (S.D. = 0.34) สอดคล้องกับ Buranasinvattanakul (2019) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 27 คน ผลการวิจัยพบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นช่วยเสริมสร้างความสามารถการเรียนรู้ และความสุขในการเรียนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยให้กับนิสิตได้

นอกจากนี้ยังมีผลงานวิจัยของ Khetwit (2022) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.58)

ผู้วิจัยจึงสนใจทดลองจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพราะผู้วิจัยเชื่อว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อเพิ่มบรรยากาศการเรียนให้มีความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ฝึกนิสัยให้ผู้เรียนรู้จักการกำหนดเป้าหมายให้กับตัวเอง มีการวางแผนที่รอบคอบ มีกรอบของเวลาอย่างชัดเจน มีความกระตือรือร้นและมีความท้าทายในการเรียนรู้ รวมทั้งฝึกผู้เรียนให้มีปฏิสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันระหว่างการเล่นเกม กล่าวที่จะแสดงออกในสิ่งที่ตัวเองคิด เพิ่มทักษะการเข้าสังคมเป็นอย่างดี โดยช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียนและเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาวิชาภาษาไทย สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. ประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา สารวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

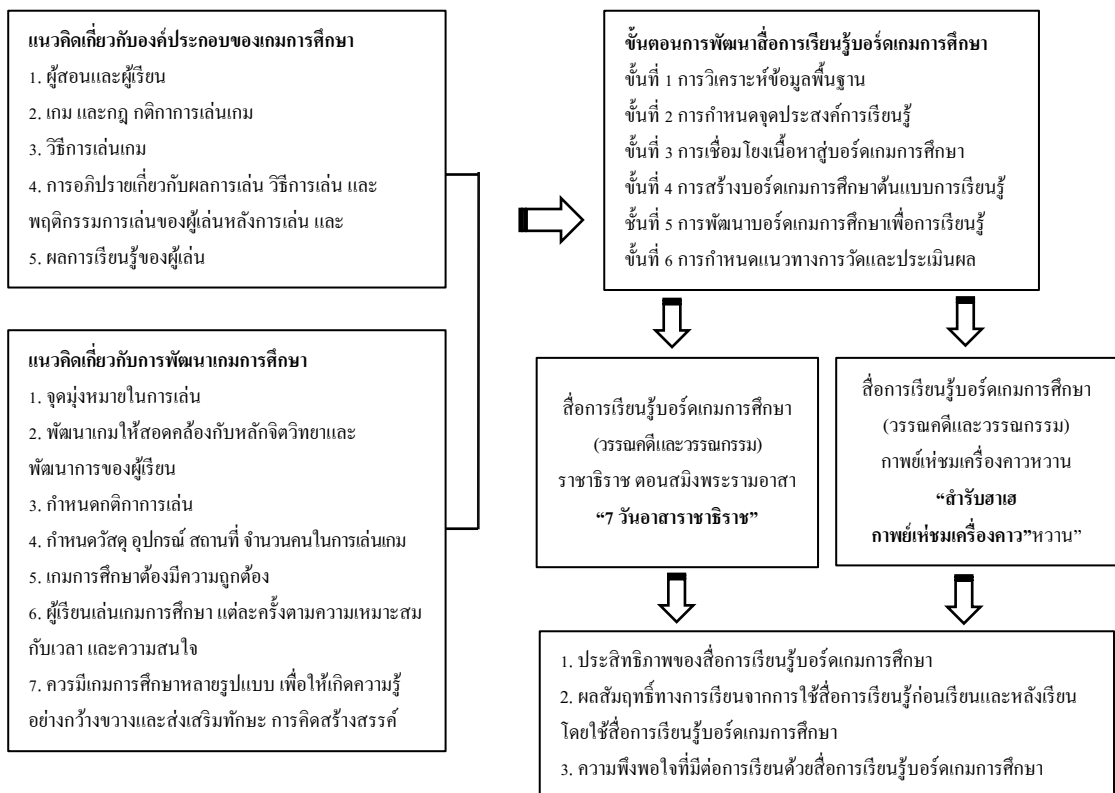
จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องพบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นกลวิธีหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย 2 ส่วน ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบและการพัฒนาเกมการศึกษา การเลือกใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้ 1) ผู้สอนและผู้เรียน 2) เกม และกฎ กติกา การเล่นเกม 3) วิธีการเล่นเกม 4) การอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และ 5) ผลการเรียนรู้ของผู้เล่น ดังนั้นการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ นอกจากต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังกล่าวแล้วควรคำนึงถึงหลักในการออกแบบเกมการศึกษา ดังต่อไปนี้ 1) จุดมุ่งหมายในการเล่น ผู้สอนต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของรายวิชาที่ผู้สอนกำหนด และพัฒนาเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนตั้งไว้ตลอดจนควรให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด 2) พัฒนาเกมให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยา และพัฒนาการของผู้เรียน ทั้งอายุ ร่างกาย ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน 3) กติกาการเล่น ต้องไม่ยุ่งยากและซับซ้อน ใช้เทคนิคสูง หรือใช้เวลาในการเล่นนานจนเกินไป และควรมีรายละเอียดในการชี้แจงเกมการศึกษาก่อนเล่น 4) กำหนดวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ จำนวนคนในการเล่น เกม กล่าวคือ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ต้องมีความปลอดภัยและไม่เป็นอันตรายต่อผู้เรียน และควรเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมเกมได้มากที่สุด 5) เกมการศึกษาต้องมีความถูกต้องผู้สอนต้องพิจารณาให้รอบคอบทดลองเล่นด้วยตนเองก่อนแล้วแก้ไขปรับปรุง 6) ให้ผู้เรียนเล่นเกมการศึกษา แต่ละครั้งตามความเหมาะสมกับเวลา และความสนใจ 7) ควรมีเกมการศึกษาหลายรูปแบบ เพื่อให้เกิดความรู้อย่างกว้างขวางและส่งเสริมทักษะ การคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งผู้สอนจะต้องคำนึงถึงลักษณะของเกมการศึกษาที่ดี กล่าวคือ การออกแบบเกมผู้สอนจะต้องออกแบบเกมโดยสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ ด้วยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น อันเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Buranasinvattanukul, 2019)

2. 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 (Buranasinvattanukul, 2019)

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 528 คน ประจำปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนคาทอลิกประชาสรรค์ อำเภอดาเก จังหวัดนครสวรรค์

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนคาทอลิกประชาสรรค์ ตำบลดาเก อำเภอดาเก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. วิธีการดำเนินการวิจัย

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

2.2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จากการศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.3 การเชื่อมโยงเนื้อหาสู่บอร์ดเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.4 การสร้างบอร์ดเกมต้นแบบการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.5 การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หัวข้อ วรรณคดีและวรรณกรรม

2.6 การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม

3.1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 2 ชุด

3.2.1 ชุดที่ 1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม เรื่อง ราชาราช ตอนสมิงพระรามอาสา : 7 วันอาสาฬหบูชา

3.2.2 ชุดที่ 2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน: สำนวนกาพย์เห่ชมเครื่องคาว

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

4.1 สร้างสื่อการเรียนรู้แบบบูรณาการการศึกษาจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และขอคำปรึกษา แนะนำแนวทางจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาจากการประเมินปรากฏว่า สื่อการเรียนรู้แบบบูรณาการศึกษาศุทธราชิราช ตอนสมิงพระรามอาสา “7 วันอาสาสุทธราชิราช” มีความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 และสื่อการเรียนรู้แบบบูรณาการศึกษาศุทธภาพย์แห่งเครื่องควาหวาน “สำหรับฮาเฮ ภาพยนตร์แห่งเครื่องควาหวาน” มีความเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ซึ่งได้ค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 73.33/ 70.00, 74.44 / 72.22 และ 81.00/ 80.33 ตามลำดับ

4.2 สร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผลปรากฏว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์คัดเลือกคุณภาพจำนวน 10 ข้อ มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80-1.00 ค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.21-0.87 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.22-0.69 ข้อสอบที่ใช้ได้มีจำนวน 10 ข้อ ข้อสอบที่ตัดทิ้งมีจำนวน 10 ข้อ

4.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้แบบบูรณาการการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนอผู้เชี่ยวชาญ จากการประเมินปรากฏว่า แบบประเมินความพึงพอใจ สุทธราชิราช ตอนสมิงพระรามอาสา “7 วันอาสาสุทธราชิราช” มีความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และ สุทธภาพย์แห่งเครื่องควาหวาน “สำหรับฮาเฮ ภาพยนตร์แห่งเครื่องควาหวาน” มีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมาย

5.1 ด้านการสอบถามครูผู้สอนและนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และด้านการรวบรวมข้อมูล เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบบูรณาการการศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

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

5.3 ด้านเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้แบบบูรณาการการศึกษาในหัวข้อ “วรรณคดีและวรรณกรรม” ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อความกับสิ่งที่ต้องการวัด (Index of Item Objective Congruence : IOC)

5.4 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัย โดยใช้สถิติวิเคราะห์และดำเนินการ โดยการเปรียบเทียบ ผลคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “วรรณคดีและวรรณกรรม” ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง เสร็จสิ้น โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย คะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “วรรณคดีและวรรณกรรม” โดยสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่าง ที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test)

5.5 ประเมินประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา จากคะแนนความสามารถการเรียนรู้ ในหัวข้อ “วรรณคดีและวรรณกรรม” ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพของ กระบวนการ เป็น E1 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เป็น E2 โดยใช้เกณฑ์ 80/80

5.6 เปรียบเทียบผลคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “วรรณคดีและวรรณกรรม” ระหว่าง การทดลอง และหลังการทดลองเสร็จสิ้น 2 สัปดาห์ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “วรรณคดีและ วรรณกรรม” โดยสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test)

5.7 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยแบบสะท้อนผลการเรียนรู้ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในหัวข้อ “วรรณคดีและวรรณกรรม” โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

5.8 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสอบถามอาจารย์ผู้สอน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีไทย และวรรณกรรมไทยสำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามเกณฑ์ 80/80

ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา		ร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียน
แบบฝึกหัด 1	แบบฝึกหัด 2	
83.33	81.67	80.83
รวมเฉลี่ยร้อยละ = 82.50		80.83
ประสิทธิภาพของกระบวนการ = 82.50		ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ = 80.83
$E_1 / E_2 = 82.50 / 80.83$		

จากตารางที่ 1 พบว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดี และวรรณกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนเฉลี่ยระหว่างการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 82.50 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 80.83 นั่นคือ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.50/80.83 แสดงว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้อัตโนมัติการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง ราชาริราช ตอน สมิงพระรามอาสา

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	Σ^D	Σ^{D^2}	t
ก่อนเรียน	12	5.67	0.75	22	52	6.17 *
หลังเรียน	12	7.50	0.87			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ($\bar{X} = 7.50$, S.D. = 0.87) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 5.67$, S.D. = 0.75) เมื่อทดสอบด้วยค่าสถิติ t-test ได้เท่ากับ 6.17 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง ราชาริราช ตอนสมิงพระรามอาสา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้อัตโนมัติการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	Σ^D	Σ^{D^2}	t
ก่อนเรียน	12	5.83	0.55	24	56	8.12 *
หลังเรียน	12	7.83	0.69			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ($\bar{X} = 7.83$, S.D. = 0.69) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 5.83$, S.D. = 0.55) เมื่อทดสอบด้วยค่าสถิติ t-test ได้เท่ากับ 9.85 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม

ความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง ราชาริราช ตอน สมิงพระรามอาสา (7 วันอาสาฬหารีข)

รายการประเมิน	n = 12		ระดับ
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ด้านเนื้อหาสาระของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา			
1.1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	4.25	0.60	มาก
1.2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่ายและชัดเจน	4.00	0.91	มาก
1.3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยทบทวนความรู้และประสบการณ์เดิมให้ผู้เรียน	4.36	0.89	มาก
รวม	4.20	0.80	มาก
2. ด้านรูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา			
2.1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีความน่าสนใจ	4.42	0.64	มาก
2.2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีภาพประกอบ ตัวอักษรและสีน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.58	0.49	มากที่สุด
2.3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา ตามลำดับขั้นตอน	4.42	0.64	มาก
2.4 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น	4.50	0.50	มากที่สุด
รวม	4.48	0.57	มาก
3. ด้านประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา			
3.1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และกล้าตัดสินใจมากขึ้น	4.33	0.62	มาก
3.2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์มากขึ้น	4.42	0.64	มาก
3.3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน	4.17	0.69	มาก
รวม	4.31	0.65	มาก
รวมเฉลี่ย	4.33	0.67	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่อง ราชาริราช ตอนสมิงพระราม (7 วัน อสารราชาริราช) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ข้อ 2.2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีภาพประกอบ ตัวอักษรและสีน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.49) และข้อ 2.4 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกในการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.50) และนักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ 1.2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่าย และชัดเจนขึ้น ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.91)

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง ภาพยนตร์ห่มเครื่องควาหวาน (สำหรับฮาเซ ภาพยนตร์ห่มเครื่องควาหวาน)

รายการประเมิน	n = 12		ระดับ
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ด้านเนื้อหาสาระของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา			
1.1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	4.83	0.37	มากที่สุด
1.2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่าย และชัดเจนขึ้น	4.50	0.65	มากที่สุด
1.3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยทบทวนความรู้และประสบการณ์เดิมให้กับผู้เรียน	4.50	0.50	มากที่สุด
รวม	4.61	0.51	มากที่สุด
2. ด้านรูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา			
2.1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีความน่าสนใจ	4.67	0.47	มากที่สุด
2.2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีภาพประกอบ ตัวอักษรและสีน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.67	0.47	มากที่สุด
2.3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา ตามลำดับขั้นตอน	4.36	0.89	มาก
2.4 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกในการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น	4.67	0.47	มากที่สุด
รวม	4.59	0.58	มากที่สุด

ตารางที่ 5 (ต่อ)

รายการประเมิน	n = 12		ระดับ
	$\bar{X}$	S.D.	
3. ด้านประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา			
3.1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และกล้าตัดสินใจ ดีมากขึ้น	4.50	0.50	มากที่สุด
3.2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ ดีมากขึ้น	4.58	0.49	มากที่สุด
3.3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีมากระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน	4.67	0.47	มากที่สุด
รวม	4.58	0.49	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.59	0.52	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้
บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน (สำหรับฮาเฮ กาพย์เห่ชม
เครื่องคาวหวาน) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณาผลการประเมิน
รายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดทุกด้าน

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและ
วรรณกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้
วรรณคดีไทยและวรรณกรรมไทยสำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับ
ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ $E_1/E_2 = 80/80$ จะเห็นว่า
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารหลักสูตร ทฤษฎีต่าง ๆ ในการสร้างสื่อการเรียนรู้
บอร์ดเกมการศึกษาอย่างเป็นระบบ ตลอดจนการขอคำปรึกษา คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญอย่างสม่ำเสมอ
มีการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาและทำการปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่อง จึงทำให้ได้
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมไทย
สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.50/80.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่ง
สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Buranasinvattanukul, 2019, p. 156) ในประเด็น ผลการหาประสิทธิภาพของ

สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.81/83.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมไทยสำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมไทยสำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ดีและมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมได้ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Nganlasom, 2021, p. 123) กล่าวคือ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.97 คะแนน และ 18.07 คะแนน ตามลำดับ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่น พบว่า คะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้วรรณคดีไทยและวรรณกรรมไทยสำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง ราชาริราช ตอน สมิงพระรามอาสา (7 วัน อาสาราชาริราช) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.67) และเรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน (สำหรับฮาเฮ กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.52) ทั้งนี้เนื่องจากผู้รายงานได้ศึกษาทฤษฎีและหลักการแล้วจึงนำมาสร้างสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference) เพราะนักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ ความสนใจ แตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกได้ด้วยตนเอง เกิดความสนุกสนานในขณะที่เรียนและนักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเองเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของ และตรงกับความสนใจของนักเรียน เพื่อก่อให้เกิดความเพลิดเพลินและความพอใจแก่ผู้ใช้ซึ่งตรงกับหลักการเรียนรู้ที่ว่าเด็กมักจะเรียนรู้ได้เร็วในการกระทำที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Nganlasom, 2021, p. 129) กล่าวคือ หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้เล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองครบตามแผนการเล่นและทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสร็จแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง

นิราศภูเขาทอง จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผลการทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.30 อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมนี้นี้ช่วยทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองดีขึ้น กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนก่อนตัดสินใจทำภารกิจต่าง ๆ ในเกม โดยไม่ส่งผลกระทบต่อคะแนนใด ๆ สามารถลองผิดลองถูกได้ ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเครียดมากเกินไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมผ่านการเล่นบอร์ดเกมในชั้นเรียน โดยศึกษาเนื้อหา รูปแบบ กติกาการเล่น ของเกมกระดานให้เข้าใจเป็นอย่างดี เพื่อสามารถเป็นผู้นำเกมที่สามารถถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากเกมไปสู่ผู้เล่น และนำไปสู่สาระที่คาดหวังได้
2. การจัดทำคู่มือบอร์ดเกมแบบสมุดเล่มเล็กหรือแบบสื่อวีดิทัศน์แนะนำวิธีการเล่นเกมที่สามารถอธิบายรายละเอียดครบถ้วน โดยส่งให้ผู้เล่นเกมศึกษาล่วงหน้าก่อนเล่นเกมจะช่วยทำให้ผู้เล่นเข้าใจเกมได้เร็วและชัดเจนยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะเนื้อหาวรรณคดีไทยและวรรณกรรมไทยในแบบเรียนเรื่องอื่น ๆ หรือเรื่องที่ตรงตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียน โดยทำแบบสำรวจความต้องการของผู้เรียน
2. ควรมีการศึกษาและพัฒนาบอร์ดเกมที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในรูปแบบออนไลน์ เพื่อการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- Autthawuttikul, S. (2012). *The Creative Educational Media Production. Educational Technology*. Faculty of Education, Silpakorn University.
- Buranasinvattanukul, 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.
- Khetwit, P. (2022). *The Development of Achievement in Thai Literature “Rammakian Narai Prab Nonthok” of Matthayomsuksa 2 Students by Using Active Learning with Board Games*. Master of Education (Thai Language). Naresuan University.

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.

Phiwhlaung, A., Kiatcharunphan, B., & Siri wattanatakun, N. (2020). Thai Language Teachers' Learning Management Conditions: Solutions for Problem Solving. *Journal of "MBU Education"*, Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University, 8 (2), 195-211.
