



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 21 ฉบับที่ 4 เดือนตุลาคม ถึง ธันวาคม 2568

การพัฒนบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย”

DEVELOPMENT OF BOARD GAMES FOR LEARNING ENGLISH VOCABULARY “PLANTS IN THAILAND”

ทัศนัย นิธิประทีป*

Tassanai Nitiprateep*

โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Piboonbumpen Demonstration School, Faculty of Education, Burapha University

*Corresponding Author e-Mail: Tassanai@go.buu.ac.th

(Received: 2025, February 26; Revised: 2025, August 23; Accepted: 2025, August 27)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับพรรณไม้ในโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา 2) พัฒนบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์พรรณไม้ ผู้วิจัยดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา แบ่งเป็น 4 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมจากเอกสารและผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม ระยะที่ 2 การพัฒนาและออกแบบโมเดล ระยะที่ 3 สร้างต้นแบบบอร์ดเกมคำศัพท์พฤกษศาสตร์พรรณไม้ไทย ระยะที่ 4 ประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมคำศัพท์พฤกษศาสตร์พรรณไม้ไทย เครื่องมือที่ใช้ประเมินผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ฉบับ 1) แบบประเมินค่าความสอดคล้องด้านคำศัพท์ 2) แบบประเมินค่าความสอดคล้องด้านกฎและกติกาการเล่นบอร์ดเกม 3) แบบประเมินค่าความสอดคล้องด้านตารางร่างบอร์ดเกม หาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมด้วยแบบประเมินผู้ทรงคุณวุฒิด้านความเหมาะสมของบอร์ดเกม จำนวน 1 ฉบับคือ แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมมาตรฐานส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) คำศัพท์พรรณไม้ภาษาอังกฤษ โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับใช้ได้ มีค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา ค่าเฉลี่ย เท่ากับ .75 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44 และ 2) ผลการพัฒนบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย” ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.71 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.40

คำสำคัญ: บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้; คำศัพท์พรรณไม้; สวนพฤกษศาสตร์ในโรงเรียน



ABSTRACT

This research aimed to 1) study the English vocabulary related to plants found at "Pi boon bumpen" Demonstration School, Burapha University, and 2) develop a board game to facilitate learning this vocabulary. The study employed a Research and Development (R&D) methodology and was conducted in four distinct phases: 1) An initial investigation into foundational information about board games was carried out, using academic documents and consultations with board game experts. 2) The conceptual model for the board game was developed and designed. 3) A prototype of the Thai botanical vocabulary board game was created. 4) The effectiveness of the prototype was evaluated. Three content validity assessment forms were used to gather expert feedback: one for vocabulary, another for the game's rules, and a third for the game board layout. The overall suitability of the board game was then evaluated by a panel of experts using a 5-point Likert scale. The statistical analyses used in the research included the percentage, mean, and standard deviation.

The findings indicated that: 1) The study on English vocabulary related to Thai plants showed that the overall appropriateness was at satisfactory level. The Item-Objective Congruence (IOC) index had an average score of .75, with a standard deviation 0.44, and 2) The development of a board game for learning English vocabulary on the topic "Plants in Thailand" was rated at the highest level of effectiveness. The average score was 4.71, with a standard deviation of 0.40

Keywords: board games for learning; botanical variety vocabulary; school botanical garden

บทนำ

โลกาภิวัตน์ทำให้ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันและการทำงานมากขึ้น การเรียนรู้คำศัพท์จึงเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษา การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศย่อมได้เปรียบในการทำกิจการการค้า ธุรกิจต่าง ๆ เนื่องจากปัจจุบันประเทศไทยกำลังพัฒนาตัวเองไปสู่ความก้าวหน้าให้ทันอารยประเทศจำเป็นต้องใช้บุคลากรที่มีความรู้ในหลาย ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นพร้อมมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1-3)

บอร์ดเกม เป็นสื่อการเรียนรู้ยุคใหม่เพื่อแก้ปัญหาการเรียนภาษา บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนุกสนาน ท้าทาย และส่งเสริมการมีส่วนร่วม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นและนำไปใช้



ในชีวิตประจำวันได้จริง ครูผู้สอนจึงควรพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ให้กับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเพราะความรู้เรื่องคำศัพท์มีประโยชน์ต่อทักษะด้านการพูด การฟัง การเขียน และการอ่านเพื่อความเข้าใจการเรียนรู้ การสอนภาษาอังกฤษเน้นหลักให้ผู้เรียนได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน พร้อมทั้งเตรียมความพร้อมเพื่อก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการแข่งขันในอนาคต การสอนภาษาต่างประเทศโดยทั่วไปเริ่มต้นจากสอนคำศัพท์ คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความหมายที่มีความสำคัญในการสื่อสาร (ธีรวิรา ปลาตะเพียนทอง, 2562, หน้า 1-4); กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล, 2562, หน้า 46) หากผู้สอนต้องการผลิตสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงลักษณะของประเภทเกมการศึกษา ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือทักษะ กระบวนการต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนด จึงจะทำให้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การนำเกมประเภทต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้กับการศึกษาจะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และทักษะต่าง ๆ เช่น ความรู้ในเชิงวิธีการ (procedural knowledge) คือผู้เรียนจะได้รับความรู้เกี่ยวกับวิธีการ หรือการดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างใดอย่างหนึ่ง บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษา และเป็นสื่อการเรียนรู้ในการพัฒนาพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัยให้กับผู้เรียนได้ทุก ระดับชั้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่บอกเล่าถึงพรรณไม้ชนิดต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ สรรพคุณและลักษณะตามท้องถิ่น ผ่านตัวบอร์ดเกม ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเยาวชนเพื่อปลูกจิตสำนึกการอนุรักษ์พรรณไม้ โดยบอร์ดเกมจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีความสนุกสนาน ซึ่งเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการช่วยจดจำคำศัพท์พฤกษศาสตร์ได้ดีหรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับพรรณไม้ในโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา
2. พัฒนaborดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์พรรณไม้

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (research and development) แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะ ตามรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) ศึกษา วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A)

ระยะที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมจากเอกสาร ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ บอร์ดเกม และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาที่สอง เพื่อให้เข้าใจทฤษฎีและแนวคิดที่รองรับศึกษาและคัดเลือกคำศัพท์ รวบรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับพรรณไม้ที่พบในโรงเรียนสาธิต "พิบูลบำเพ็ญ"



ตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์ และชื่อสามัญคัดเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมสำหรับการนำมาสร้างเป็นบอร์ดเกม ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าพรรณไม้และชื่อสามัญของพรรณไม้ที่เป็นภาษาอังกฤษ
2. ตรวจสอบความถูกต้องชื่อสามัญของพรรณไม้ที่นิยมใช้กันทั่วไป (สำนักงานหอพรรณไม้, 2557, หน้า 20-23, 57-66, 81-107)
3. หาความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาวิเคราะห์ ตีความหมายออกมาเป็นรูปภาพ และคำอธิบายคำศัพท์
4. วิเคราะห์กฎ, กติกา และรูปแบบของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา วิธีการเล่นบอร์ดเกมแต่ละประเภท (ธิตี ชีระเสียร, ออนไลน์, 2563)
5. ค้นคว้า วิเคราะห์ลักษณะ รูปทรง รูปแบบ ขนาดของบอร์ดเกมแต่ละชนิด เพื่อหาแนวทางสร้างกฎ กติกาและวิธีการเล่นบอร์ดเกม (Hinebaugh, 2009, pp. 9-25)
6. ศึกษาแนวทางการออกแบบ รวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา Development (D1) : design and development การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ระยะที่ 2 การพัฒนาและออกแบบต้นแบบ

1. ออกแบบและสร้างร่างต้นแบบ พัฒนาบอร์ดเกมโดยอ้างอิงจากข้อมูลที่รวบรวมในระยะที่ 1 ประกอบด้วย 1) ด้านคำศัพท์และบัตรภาพ 2) ด้านกฎและกติกาการเล่นบอร์ดเกม 3) ด้านตารางบอร์ดเกม
2. สร้างเครื่องมือสำหรับประเมินคุณภาพของต้นแบบ ประกอบด้วย แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (คำศัพท์) กฎกติกา และองค์ประกอบของบอร์ดเกม การออกแบบกระดาน บัตรภาพ
3. ตรวจสอบคุณภาพต้นแบบ นำบอร์ดเกมต้นแบบและแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ด้วยการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษาและความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) ได้แก่ 1) แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญด้านคำศัพท์และบัตร guess what จำนวน 100 ข้อ 2) แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญด้านกฎและกติกาการเล่นบอร์ดเกม จำนวน 10 ข้อ 3) แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญด้านร่างตารางบอร์ดเกม แบ่งตารางเป็น 4 แบบ ดังนี้ 3.1) แบบแผ่นอะคริลิคสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 50 ซม. x 50 ซม จำนวน 5 ข้อ ค่า IOC มีค่า .93 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่า 0.12 3.2) แบบแผ่นอะคริลิคสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 100 ซม. x 50 ซม จำนวน 5 ข้อ ค่า IOC มีค่า .87 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่า 0.23 3.3) แบบแผ่นไม้สี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 50 ซม. x 50 ซม จำนวน 5 ข้อ ค่า IOC มีค่า .87 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่า 0.23 และ 3.4) แบบแผ่นไม้สี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 100 ซม. x 50 ซม จำนวน 5 ข้อ IOC มีค่า .80 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่า 0.35



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 21 ฉบับที่ 4 เดือนตุลาคม ถึง ธันวาคม 2568

จากผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญได้แบบที่ 1 แผ่นอะคริลิคสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 50 ซม. x 50 ซม. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบบอร์ดเกมที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำ

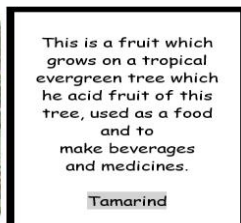
ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย Research (R2): implementation นำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นไปใช้

ระยะที่ 3 การสร้างและประเมินประสิทธิภาพของต้นแบบบอร์ดเกมคำศัพท์พฤกษศาสตร์พรรณไม้ไทย นำต้นแบบที่ปรับปรุงจากระยะที่ 2 มาสร้างเป็นชิ้นงานจริง ดังนี้

1. ได้คำศัพท์พรรณไม้ จำนวน 54 คำ มีจำนวนตัวอักษร 4-12 ตัวอักษร
2. บัตรคำใบ้ Guess What จำนวน 54 ใบ ขนาดกว้าง 8 x ยาว 13.5 ซม. ด้านหน้าเป็นรูปภาพและคำใบ้ ด้านหลังเป็นคำศัพท์พรรณไม้ ตามภาพประกอบต่อไปนี้

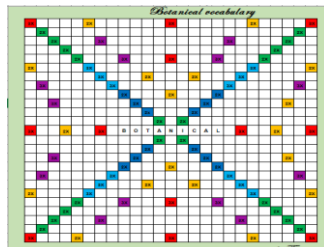


ภาพที่ 1 การ์ดปริศนา guess what ด้านหน้า



ภาพที่ 2 การ์ดปริศนา guess what ด้านหลัง

3. กระดานบอร์ดเกม ขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส วัสดุเป็นแผ่นพลาสติก ขนาดช่อง 2 ซม. x 2 ซม. แนวนอน 25 ช่อง และแนวตั้ง 25 ช่อง ขอบนอกข้างละ 3 ซม.



ภาพที่ 3 ร่างตารางบอร์ด

4. ตัวเบี้ย ตัวอักษร A-Z จำนวน 553 ตัวอักษร ด้านหน้าเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ ขนาด 2 ซม x 2 ซม.



ภาพที่ 4 ตัวเบี้ย



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 21 ฉบับที่ 4 เดือนตุลาคม ถึง ธันวาคม 2568

5. กล่องเก็บตัวอย่าง ขนาด ยาว 14.5 ซม. x กว้าง 14 ซม. x สูง 12 ซม. มี 3 ชั้น จำนวน 2 กล่อง



ภาพที่ 5 กล่องเก็บตัว

6. ใบคะแนน Score card ขนาด 8 ซม. x 23 ซม. จำนวน 25 ใบ

Botanical Vocabulary	
Score Card	
Name	Level
Common name	Date
Score	

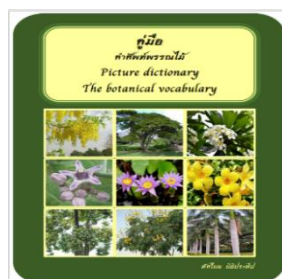
ภาพที่ 6 ใบคะแนน score card

7. นาฬิกาจับเวลา 1 อัน ทรงกลม หมุนทางด้านซ้ายเพื่อจับเวลา



ภาพที่ 7 นาฬิกาจับเวลา

8. สมุดคู่มือคำศัพท์พรรณไม้ ขนาด กว้าง 15 ซม. x 21 ซม. จำนวน 67 หน้า



ภาพที่ 8 สมุดคู่มือคำศัพท์พรรณไม้



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 21 ฉบับที่ 4 เดือนตุลาคม ถึง ธันวาคม 2568

9. กระดิ่งสีทอง ทรงกลมเพื่อใช้แจ้งเตือนว่าหมดเวลา



ภาพที่ 9 กระดิ่งสีทอง

10. กฎและกติกาการเล่นบอร์ดเกม เทคนิควิธีการเล่นเกม กติกาการเล่นได้ 6 ข้อ ดังนี้

- 1) ผู้เล่นจับกลุ่มกับเพื่อน 2-3 คน จะได้รับการัดคิดคะแนน (score card) กลุ่มละ 1 ใบ
- 2) ผู้เล่นหลับตาแล้วจับตัวอักษรในกล่องขึ้น มาคนละ 1 ตัว เพื่อดูว่าผู้ใดจะได้เป็นผู้ที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยมีหลัก คือ เรียงตามตัวอักษร ตั้งแต่ตัวว่าง (blank) A-Z
- 3) ผู้เล่นทีมแรกหยิบภาพคำศัพท์ 1 ใบ มีเวลา 2 นาที ในการเติมคำศัพท์จากจุดเริ่มต้นคำ botanical ผู้เล่นสามารถใช้ตัวอักษรเรียงต่อคำศัพท์จากจุดเริ่มต้นตัวอักษร botanical ที่ให้มาได้
- 4) มีเวลา 2 นาทีในการช่วยกันเรียงตัวอักษรของคำศัพท์ สามารถเรียงได้หมด แต่ถ้าไม่ได้ให้ข้ามผู้เล่นทีมถัดไป และนำการ์ดที่ตอบไม่ได้สอดใต้กองบัตรคำใบ้
- 5) เล่นไปจนบัตรภาพหมดใครได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ กรณีที่หมดเวลาเล่น (time out) ก็สามารถคิดคะแนนได้หรือบัตรภาพหมดเร็วให้คิดคะแนนได้
- 6) วิธีการนับคะแนนให้นับตามตัวเลขที่ปรากฏบนชิ้นตัวอักษร กรณีที่ต่อคำศัพท์จากตัวอักษรที่ผู้เล่นคนอื่นต่อไม่นำมานับคะแนน

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา Development (D2): evaluation ประเมินประสิทธิผลบอร์ดเกมคำศัพท์ พุทธศาสน์พรรณไม้ไทย

ระยะที่ 4 การนำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นไปใช้ นำต้นแบบที่สำเร็จจากระยะที่ 3 ให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินประสิทธิผล ดังนี้

1. นำบอร์ดเกมต้นแบบให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย” จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 121) ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ด้านวัสดุอุปกรณ์ 3) ด้านกติกาการเล่นบอร์ดเกม เพื่อหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน มาเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่กำหนดเพื่อแปลความหมาย และการวิเคราะห์ข้อมูล

2. นำผลจากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 3 คน มาวิเคราะห์หาค่าความเหมาะสมของบอร์ดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย”

การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน



ผลการวิจัย

การศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับพรรณไม้ในโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา และพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์พรรณไม้ ดำเนินการวิจัยเป็น 4 ระยะ มีผลการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลจากการศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย” คำศัพท์จำนวน 100 คำ หลังจากผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อคัดกรองความเหมาะสม ผลสรุปว่ามีคำศัพท์ที่เหมาะสมสำหรับใช้ในบอร์ดเกมจำนวน 54 คำ โดยมีค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา (IOC) โดยเฉลี่ยเท่ากับ .75 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44 อยู่ในระดับที่ใช้ได้

ระยะที่ 2 ผลประเมินจากแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ องค์ประกอบ 3 ด้าน ของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย” ร่างตารางบอร์ดเกม ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ องค์ประกอบ 3 ด้านของการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย”

ข้อ	รายการความสอดคล้อง	ค่าความสอดคล้อง	แปลความหมาย
1	ด้านคำศัพท์และบัตรภาพ guess what	.67-1	ใช้ได้
2	ด้านกฎและกติกาการเล่นบอร์ดเกม	.67-1	ใช้ได้
3	ด้านร่างตารางบอร์ดเกม	.67-1	ใช้ได้
ค่าความสอดคล้อง		.67-1	ใช้ได้

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ที่มีต่อความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย” โดยรวมมีค่าความสอดคล้องอยู่ในช่วงคะแนน .67-1 สามารถนำไปใช้ได้

ระยะที่ 3 ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง “พรรณไม้ในประเทศไทย” จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน โดยใช้มาตราส่วน 5 ระดับ ประกอบด้วย 3 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ด้านวัสดุอุปกรณ์ 3) ด้านกติกาการเล่นบอร์ดเกม



ตารางที่ 2 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ “เรื่องพรรณไม้ในประเทศไทย”

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
1. ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.62	0.49	เห็นด้วยมากที่สุด
2. ด้านวัสดุอุปกรณ์ (บอร์ดเกม)	4.83	0.22	เห็นด้วยมากที่สุด
3. กติกาการเล่นบอร์ดเกม	4.60	0.55	เห็นด้วยมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.71	0.40	เห็นด้วยมากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ “เรื่องพรรณไม้ในประเทศไทย” ในภาพรวม อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.71, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.40) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.62, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.49) ด้านวัสดุและอุปกรณ์ (ค่าเฉลี่ย=4.83, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.22) และด้านกติกาการเล่นบอร์ดเกม อยู่ในระดับเห็นด้วยระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.60, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.55)

อภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ “เรื่องพรรณไม้ในประเทศไทย” ในระยะที่ 1 ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญความเหมาะสมด้านคำศัพท์โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับใช้ได้ มีค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา (IOC) เท่ากับ .75 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชื่อสามัญของพรรณไม้แต่ละชนิดที่มีกระบวนการสร้างเป็นไปตามลำดับขั้นตอนและมีการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญได้คำศัพท์จำนวน 54 คำ มีจำนวนตัวอักษร 4-12 ตัวอักษร จัดทำเป็นบัตรรูปภาพและคำใบ้ประกอบไปด้วยรูปภาพพรรณไม้และคำใบ้ที่เป็นรูปภาพและประโยคอธิบายคำศัพท์พรรณไม้ จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถเลือกกระดานการเล่นตามความสามารถและรูปภาพที่สื่อให้รู้ชนิดของพรรณไม้ รูปภาพประกอบและประโยคที่อธิบายความหมายของคำศัพท์ที่ทำให้ผู้เล่นคาดเดาคำศัพท์ได้ง่ายและช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและฝึกคิดวิเคราะห์สอดคล้องกับแนวคิดของ Alderson (2000, p. 125) ที่ว่าทักษะการอ่านมีความสำคัญจะต้องศึกษาให้ลึกซึ้งเพราะทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง

2. จากผลการวิจัยระยะที่ 2 พบว่าการประเมินค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหาด้านคำศัพท์และบัตรภาพ ค่า IOC เท่ากับ .75 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44 อยู่ในระดับใช้ได้ ด้านกฎและกติกา IOC เท่ากับ .70 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.35 อยู่ในระดับใช้ได้ ด้านร่างตารางบอร์ดเกมได้รับค่า IOC เท่ากับ .93 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.12 อยู่ในระดับใช้ได้



3. จากผลการวิจัยต้นแบบที่สำเร็จจากระยะที่ 3 ต้นแบบนำไปใช้ใน ระยะที่ 4 การนำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินประสิทธิภาพพบว่าผลการประเมินผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ “เรื่องพรรณไม้ในประเทศไทย” โดยรวมเห็นด้วยมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.71, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.40) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าผลการประเมินผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อความเหมาะสมของบอร์ดเกมฯ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ทั้ง 3 ด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านวัสดุและอุปกรณ์ (ค่าเฉลี่ย=4.83, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.22) ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เห็นด้วยมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.62, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.49) และด้านกติกาการเล่นบอร์ดเกม มีคุณภาพในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.60, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.55) ผู้วิจัยได้พัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์พรรณไม้ในโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” จากแนวความคิดการสร้างเกมจะเห็นได้ว่าการผสมผสานแนวคิดต่าง ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (game-base-learning) โดยอาศัยหลักเกณฑ์การเล่นคล้ายกับการเล่น crossword และสอดแทรกคำศัพท์พรรณไม้เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งเกมเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่นักเรียนให้ความสนใจ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและจะเกิดการเรียนรู้ได้จากการเล่นเกม (ทิตินา แคมมณี, 2551, หน้า 368-369) สอดคล้องกับธีรภาพ แซ่เซี่ยง (2560, หน้า 41-42) ที่ศึกษาใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยการใช้เกมเพื่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Gardner, 1999, pp. 25-28) บอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถศึกษาและเล่นได้ด้วยตนเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม ทำให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. กิจกรรมนอกห้องเรียน นำไปใช้ในห้องสมุดหรือพิพิธภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับพืชพรรณธรรมชาติสามารถนำบอร์ดเกมนี้ไปวางไว้เพื่อเป็นกิจกรรมให้ผู้เยี่ยมชมได้เรียนรู้ควบคู่กับการเยี่ยมชม
2. ควรนำบอร์ดเกมนี้ไปใช้เป็สื่อการเรียนการสอนเสริมในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาหรือมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับพรรณไม้
3. สามารถใช้บอร์ดเกมนี้เป็นกิจกรรมเสริมในงานวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันวิทยาศาสตร์ หรือจัดเป็นกิจกรรมในชมรมภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการและสร้างความสนใจให้นักเรียน



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 21 ฉบับที่ 4 เดือนตุลาคม ถึง ธันวาคม 2568

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเชิงทดลอง โดยการนำบอร์ดเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเปรียบเทียบกับนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของการใช้บอร์ดเกมในการเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม
2. ควรพิจารณาพัฒนาบอร์ดเกมนี้ให้อยู่ในรูปแบบของแอปพลิเคชันหรือเกมออนไลน์ เพื่อเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงและรองรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
3. วิจัยเพิ่มเติมเพื่อขยายชุดคำศัพท์ให้ครอบคลุมพรรณไม้ชนิดอื่น ๆ หรืออาจพัฒนาบอร์ดเกมในหัวข้ออื่น ๆ ที่น่าสนใจ เช่น สัตว์ ภูมิประเทศ หรือสิ่งของที่อยู่ในชีวิตประจำวัน

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.

กรุงเทพฯ: ครูสภา ลาดพร้าว.

กึ่งกาญจน์ บุณณสินวัฒนกุล. (2561). **การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี** (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทิตนา แคมมณี. (2551). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ** (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตติ ธีระเชียร. (2563). **13 บอร์ดเกมน่าเล่นสำหรับมือใหม่” ความสนุกที่จับต้องได้** (ออนไลน์).

เข้าถึงได้จาก: [https:// www.starfishlabz.com/blog/67-13-บอร์ดเกม-น่าเล่น-สำหรับ-มือใหม่-ความสนุกที่จับต้องได้](https://www.starfishlabz.com/blog/67-13-บอร์ดเกม-น่าเล่น-สำหรับ-มือใหม่-ความสนุกที่จับต้องได้) [2565, 14 เมษายน].

ธีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). **การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา, คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ธีรวิภา ปลายตะเพียนทอง. (2562). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพ คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาล นครปฐม**. การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). **การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่** (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.



สำนักงานหอพรรณไม้. (2557). *ชื่อพรรณไม้แห่งประเทศไทย เต็ม สมิตินันท์ ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.*

2557. กรุงเทพฯ: สำนักงานหอพรรณไม้ สำนักวิจัยการอนุรักษ์ป่าไม้และพันธุ์พืช กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช.

Alderson, C.J. (2000). *Assessing Reading*. London: Cambridge University Press.

Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. New York, Basic Books.

Hinebaugh, J.P. (2009). *A Board Game Education*. New York: Rowman & Littlefield Education.