



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Developing of Learning activity sets on the Sukhothai Kingdom by using game board to Pratomsuksa 4 students

พัชรา ตลับทอง* และ ภาณุมาศ หมอสินธ์**

Phatchara Talabthong* and Panumat Mohsin

*,** คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

Faculty of Education, Pibulsongkram Rajabhat University*

e-mail : phatchara2704@gmail.com

Received October 4, 2024 Revise July 8, 2024 Accepted August 30, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดวังหมู(นิมมานโกวิท) ตำบลหาดกรวด อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม 2) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 80.94/81.25 ตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลของพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่ามาตรฐานที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 80)

คำสำคัญ : บอร์ดเกม ; ชุดกิจกรรมการเรียนรู้



Abstract

This research aims to 1) create and find the efficiency of the activity set on the Sukhothai Kingdom using board games to promote academic achievement of grade 4 primary school students according to the criteria of 80/80, and 2) study the development of academic achievement by using the learning activity set on the Sukhothai Kingdom using board games to promote academic achievement of grade 4 primary school students before and after studying. The sample group used in this research was 8 grade 4 primary school students at Wat Wang Mu School (Nimmankovit), Tambon Hat Kruat, Mueang District, Uttaradit Province, who were selected by purposive sampling. The research instruments were 1) Learning activity set on the Sukhothai Kingdom using board games, 2) Manual for using the learning activity set on the Sukhothai Kingdom using board games, and 3) Achievement test on the Sukhothai Kingdom. The statistics used for data analysis were mean and standard deviation. The research results found that 1) The efficiency of the activity set on the Sukhothai Kingdom using board games To promote the academic achievement of the 4th grade primary school students with a value equal to 80.94/81.25 according to the criteria of 80/80 2) The results of the development of the academic achievement of the target group of students after using the activity set on the Sukhothai Kingdom by using board games to promote the academic achievement of the 4th grade primary school students higher than before studying and higher than the set standard (80 percent)

Keywords: game board; Learning activity sets

บทนำ

จากกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผลการทดสอบในรายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดวังหมู(นิมมานโกวิท) ปีการศึกษา 2563 พบว่าสาระที่ 4 รายวิชาประวัติศาสตร์มีระดับผลการเรียนน้อยที่สุดจากทั้ง 5 กลุ่มสาระ โดยสอบถาม นางวิไลภรณ์ อรุณเพ็ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดวังหมู(นิมมานโกวิท) และนางสุธิ์เอี่ยมกลิ่น ครูผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของครูยังเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Passive Learning เน้นเนื้อหาสาระเฉพาะภายในหนังสือเรียนและได้นำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เนื่องจากมีข้อจำกัดเกี่ยวกับอุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่ยังมีไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้และการศึกษาผลการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม



ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับพอใช้จึงเป็นผลทำให้ผู้วิจัยสนใจในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อพัฒนาให้ผลการเรียนของผู้เรียนอยู่ในระดับที่สูงขึ้น(ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2539)

จากการศึกษาแนวคิดในการจัดทำชุดกิจกรรม พบว่า ชุดกิจกรรมช่วยให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นเครื่องมือการสอนระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนโดยที่ครูอาจเป็นผู้ใช้ชุดกิจกรรมในการสอนหรือนักเรียนเป็นผู้ใช้ศึกษาด้วยตนเองโดยมีครูเป็นที่ปรึกษาและคอยแนะนำเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จนั้น

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะมีส่วนช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียน นักเรียนสามารถนำความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆและพัฒนาตนเองเต็มความสามารถรวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ฝึกทักษะการคิดซึ่งจะเป็นผลทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นได้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำ จิราภรณ์ ยกอินทร์ (2558)

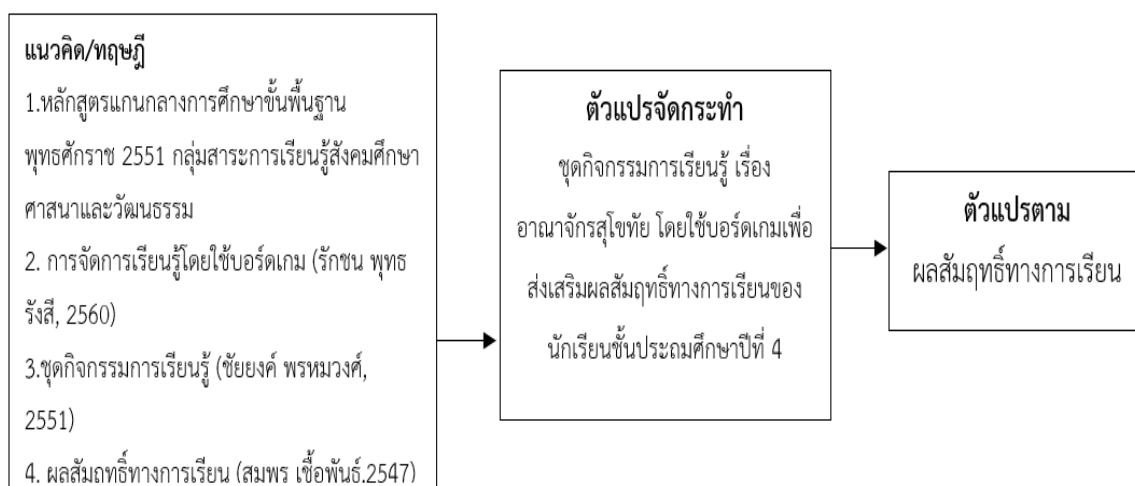
จากปัจจัยดังกล่าวผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังเช่นงานวิจัยของ รักชน พุทธรังสี (2560), Tsai et al (2019) ที่ได้ทำการศึกษาบอร์ดเกมโดยบอร์ดเกมเป็นเกมที่ ผู้เล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน โดยอาศัยไหวพริบ ความสามารถในการคิด และการตัดสินใจ เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์เมื่อนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาวิชาจะช่วยส่งเสริมทักษะทางการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะทางสังคม ศิลธรรมจรรยา และการเห็นคุณค่าในตัวเองอีกทั้งนำมาใช้ร่วมกับชุดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นหลักในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ให้กับผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นซึ่งการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อนำมาใช้พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยศึกษาข้อมูลพื้นฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ. (2551)เป็นการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ความสำคัญของการเรียนรู้ เพื่อนำมาพัฒนาผลการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์และพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมรวมถึงการนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวความคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80

ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน



ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบประเมินคุณภาพความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัยโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบประเมินคุณภาพความเหมาะสมของคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย แบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 42 คน
2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดวังหมุ (นิมมานโกวิท) ตำบลหาดกรวด อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

แบบแผนการทดลอง

แบบแผนการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใช้แบบแผนการวิจัย แบบกลุ่มเดียว ทดสอบสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The one – groups, pretest - posttest design) มาเรียม นิลพันธุ์ (2555)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นตอนที่ 1 การสร้างและการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80 ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ขอนหนังสือถึงผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เพื่อขอความอนุเคราะห์ ตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



2. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พร้อมกับแบบประเมินความเหมาะสมให้ผู้เชี่ยวชาญ

3. นำแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปใช้ในการประเมินประสิทธิภาพต่อไป

4. ติดต่อประสานงานกับบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อออกหนังสือขอความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ จังหวัดอุดรธานี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย และทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5. นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80

การเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการ พบว่า

1. ติดต่อประสานงานกับบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เพื่อขอออกหนังสือขอความร่วมมือในการทดลองใช้การเปรียบเทียบพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียน ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ จังหวัดอุดรธานี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

2. ชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนในกลุ่มทดลอง กระตุ้นให้นักเรียนเนื้อหาของบทเรียน และนำไปสู่การทดลอง

4. ให้นักเรียนในกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

5. ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้



6. ดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ซึ่งแบบทดสอบ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย เป็นชุดเดียวกันที่ใช้สอบก่อนเรียน

7. นำแบบทดสอบ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมาตรวจให้คะแนนและวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการ พบว่า

1. หลังสิ้นสุดการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครบแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. เก็บรวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจและนำมาตรวจนับคะแนนเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS (Statistical package for the social sciences)

ผลการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ผลของการสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แสดงผลการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80



ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กับกลุ่มใหญ่ 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ดังตาราง

ที่	เรื่อง	คะแนนระหว่างเรียน			รวม	ร้อยละ	คะแนน	
		n = 30					หลังเรียน (E ₂)	ร้อยละ
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3				
1	พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย	7.30	8.25	8.30	23.85	79.50		
2	ประวัติและ	8.55	7.60	8.40	24.55	81.83		
3	ภูมิปัญญาไทยสมัยสุโขทัย	7.60	8.30	8.55	25.45	81.50		
		E ₁ =80.94					16.25	
							E ₂ =81.25	

จากตารางที่ 1 พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทดลองกับนักเรียน กลุ่มใหญ่ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง มีประสิทธิภาพ 80.94/81.25

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เทียบคะแนนหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ผลปรากฏดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เทียบคะแนนหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 80

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	Mo	S.D.	df	t	p
หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้	8	16.25	81.25	0.99	7	13.56*	0.00



*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ($\bar{x} = 17.13$, S.D. = 0.99) คิดเป็นร้อยละ 81.25 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการแสดงผลการศึกษาประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการแสดงผลการศึกษาประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการการประเมิน	$\bar{x}$	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านครูผู้สอน	4.65	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา	4.72	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.64	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล	4.67	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.67	มากที่สุด

พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.67$) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการพบว่า มีรายการที่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 ได้แก่ ครูจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถเพศชายและเพศหญิงอย่างเหมาะสม ($\bar{x} = 5.00$) ลำดับที่ 2 ได้แก่ เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ และ ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม ($\bar{x} = 4.87$) และลำดับที่ 3 ได้แก่ ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเป็นลำดับขั้นตอน และมีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียน ($\bar{x} = 4.75$) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 93



อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยสามารถนำผลมาอภิปรายได้ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 80.94/81.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพ 80/80 พบว่าคะแนนระหว่างเรียน (E1) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.94 และผลคะแนนหลังเรียน (E2) มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.25 แสดงว่าการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 80.94/81.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นผ่านขั้นตอนอย่างเป็นระบบจึงทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ น่าสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน โดยอาศัยไหวพริบความสามารถในการคิด และการตัดสินใจ เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ โดยเมื่อนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาวิชาจะช่วยส่งเสริมทักษะทางการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะทางสังคม ศิลธรรมจรรยา และการเห็นคุณค่าในตัวเอง สอดคล้องกับเลิศสุขุม ปงสุด(2565).ที่ระบุว่า การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศ ประกอบด้วย 1) การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนพิเศษ 2) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นเลิศ รูปแบบที่ 3 การช่วยเหลือนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การจบหลักสูตร 1) การดูแลใกล้ชิดเพื่อปรับพฤติกรรมและให้โอกาสนักเรียน 2) การเพิ่มพูนผลสัมฤทธิ์เพื่อให้ได้ตามเกณฑ์การจบหลักสูตร 3) สร้างกระบวนการให้เกิดความร่วมมือร่วมใจ (Building collaborative process) 4) การบริหารจัดการสภาพแวดล้อม (Managing the environment)

2. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนเรียนคือ ร้อยละ 81.25 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือร้อยละ 80

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจขั้นตอนการทำกิจกรรม และมีการจัดเตรียมการสอนให้พร้อมก่อนจัดการเรียนการสอนทุกครั้ง

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้แนวคิดหรือเทคนิคการสอนรูปแบบต่างๆเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.

จิราภรณ์ ยกอินทร์. (2558). การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

Using Cooperative Learning towards Students' Learning Behavior. กรุงเทพมหานคร: สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2539).ชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา. เอกสารประกอบการสอน.

กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

รักชน พุทธรังสี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. วิทยานิพนธ์

นศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร

เลิศสุขุม ปังสุด(2565).แนวทางการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ, วารสารสมาคมบริหารการพัฒนาวิชาชีพบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย, 4(3).57-73

Tsai, J. C., Cheng, P. H., Liu, S. Y., & Chang, C. (2019). Using board games to teach socioscientific issues on biological conversation and economic development in Taiwan. Journal of Baltic Science Education, 18(4), 634-645