การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of Achievement on Types of Words in Thai Language by Using Game Based Leaning And Board Games for Grade 3 Students

นวรัตน์ แดงทุ่ง[1], น้ำทิพย์ องอาจวาณิชย์[2*]

Nawarat Dangthung[1], Namthip Ongardwanich[2*]

[1]สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

[1]Thai Education, Faculty of Education, Naresuan University

[2]สาขาวิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

[2]Lecturer of Department of Education, Faculty of Education, Naresuan University

Corresponding email: namthip@nu.ac.th

Received: 22 February 2022; Revised: 20 March 2022; Accepted: 29 March 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนปางมะค่า จำนวน 14 โรงเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอขาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลาก จำนวน 1 โรงเรียน เครื่องมือใช้ในการวิจัย 1) บอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย จำนวน 3 บอร์ดเกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม มาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญมีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) นักเรียนที่มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย, การเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม

ABSTRACT

This research aimed 1) develop the Games lesson plan with board games for the improvement of the learning achievement of the types of Thai words of Prathomsuksa 3 students 2) to compare the learning achievement between pre- and post-learning about types of Thai words by learning through games along with board games among Prathomsuksa 3 students and 3) to study satisfactions of the students towards learning about types of Thai words by learning through games along with board games among Prathomsuksa 3 students. The population used in the research were 219 Prathomsuksa 3 students of Pangmakha School Group, and the samples were 21 Prathomsuksa 3 students who were studying in the second semester, academic year 2021 at AnubanpangMakha School, KhanwWoralaksaburi district, Kamphaeng Phet province. The samples were selected by simple random sampling. The research instruments were 1) 3 board games about types of Thai words 2) 5 plans of learning management about types of Thai words by learning through games along with board games, totaling 10 hours 3) 20 items of achievement test in a four-choice objective-test pattern about types of Thai words, totaling 20 scores and 4) a satisfaction questionnaire on learning activity management about types of Thai words by learning through games along with board games. The statistics used in data analysis were mean, standard deviation and dependent t-test.

The findings revealed that 1) the Games lesson plan with board games to be the most appropriate the post-learning result, in terms of comparison of learning achievement about types of Thai words by learning through games along with board games among Prathomsuksa 3 students, was significantly greater than the pre-learning result at level 0.05 and 3) the satisfactions of the students towards learning about types of Thai words by learning through games along with board games were at the highest level.

Keywords: Learning Achievement About Types of Thai Words**,** Learning Through Games Along with Board games

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความ สัมพันธ์ที่ดีต่อกันทำให้สามารถประกอบกิจธุระการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิด วิเคราะห์วิจารณ์และ

สร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป กระทรวงศึกษาธิการ (2551)

หลักภาษา คือ ระเบียบแบบแผนของภาษาที่มีไว้เพื่อให้ผู้ที่ใช้ภาษายึดถือเป็นหลักในการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง นอกจากนั้นยังเป็นหลักเกณฑ์ที่จะช่วยควบคุมให้คนไทยได้ใช้ภาษาไทยให้เป็นแบบแผนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั่วประเทศ และการที่ผู้ใช้ภาษาพยายามใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องตามหลักภาษาจะเป็นการช่วยอนุรักษ์ภาษาไทยให้อยู่ยืนยงเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทยสืบต่อไปด้วย การสอนหลักภาษาไทยโดยทั่ว ๆ ไปครูพยายามให้นักเรียนได้รู้จักและมีความเข้าใจ แบบแผนของภาษาและสามารถนำความรู้ทางหลักภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยถูกต้อง (สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรัมพรรย์, 2538 อ้างอิงใน ทิพยฉัตร พละพล, 2562)

จากความสำคัญของภาษาไทยและหลักภาษาแสดงให้เห็นว่าภาษาไทยมีความสำคัญในฐานะภาษาประจำชาติและเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการมีความรู้ความเข้าใจความสำคัญของภาษาไทยจะเป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยอย่างมีวิจารณญาณเพื่อการสื่อสารที่ดีในและความรู้ด้านหลักการใช้ภาษา เรื่อง ของคำในภาษาไทย มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จะต้องค้นหาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ จนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ตลอดไปอย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า ปีการศึกษา 2562 คะแนนความสามารถด้านภาษาไทยของนักเรียนได้คุณภาพในระดับค่อนข้างต่ำ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 18.19 และหัวข้อที่มีคะแนนต่ำ ที่อยู่ในระดับคุณภาพปรับปรุง คือ มาตรฐานที่ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษาภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัดป.3/2 ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค ซึ่งสอดคล้องกับการทดสอบหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ที่มีผลการทดสอบอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ชนิดของคำไทย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และเข้าใจตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

การสอนหลักภาษาไทยให้กับผู้เรียนควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานมีชีวิตชีวา ควรสร้างบรรยากาศ และสภาพแวดล้อมในการเรียนให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และไม่ควรสอนในตำราเพียงอย่างเดียว ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning หรือ GBL) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะการเล่นเกมพร้อมกับเรียนไปด้วยโดยก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (ฉัตรกมล ประจวบลาภ,2559) สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต (2560) กล่าวว่า Games-Based Learning (GBL) คือ “การเรียนรู้ผ่านเกม” หรือ “เกมเพื่อการเรียนรู้” ซึ่งก็คือสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่งซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของเนื้อหานั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย

บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้าง บรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ

เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน นอกจากนี้ บรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้น ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้บอร์ดเกมที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้นั้นจะต้องมีการจัดระบบข้อมูล และกรอบ แนวคิด เพื่อทำให้บอร์ดเกมมีความเสถียร เกมเหล่านี้จะเชื่อมโยงความรู้ใหม่ ข้อมูลใหม่ เมื่อผู้เล่นเล่น ร่วมกันเป็นทีม ก็จะได้เรียนรู้ร่วมกัน ไม่มีใครรู้สึกแปลกแยกจากการเรียนรู้หรือรู้สึกว่าเรียนไม่ทัน เพื่อน ปัญหาที่เกิดขึ้นในเกมซึ่งผู้เล่นต้องเผชิญและค้นหาทางแก้ไข จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ มากกว่าการเรียนแบบที่ผู้เล่นไม่มีส่วนร่วม หรือกล่าวได้ว่า เกมได้เปลี่ยนความคิดที่เป็นนามธรรมให้ มองเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมผ่านการเล่นบอร์ดเกม นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังต้องการความคิดเชิง วิพากษ์ บอร์ดเกมที่ต้องเล่นแบบเป็นทีมช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากันในการตอบคำถามหรือแก้ปัญหา และได้พบว่าพวกเขามักจะสามารถค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่ไม่คิดว่าจะค้นพบได้ จากการร่วมมือกัน สื่อสารกัน และมีปฏิสัมพันธ์กัน (ปริญธิดา โพธิ์พะนา, 2562 อ้างอิงใน Treher, 2011)

จากความสำคัญและความเป็นมาของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้มีกรอบในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนปางมะค่า ตำบลปางมะค่า อำเภอขาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 14 โรงเรียน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 219 คน

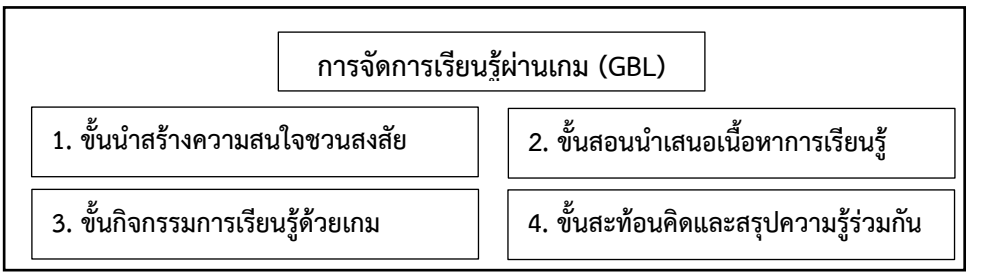
1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอขาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลาก จำนวน 1 โรงเรียน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 การเรียนรู้ผ่านเกม นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับชนิดของคำไทยลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเกม ซึ่งมีขั้นตอน 4 ขั้นดังนี้



ภาพที่ 1 การจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (GBL)

2.1.2 บอร์ดเกม เกมการฝึกทักษะและความสามารถทางด้านภาษาไทย การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นการพัฒนาผู้เรียนให้ใช้ความรู้ความสามารถในการคิด การคิดในการตัดสินใจ การเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุขและสนุกสนาน เป็นกิจกรรมที่จัดในรูปแบบการเล่นหรือการแข่งขันที่มีการเคลื่อนย้ายเบี้ย (Marker) ให้เดินไปตามเส้นทางที่กำหนดบนกระดานเกม ซึ่งกำหนดจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น เวลา วัสดุ อุปกรณ์ การเตรียมการ ขั้นตอนการเล่น

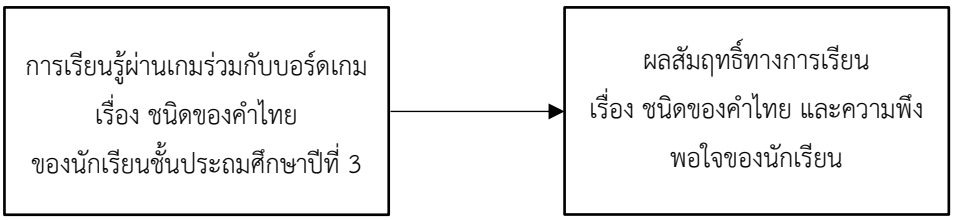
2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย

2.2.2 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนั้นผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยสามารถเขียนแสดงดังแผนภาพกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



4. ขอบเขตเนื้อหา

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา มาตรฐานท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัดตัวชี้วัด ป.3/2 ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค เรื่อง ชนิดของคำไทย แบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยดังนี้

- หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำนาม
- หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำสรรพนาม
- หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำกริยา

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองซึ่งได้ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านดังนี้

5.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งใช้แบบประเมินค่าชนิด 5 ระดับ ซึ่งผลการประเมินแสดงรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย	4.87	0.26	มากที่สุด
2. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำนาม	4.91	0.21	มากที่สุด
3. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำสรรพนาม	4.84	0.33	มากที่สุด
4. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำกริยา	4.95	0.12	มากที่สุด
5. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำกริยา	4.92	0.17	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	**4.90**	**0.22**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.90,S.D.=0.22) โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$= 4.95, S.D. = 0.12) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$= 4.84,S.D.=0.33)

5.1.2 บอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย จำนวน 3 บอร์เกม ประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทยโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งใช้แบบประเมินค่าชนิด 5 ระดับ มีการประเมินแสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. บอร์ดเกมเรือง คำนาม	4.58	0.52	มากที่สุด
2. บอร์ดเกมเรือง คำสรรพนาม	4.50	0.56	มากที่สุด
3. บอร์ดเกมเรือง คำกริยา	4.62	0.47	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	**4.57**	**0.45**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.90,S.D.=0.22) โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$= 4.95, S.D. = 0.12) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$= 4.84,S.D.=0.33)

5.1.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าระหว่าง 0.60 - 1.00 จำนวน 30 ข้อโดยผู้วิจัยปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 30 คน วิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่าย 0.43-0.76 มีค่าอำนาจจำแนก 0.13-0.76 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.90 มีข้อสอบผ่านเกณฑ์วิเคราะห์คุณภาพคือ มีค่าความยากง่าย 0.20 -0.80 และค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จำนวน 27 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกข้อสอบที่ผ่านการวิเคราะห์คุณภาพจำนวน 20 ข้อเพื่อนำมาเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5.1.4 แบบสอบถามความพึงพอใจผู้วิจัยสร้างข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามหลักการของลิเคิร์ท (Likert) โดยมีระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยมีเกณ์การแปลผล คือ มากที่สุด (4.50-5.00) มาก (3.50-4.49) ปานกลาง (2.50-3.49) น้อย (1.50-2.49) และน้อยที่สุด (1.00-1.49) จำนวน 12 ข้อ โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าระหว่าง 0.67 -1.00 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่าแบบสอบถามมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

6.1 ดำเนินการจัดทำหนังสือแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยและหนังสือขอความอนุเคราะห์ ในการทดลองเครื่องมือจาก คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

6.2 นำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลเสนอต่อผู้บริหารโรงเรียนอนุบาลปางมะค่า ตำบลปางมะค่า อำเภอขาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร

6.3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในงานวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

6.4 จัดตารางระยะเวลาในการทดลอง โดยการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ใช้เวลาในการทดลองทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

6.5 ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายทราบถึงรูปแบบการเรียนการสอนผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม

6.6 ดำเนินทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง

6.7 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อสิ้นสุดการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม

6.8 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกมภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้ว ด้วยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6.9 นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t - test Dependent เพื่อนำมาหาค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

2. การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิเคราะห์โดยใช้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert) เป็นค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม มาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญมีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.90,S.D.=0.22)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การจัดการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	df	t	P - Value
ก่อนเรียน	21	20	10.90	2.28	20	10.68*	0.0000
หลังเรียน	21	20	16.24	7.73			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า พบว่าการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.90 คะแนน และ 16.24 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$= 4.92 , S.D. = 0.12) แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1.	**ด้านเนื้อหา**			
	1.1 เนื้อหาในกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.40	0.62	มาก
	1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความรู้ในเนื้อหามากขึ้น	4.91	0.29	มากที่สุด
	1.3 เนื้อหาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่าย	4.35	0.57	มาก
	1.4 ใบงานและแบบทดสอบช่วยให้เข้าใจบทเรียน	4.26	0.69	มาก
	1.5 ใบงานช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และเกิดความเพลิดเพลิน	4.56	0.50	มากที่สุด
	รวม	**4.49**	**0.53**	**มาก**
2.	**ด้านกิจกรรมการเรียนรู้**			
	2.1 นักเรียนพอใจที่ได้เลือกรูปแบบการเขียนแผนผังความคิดของตนเอง	4.91	0.37	มากที่สุด
	2.2 มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการออกแบบแผนผังความคิด	4.56	0.50	มากที่สุด
	2.3 เป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการอ่าน คิด และเขียนไปพร้อม ๆ กัน	4.60	0.62	มากที่สุด
	2.4 เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามและค้นหาสิ่งที่อยากรู้	4.56	0.59	มากที่สุด
	2.5 เป็นกิจกรรมที่สามารถใช้พัฒนาทักษะการเขียนย่อความได้เป็นอย่างดี	4.65	0.53	มากที่สุด
	รวม	**4.65**	**0.52**	**มากที่สุด**

ข้อ	แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
3.	**ด้านประโยชน์ที่ได้รับ**			
	3.1 นักเรียนได้พัฒนาทักษะการเขียนย่อความ	4.93	0.26	มากที่สุด
	3.2 นักเรียนได้ฝึกเขียนย่อความอย่างเป็นระบบ	4.28	0.63	มาก
	3.3 นักเรียนได้ความรู้ใหม่ ๆ จากการทำงานและช่วยเหลือกันในกลุ่ม	4.28	0.59	มาก
	3.4 นักเรียนกล้าคิดและกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ภายในกลุ่มของตนเอง	4.28	0.59	มาก
	3.5 นักเรียนสามารถนำกระบวนการนี้ไประยุกต์ใช้ในวิชาอื่น ๆ และในชีวิตประจำวันได้	4.40	0.58	มาก
	รวม	**4.43**	**0.53**	**มาก**
	รวมเฉลี่ย	**4.52**	**0.52**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4 พบว่าความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.92, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านที่มีนักเรียนพึงพอใจสูงสุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x}$ = 4.95, S.D. = 0.10) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมาคือ ด้านการจัดการเรียนการสอน ($\bar{x}$ =4.93, S.D. = 0.12) และด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจ โดยภาพรวมรายด้านน้อยที่สุด คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ($\bar{x}$ =4.87, S.D. = 0.15)

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยภาพรวมทั้ง 5 แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.90,S.D.=0.22) ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ และแหล่งการเรียนรู้ และ กระบวนการวัดและประเมินผล โดยรูปแบบการเรียนการสอนว่าเป็นสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบ และมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ คือ หลักการ วัตถุประสงค์ สาระเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (ทิศนา แขมมณี, 2551) ที่กล่าวถึงอีกทั้งในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมมีวิธีการสอนที่เป็นกระบวนการทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ประกอบกับการใช้บอร์ดเกมเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติ ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย (ฉัตรกมล ประจวบลาภ, 2559)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย ซึ่งใช้การจัดการเรียนการสอนผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับชนิดของคำไทยลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเกม โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยโดยครูจัดการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และสนับสนุนให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับ วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย (2563) ได้ทำวิจัยการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล และเพื่อศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2) ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพรพิศ งามพงษ์ (2561) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว มีการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pre-test Post-test Design ผลการศึกษา พบว่า ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.59 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ7.88 ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 Freitas (2006) กล่าวว่าการมีความรู้สึกมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดความสนุกสนานในการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต้อการเรียนภาษาไทย และส่งผลให้การเรียนประสบผลสำเร็จ ในขณะเดียวกัน เกมเหล่านี้ยังสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในบริบทนอกห้องเรียน และส่งเสริมการการเรียนรู้ตลอดชีวิตอีกด้วย

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.92, S.D. = 0.12) เนื่องจากวิธีการสอนผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่สำหรับผู้เรียนจึงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ตลอดจนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดที่ว่าการตอบโจทย์การเรียนรู้ของเกมกระดาน คือ ความสนุก การได้ลงมือทำหรือตัดสินใจบางอย่าง และการได้รู้สึกร่วมในเงื่อนไข ข้อจำกัด และผลลัพธ์ของการตัดสินใจนั้น เป็นเรื่องที่ยากที่จะได้รับจากการบรรยายเนื้อหา ความสนุกและพึงพอใจในการเล่นเกม จึงเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้โดยการใช้เกมกระดาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย กณกวรรณ กอกหวาน (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง ผลวิจัยพบว่า

นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เช่นเดียวกันกับความเห็นของ Fry & Kress (2006) ที่ว่าการสอนที่ดีที่สุด คือการทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน รู้สึกสนุกสนาน และสนใจในสิ่งที่เรียน และแรงจูงใจเป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางของพฤติกรรมของคน ดังนั้น หากผู้สอนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติด้านบวกต่อการเรียนก็จะเป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ในระหว่างการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและแนะนำในส่วนที่คิดว่าจะเป็นปัญหาต่อนักเรียนในขณะที่นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม

1.2 ในการเล่นบอร์ดเกมแต่ละครั้ง ควรสื่อสารและสร้างความเข้าใจ อธิบายขั้นตอน กฎกติกาการเล่น ให้นักเรียนเข้าใจตรงกันก่อนจึงจะเริ่มเล่นเกม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกมในการพัฒนาความสามารถหรือพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆของกลุ่มสาระอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับความสามารถและทักษะให้ครบทุกด้าน เช่น คณิตศาสตร์ การงานอาชีพ ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

2.2 ควรพัฒนาบอร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยเรื่องชนิดของคำไทยในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

กณกวรรณ กอกหวาน. (2554). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง สำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินวิโรฒ.

กรมวิชาการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. โรงพิมพคุรุสภาลาดพร้าว.

ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559) Game-Based Learning กับการพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. *วารสารกองการพยาบาล,* 43(2), 127-136.

ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2553). *Game-based Learning. สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ.* http://www.itsc.cmu.ac.th/itsc2011/successstories.htm.

ทิศนา แขมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิพยฉัตร พละพล. (2562). *การพัฒนาชุดการสอนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ธีรภาพ แซ่เชี่ย. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้น*

พื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นภาศรี สงสัย. (2563). *การศึกษาผลการใช้บอรด์ เกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง ระบบนิเวศ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์* [การศึกษาค้นคว้าอิสระด้วยตนเองปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ปกรณ์ ประจันบาน. (2552). *สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (Advanced Statistics for Research and Evauation)*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ประหยัด จิระวรพงศ์. (2555). *วิธีการสอนแบบ Game Based Learning เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้*. https://ct-education.blogspot.com/p/blog-page_17.htm

ประภาพันธ์ พลายจันทร. (2546). *รายงานการวิจัยความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้ทรัพยากรสารนิเทศและบริการของหองสมุดคณะเกษตรศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

รัตนะ บัวสนธ์. (2552). *วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ราชบัณฑิตยสถาน.

รัชนก พุทธรังสี. (2560) *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแสดง* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์] จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์ 9119 เทนนิคพริ้นติ้ง.

สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board | Game | Universe จักรวาลกระดานเดียว*. สำนักพิมพ์แซลมอน.

Freitas, S. D. (2006). Learning in immersive worlds: A review of game-based learning. http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gam

Fry, E. B., & Kress, J. E. (2006). The reading teacher's book of lists. Jossey-Bass.

Treher, J. (2012). European Framework for CLIL teacher education. *Synergies Italie*, *n(8)*, 105-116.