

***การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT
ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม**

**Improving Learning Achievement on the Four Regional Thai Cuisines
of Grade 2 Students Using TGT Cooperative Learning Combined
with Board Game**

จิตคุปต์ ละอองปลิว | Chittakhup Laongpliu

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง

Faculty of Humanities and Social Sciences, Muban Chombueng Rajabhat University, Thailand

Corresponding author e-mail: ikhuppy@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.45/83.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือ; เทคนิค TGT; บอร์ดเกม; อาหารไทย 4 ภาค

ABSTRACT

This study aimed to 1) develop lesson plans on the topic of Four Regional Thai Cuisines using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning technique combined with board game, to meet the 80/80 efficiency criterion, and 2) compare the learning achievement of Grade 2 students before and after instruction using the TGT technique combined with board game. The sample consisted of 30 Grade 2/3 students

* Received: 11 June 2025, Revised: 15 September 2025, Accepted: 26 September 2025

from Chumchon Ban Bor School during the second semester of the 2024 academic year, selected through cluster random sampling. Research instruments included 1) lesson plans on Four Regional Thai Cuisines and 2) a learning achievement test. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test. The results revealed that 1) the lesson plans on Four Regional Thai Cuisines achieved an efficiency of 84.45/83.08, exceeding the specified 80/80 criterion, and 2) students' post-instruction learning achievement was significantly higher than their pre-instruction achievement at the .05 level of statistical significance.

Keywords: Cooperative Learning; TGT; Board Game; Thai Food from 4 Regions

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 4 มาตรา 23 ระบุว่าการจัดการศึกษาต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา โดยผู้เรียนต้องมีความรู้เกี่ยวกับตนเองและความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ว่าเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์และความแตกต่าง สามารถ ปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับตนเองและผู้ที่อยู่รอบข้าง เชื่อมโยงประสบการณ์ไปสู่โลกกว้าง มีความรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยผู้สอนจะต้องหาวิธีการจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสม สร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้รับ การพัฒนาตามศักยภาพอย่างแท้จริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) (Slavin, 1990) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการให้ผู้เรียนเกิดการสร้างความรู้และทักษะชีวิตด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการกลุ่ม สมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถหลากหลายจะมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน ซึ่งส่งผลให้ทุกคนในกลุ่มได้รับการพัฒนา จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน คือ เทคนิค TGT (Teams Games Tournaments) ผู้สอนจะออกแบบให้ แต่ละกลุ่มแข่งขันกันในรูปแบบของเกมเชิงวิชาการ สมาชิกในกลุ่มจะประกอบด้วยเด็กเก่ง เด็ก ปานกลาง และเด็กอ่อน ผู้เรียนทุกคนจะช่วยเหลือกันเพื่อชัยชนะและความสำเร็จของกลุ่ม โดยเด็กเก่งจะถ่ายทอดความรู้ไปสู่เด็กปานกลางและเด็กอ่อน เป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับผู้เรียน ที่มีความสามารถแตกต่างกันไปพร้อมกัน (พิรพัฒน์ เสียงล้ำ และไกรฤกษ์ ศีลาคม, 2568) นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างทัศนคติที่ดีในการทำกิจกรรมกลุ่มอย่างต่อเนื่อง (มนัสรินทร์ บุญญคง และคณะ, 2561) ทั้งนี้ ในงานวิจัยของอดิเรก กาวีเป้ง และชรินทร์ มั่งคั่ง (2566) ได้นำสื่อบอร์ดเกมไปใช้ร่วมกับ เทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย พบว่า TGT สามารถส่งเสริม ลักษณะความเป็น

พลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะพื้นฐาน เช่นเดียวกับงานวิจัยของธัญญาเรศ หมีนไกร และคณะ (2564) ที่นำเกมการสอนไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสาคร พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากข้างต้นจะเห็นว่าสื่อที่มักใช้ควบคู่กับเทคนิค TGT คือ บอร์ดเกม (Board Game) สื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกันภายใต้กติกาที่กำหนด เกิดความร่วมมือและปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน ท่ามกลางบรรยากาศการเรียนรู้ที่ตื่นตัวท้าทาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดและเพิ่มความสามารถในการจดจำ (Silverman, 2013)

การจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อ อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี ที่ผ่านมาเป็นเรื่องท้าทาย เนื่องจากผู้เรียนมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม พฤติกรรม และความสามารถในการเรียนรู้ จากการเข้าไปสังเกตการณ์ของผู้วิจัยในระยหนึ่ง พบว่า นักเรียนรู้สึกว่เนื้อหาเรื่องอาหารไทย 4 ภาค ในรายวิชาประวัติศาสตร์ยากต่อการจดจำ แม้ครูผู้สอนจะพยายามพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจมากขึ้น ด้วยสื่อใบงานทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม แต่ผู้เรียนก็ไม่สนใจเท่าที่ควร เนื่องจากไม่สนุก จึงไม่เอยากเรียนรู้ ไม่เอยากทำงานร่วมกัน ซึ่งกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้

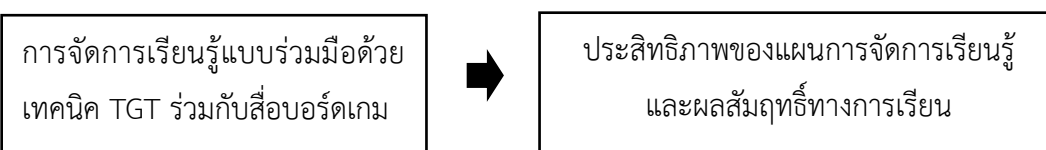
ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับการใช้สื่อบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเชื่อมโยงประสบการณ์ ผ่านกิจกรรมกลุ่มแข่งขัน สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่นในแต่ละภูมิภาค ไปด้วยกันอย่างสนุกสนานและมีความสุข ซึ่งผลการวิจัยนี้จะช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน ของครูผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์ ให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้นได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่ออำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 3 ห้อง จำนวนนักเรียน 95 คน ที่เรียนในรายวิชาพื้นฐาน ประวัติศาสตร์ ป.2

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน ที่เรียนในรายวิชาพื้นฐาน ประวัติศาสตร์ ป.2 ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม จำนวน 2 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาสอนทั้งหมด 2 ชั่วโมง

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาพื้นฐาน ประวัติศาสตร์ ป.2 เพื่อให้ทราบเกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค

1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

1.4 ศึกษาวิธีการสร้างบอร์ดเกม ตามแนวทางของบอร์ดเกม LUDO

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค จำนวน 2 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 อาหารไทยภาคเหนือและภาคอีสาน และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 อาหารไทยภาคกลางและภาคใต้ โดยแต่ละแผนประกอบด้วย หัวเรื่อง มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ชิ้นงาน/ภาระงาน กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับ สื่อบอร์ดเกม สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ คำถามและเฉลย ที่ใช้ใน เกม แบบประเมินชิ้นงาน และบันทึกหลังสอน

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 แผน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาพื้นฐาน ประวัติศาสตร์ ป.2 เพื่อให้ทราบเกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค

2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.3 วิเคราะห์สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระ การเรียนรู้ เพื่อกำหนดขอบเขตของคำถามให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน โดยแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องข้อเดียว เกณฑ์การประเมิน คือ ตอบถูกต้องได้ 1 คะแนน ตอบไม่ถูกต้อง ได้ 0 คะแนน

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าเท่ากับ 0.67-1.00

2.6 ปรับปรุงข้อสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและจัดพิมพ์ข้อสอบ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 20 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยสูตร KR-20 (DeVellis, 2017) มีค่าเท่ากับ 0.83

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการทดลองใช้มาปรับปรุง อีกครั้ง แล้วจัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขั้นก่อนการทดลอง ผู้วิจัยเตรียมกลุ่มตัวอย่าง โดยจัดทำกำหนดการสอน พร้อมทั้ง ขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนและชี้แจงรายละเอียดให้กลุ่มตัวอย่างทราบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม

3.2 ขั้นดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน จากนั้นทำการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 แผน และประเมินคะแนนระหว่างเรียน เมื่อสอนครบทั้งหมดแล้ว ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

3.3 ขั้นหลังการทดลอง ผู้วิจัยนำคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน คะแนนระหว่างเรียน และคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน มาวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสถิติร้อยละและค่าประสิทธิภาพ E1/E2 (ชัยยง พรหมวงศ์, 2556) ตามเกณฑ์ 80/80

สูตรการหา E1 เมื่อ E1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$E1 = \frac{\sum X}{N} \times 100$ คือ คะแนนรวมของคะแนนระหว่างเรียน

N คือ คะแนนเต็มของคะแนนระหว่างเรียน

A คือ จำนวนนักเรียน

สูตรการหา $E2$ เมื่อ $E2$ คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$E1 = \frac{\sum F}{N} \times 100$ คือ คะแนนรวมของคะแนนหลังเรียน

N คือ คะแนนเต็มของคะแนนหลังเรียน

B คือ จำนวนนักเรียน

4.2 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและ หลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกม ด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ paired t-test

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกม ตามเกณฑ์ $E1/E2$ เท่ากับ 80/80 ผู้วิจัยนำคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียนมาวิเคราะห์ด้วยสถิติร้อยละและหาประสิทธิภาพปรากฏผลดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	Percentage
คะแนนระหว่างเรียน (E1)	20	16.91	.87	84.45
คะแนนหลังเรียน (E2)	10	8.31	1.87	83.08

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนเท่ากับ 16.91 คิดเป็นร้อยละ 84.45 และ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.31 คิดเป็นร้อยละ 83.08 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.45/83.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด $E1/E2$ เท่ากับ 80/80

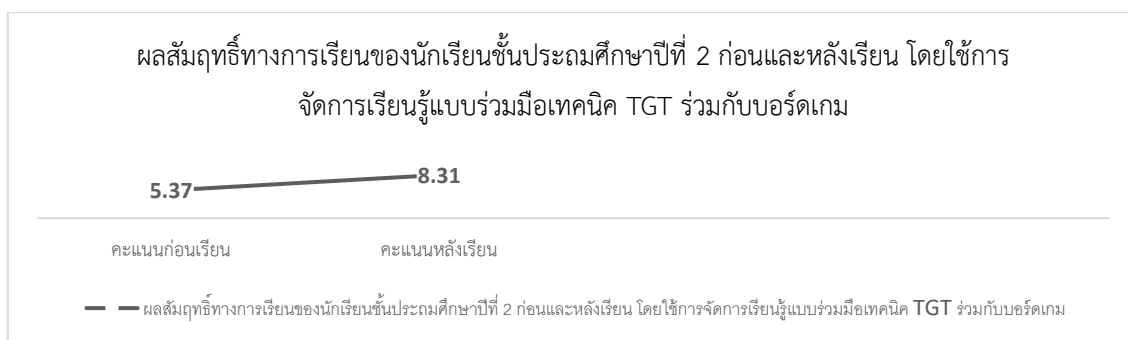
2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยนำ คะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนมาวิเคราะห์ด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบค่าที

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกม

รายการประเมิน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	Mean	S.D.	t	Sig
คะแนนก่อนเรียน	30	5.37	1.31	23.63*	.000
คะแนนหลังเรียน	30	8.31	.97		

* $p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.37 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.31 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้การทดสอบค่าที่ พบว่า t เท่ากับ 23.63 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกม

อภิปรายผล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.45/83.08 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีขอบเขตเนื้อหา ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีองค์ประกอบครบถ้วนตามวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ มีกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และการใช้สื่อบอร์ดเกมตามแนวทางบอร์ดเกม LUDO ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้นี้ได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปทดลองใช้จริง ตรงกับงานวิจัยของอดิเรก กาวิเป้ง และชรินทร์ มั่งคั่ง (2566) ศึกษานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ์เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.84 สามารถนำไปใช้สอนได้

แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมีส่วนทำให้ประสิทธิภาพของแผนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมมีผลทำให้นักเรียนทุกคนช่วยเหลือกันเพื่อชัยชนะของกลุ่ม เด็กเก่งบอกคำตอบที่ถูกต้องให้แก่เด็กปานกลางและเด็กอ่อนตอบเพื่อทำคะแนนให้แก่กลุ่ม เป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนให้กับนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันไป พร้อมกัน ส่งผลให้คะแนนระหว่างเรียนมากกว่าคะแนนหลังเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรพัฒน์ เสี่ยงล้ำ และไกรฤกษ์ ศิลาคม (2568) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสนพิธีของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีประสิทธิภาพเท่ากับ 95.02/77.53 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาเป็น แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพเพียงพอและมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยกำหนดขอบเขตของคำถามให้เหมาะสม กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ยังส่งผลให้ คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน t เท่ากับ 23.63 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ัญญาเรศ หมั่นไกร และคณะ (2564) ศึกษาเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสาภลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนโยธินบูรณะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของอดิเรก กาวีเป็ง และชรินทร์ มั่งคั่ง (2566) ศึกษาวัตรกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลัสนิธิเพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยหลังการจัดการเรียนรู้ มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.31 แสดงว่าสามารถส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านที่มีแนวโน้มการส่งเสริมได้ดีที่สุด คือ ด้านความรู้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ผู้สอนต้องแบ่งกลุ่มให้ทุกกลุ่มมีสมาชิก ที่มี ความเก่งมากน้อยอยู่คู่ละกัน และควรเลือกใช้วิธีการแบ่งกลุ่มให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ใน ปัจจุบันเพื่อความยุติธรรมและเท่าเทียม เช่น การเลือกสมาชิกแต่ละกลุ่มด้วยโปรแกรมสุ่ม เป็นต้น

1.2 การใช้สื่อบอร์ดเกมตามแนวทางของเกม LUDO ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วย เทคนิค TGT ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมสื่อและการอธิบายกติกาอย่างละเอียดเพื่อให้ นักเรียน ทุกคน

เข้าใจตรงกันและมีเป้าหมายเดียวกัน สื่อที่ใช้ควรประกอบด้วยชุดคำถามเกี่ยวกับอาหารไทย ทั้ง 4 ภาค พร้อมเฉลย ลูกเต๋ารูปขนาดใหญ่ และกระดานเกมที่แบ่งออกเป็น 2 กระดานสำหรับ ภาคเหนือ-อีสาน และ ภาคกลาง-ใต้ โดยแต่ละกระดานแบ่งพื้นที่ให้กลุ่มนักเรียน 4 กลุ่ม ซึ่งจะมีสี แทนกลุ่มและเส้นทางเดิน สะสมคะแนนเพื่อเข้าสู่เส้นชัย การดำเนินกิจกรรมแนะนำให้แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 7-8 คน คละความสามารถ โดยในแต่ละกลุ่มควรมีทีมย่อย 2 ทีม คือ ทีมที่ทำหน้าที่ตอบคำถาม และทีมที่ เล่นบอร์ดเกม การเล่นเกมควรใช้คำถามเกี่ยวกับเมนูอาหารไทย ในแต่ละภาคเป็นตัวเชื่อม เมื่อทีมตอบ ถูกจะได้สิทธิ์หย่อนลูกเต๋าเพื่อเดินในกระดานเกมต่อ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ฝึกการทำงานเป็น ทีม และเกิดความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนสามารถปรับจำนวนสมาชิกในแต่ละกลุ่ม ตามบริบทของโรงเรียนได้เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์จริง

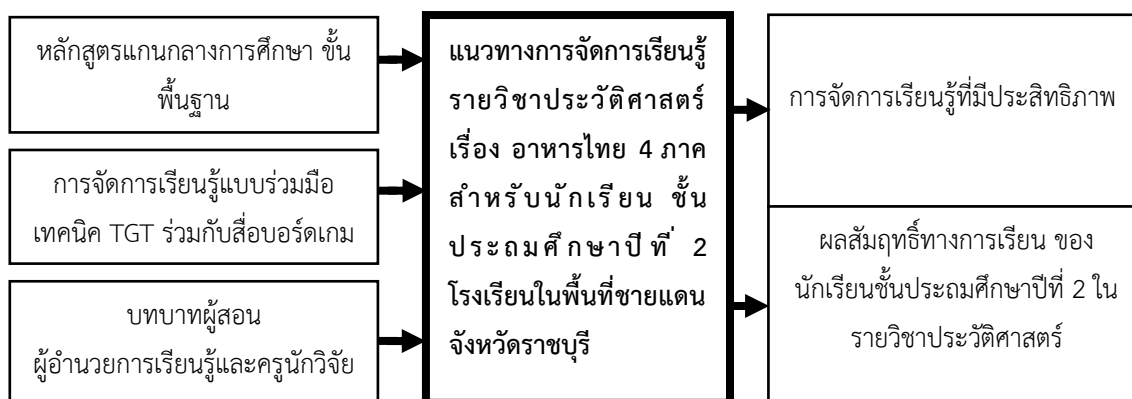
2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้วิจัยควรศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างทุกครั้งที่ทำวิจัยทดลองใช้รูปแบบ การ จัดการเรียนรู้และสื่อในการจัดการเรียนการสอน

2.2 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคอื่น ๆ ร่วมกับการสร้างสรรค์สื่อต่าง ๆ เพื่อหารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อาทิ การ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมบัตรคำ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ร่วมกับชุดฝึกทักษะ เป็นต้น

องค์ความรู้ใหม่

แนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในพื้นที่ชายแดน จังหวัดราชบุรี ผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับ สื่อบอร์ดเกม ซึ่งจะต้องเตรียม แผนการจัดการเรียนรู้และสื่อให้พร้อมในบทบาทของผู้อำนวยความสะดวกและครูนักวิจัย ในกิจกรรมการ เรียนรู้ขั้นนำใช้คำถามกระตุ้นความคิด ขั้นสอนบรรยายและแบ่งกลุ่ม ให้นักเรียนร่วมกันใช้สื่อบอร์ดเกม แต่ละกลุ่มจะมีทีมตอบคำถามและทีมเดินเกม ทีมที่ตอบคำถามถูก จะได้เดินเกมตามจำนวนที่หย่อน ลูกเต๋าคือ เล่นจนกว่าจะเข้าเส้นชัย ขั้นสรุปผู้สอนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอเมนูอาหารไทย 4 ภาค จะเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวช่วยให้การเรียนการสอน มีประสิทธิภาพและนักเรียนทุกคนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างเท่าเทียม แสดงเป็นแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 3 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อาหารไทย 4 ภาค สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในพื้นที่ชายแดน จังหวัดราชบุรี

ที่มา: ข้อค้นพบจากงานวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. พริกหวานกราฟฟิค.
- ชัยยง พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 7-20.
- ธัญญาเรศ หมั่นไกร, กรรณิการ์ ภิรมย์รัตน์ และภาสชัย แถบกำปิง. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ศาสนพิธีของศาสนาสาภลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนโยธินบูรณะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประกอบเกมการสอน. *Journal of Roi Kaensarn Academic*, 6(7), 190-203.
- พิรพัฒน์ เสี่ยงล้ำ และไกรฤกษ์ ศิลาคม. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาและศาสนพิธีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT. *วารสารครุทรรศน์*, 5(1), 126-142.
- มนัสรินทร์ บุญญคง, ดรุณี จำปาทอง และอุมาพร หล่อสมฤดี. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มการแข่งขัน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย สตูล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.*, 11(1), 196-211.
- อดิเรก กาวีเป้ง และชินทร์ มั่งคั่ง. (2566) ศึกษาวัตรกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-Operative Learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team Games Tournament) ร่วมกับสื่อ

บอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถี
ประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม. วารสารวิชาการ
สถาบันเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 2(1), 45-59.

DeVellis, F. (2017). *Scale Deveopment: Theory and Applications*. (4th ed.). CA: SAGE.

Silverman, D. (2013). *How to Learn Board Game Design and Development*. McGraw-Hill.

Slavin, E. (1990). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, Englewood
Cliff. Prentice-Hall.