

The Effects of Using a Board Game on Basic Knowledge of Thai Music Among Grade 7 Students

Napaporn Khampa^{1*} and Nanthon Banjongparu²

¹ Master of Education, Innovative Curriculum and Learning Management Program, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

² Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand

* Corresponding author. E-mail: namnapaporn2537@gmail.com

ABSTRACT

This research article aims to (1) develop a learning management approach using board games combined with the TGT (Teams-Games-Tournaments) technique on the topic of basic knowledge about Thai music, and (2) compare the academic achievement in Thai music before and after learning about the fundamental aspects of Thai music among Grade 7 students. This study employs an experimental research design, with the sample group consisting of 31 students from Grade 7/1 at Bannongchumsaeng School, selected through purposive sampling. The data collection tools include (1) a learning management plan integrating the TGT technique with board games, (2) board games, and (3) an achievement test on basic knowledge about Thai music. The quality of the learning management plan, board games, and achievement test was analyzed using mean and standard deviation, while the comparison of pre- and post-learning achievement was conducted using a dependent samples t-test. The research findings reveal that: 1) The quality and appropriateness of the board games, as evaluated by experts across six aspects, were rated at the highest level of suitability. Additionally, the overall effectiveness of the learning activities using board games on the topic of basic knowledge about Thai music was also rated at the highest level. 2) The academic achievement in Thai music regarding basic knowledge about Thai music significantly increased after the intervention, with statistical significance at the .05 level.

Keywords: Board Games, Introductory Knowledge About Thai Music, Team Game Tournament Technique

ผลการใช้บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นภาพร คำปา^{1*} และ นันทนธร บรรจงปรุ²

¹ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

² ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: namnapaporn2537@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย และ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง จำนวน 31 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้เทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกม (2) บอร์ดเกม (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย วิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และบอร์ดเกม และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติ t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพความเหมาะสมของบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 6 เรื่องอยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด และผลการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย, เทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน

© 2025 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

ปัจจุบัน ดนตรีไทยมีการพัฒนาและปรับตัวตามยุคสมัย โดยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมต่างประเทศและเทคโนโลยีดนตรีใหม่ ๆ ทำให้เกิดการผสมผสานระหว่างดนตรีไทยกับดนตรีตะวันตกและดนตรีชาติพันธุ์ต่าง ๆ เพื่อให้ดนตรีไทยเข้าถึงประชาชนมากขึ้น และยังคงสืบสานวัฒนธรรมไทยควบคู่ไปกับการพัฒนา ในสถานศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระดนตรี) มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรี สามารถแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิวิจารณ์คุณค่าดนตรี และถ่ายทอดความรู้สึกทางดนตรีได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าของดนตรีไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และสากล ตลอดจนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอวังพิเศษ จังหวัดตรัง ได้ออกแบบหลักสูตรรายวิชาดนตรีไทยเพิ่มเติมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมุ่งเน้นการศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของดนตรีไทย องค์ประกอบดนตรี ประเภทและลักษณะของเครื่องดนตรีไทย รวมถึงการบรรเลงและการใช้เครื่องดนตรีอย่างเหมาะสม หลักสูตรนี้ยังเน้นการพัฒนาทักษะการฟังเพลง การสร้างประสบการณ์ทางดนตรี และการเข้าใจอารมณ์เพลง โดยมีการประยุกต์ใช้นวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตามแนวทางประเทศไทย 4.0 และศตวรรษที่ 21 นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทยแต่ละประเภทซึ่งมีลักษณะและหน้าที่แตกต่างกัน ตลอดจนประวัติความเป็นมาของดนตรีไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงรัตนโกสินทร์ หลักสูตรนี้ยังส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังพบอุปสรรค เช่น นักเรียนให้ความสนใจน้อย

เนื่องจากวิธีการสอนที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก ขาดสื่อการเรียนที่เพียงพอ และนักเรียนมีปัญหาในการอ่านเขียน ส่งผลให้ขาดความกระตือรือร้นและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง (โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง, 2560)

จากปัญหาดังกล่าว เพื่อเพิ่มความสนใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง หน่วยการเรียนรู้เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ซึ่งประกอบด้วย 3 เนื้อหาหลัก ได้แก่ ประเภทเครื่องดนตรีไทย ประเภทวงดนตรีไทย และประวัติความเป็นมาของดนตรีไทย ได้มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การบูรณาการ การคิด การทางสังคม และการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม เนื่องจากเป็นเกมที่ผสมผสานวัสดุอุปกรณ์กับกลไกของเกม มีกฎกติกาที่ซับซ้อนและหลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนใช้ทักษะเชิงกลยุทธ์และโชคในการเล่น บอร์ดเกมมีรูปแบบที่น่าสนใจและดึงดูดใจ ทั้งแบบสองมิติ สามมิติ และดิจิทัลที่สามารถเล่นออนไลน์ได้สะดวก บอร์ดเกมยังมีความสามารถในการจำลองสถานการณ์ได้หลากหลาย ซึ่งแตกต่างจากเกมทั่วไป (รัชนิวรรณ ตั้งภักดี, 2565) ดังที่ เจียรนัย ธนุธรรมาคูณ (2564) กล่าวว่า บอร์ดเกมคือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ “กระดาน” ซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานอาจเป็นเกมที่ใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์หรือใช้โชคหรือดวงเป็นส่วนประกอบก็ได้จากหลักฐานทางโบราณคดีพบว่า วัฒนธรรมการเล่นเกมกระดานมีมาแล้วตั้งแต่อย่างน้อยสามพันปีก่อนคริสตกาล โดยมีการเล่นเกมกระดานในอียิปต์โบราณและในอารยธรรมแถบเมโสโปเตเมีย

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน(TGT) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Cooperative learning) แบบแรกทีสลาบิน (Slavin) โดยจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้รวมกลุ่ม เพื่อทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละกลุ่มประกอบด้วย สมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือความสามารถสูง ปานกลางและต่ำมารวมกลุ่มกันในอัตราส่วน 1: 2: 1 ซึ่งสมาชิกของกลุ่มจะแข่งขันกันในเกมเชิงวิชาการความสำเร็จของกลุ่มจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคล (Slavin อ้างอิงใน กริพพธิ์ สว่างสุข, 2563) โดยเทคนิค TGT ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1)ขั้นนำ ครูจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อเชื่อมโยงความรู้เข้าสู่ 2) ขั้นสอน ครูนำเสนอเนื้อหาให้นักเรียนทั้งชั้นก่อน โดยใช้เทคนิควิธีที่เหมาะสมทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อเชื่อมโยงให้เข้ากับเนื้อหาใหม่ นักเรียนต้องสนใจและตั้งใจฟังครู เพื่อที่จะได้นำความรู้ความเข้าใจในบทเรียนไปใช้ในการแข่งขัน 3)ขั้นจัดทีมครูแบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-6 คน โดยคละนักเรียนที่มีความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันก่อนการปฏิบัติกิจกรรม และเตรียมความพร้อมก่อนที่จะแข่งขัน 4)ขั้นการแข่งขัน นักเรียนแต่ละกลุ่มจะแข่งขันกันตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียน โดยยึดหลักนักเรียนที่มีความสามารถทัดเทียมกันคือนักเรียนเก่งของแต่ละทีมแข่งขันกัน นักเรียนปานกลางของแต่ละทีมแข่งขันกัน และนักเรียนอ่อนของแต่ละทีมแข่งขันกัน ให้นำคะแนนการแข่งขันของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนรวมของทีม 5) ขั้นสรุปครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน (สุพิชญา สาขะจันทร์, 2565)

ด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมใช้ร่วมกับเทคนิค TGT ในขั้นการแข่งขัน โดยมีการออกแบบบอร์ดเกมตามเนื้อหาสาระ ดังนี้ 1) เกม What it is? จัดการเรียนรู้เรื่องประเภทดนตรีไทย เป็นเกมเน้นให้นักเรียนเกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับลักษณะรูปร่าง ส่วนประกอบ วัสดุต่างๆที่เกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทย เพื่อให้ นักเรียนสามารถจำแนกประเภทเครื่องดนตรีไทยได้ถูกต้อง 2) เกมเศรษฐี จัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องประเภทวงดนตรีไทย เป็นเกมที่ให้นักเรียนได้ตอบคำถามประเภทวงดนตรีไทย 3 ประเภท ได้แก่ วงมโหรี วงเครื่องสายและวงปี่พาทย์ และสะสมคะแนน 3)เกมบันไดงู จัดการเรียนรู้เรื่องประวัติความเป็นมาดนตรีไทย นักเรียนจะได้เรียนรู้ประวัติความเป็นมาดนตรีไทย 4 สมัย ได้แก่ ดนตรีไทยสมัยสุโขทัย ดนตรีไทยสมัยอยุธยา ดนตรีไทยสมัยธนบุรีและดนตรีไทยรัตนโกสินทร์ ซึ่งในเกมจะมีคำถามความรู้เกี่ยวกับประวัติดนตรีไทยในสมัยต่างๆ เป็นต้น โดยการนำบอร์ดเกมใช้ร่วมกับเทคนิค TGT สร้างแรงจูงใจในการเรียน กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ สร้างความสนุกสนาน การทำงานร่วมกันและการสื่อสารในชั้นเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงทดลอง ดำเนินการตามแบบแผนการวิจัย One Group Pre-test Post-test Design โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอดงเจริญ จังหวัดตรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรังเขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ทั้งหมด 56 คน จำนวน 2 ห้องเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอดงเจริญ จังหวัดตรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรังเขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 31 คน โดยใช้วิธีเลือกโดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 มีผลการประเมินการอ่านคิดวิเคราะห์และการเขียน ร้อยละ 22.58 อยู่ในระดับผ่าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team Games Tournament) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาดนตรีไทย รหัสวิชา ศ21201 เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย จำนวน 6 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง ดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาดนตรีไทยเพิ่มเติม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอดงเจริญ จังหวัดตรัง

2.1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคทีมเกมทัวร์นาเมนต์ TGT (Team Games Tournament)

2.1.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

2.1.4 กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team Games Tournament) โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ดังนี้

แผนที่ 1 ประเภทเครื่องดนตรีไทย	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 2 วงมโหรีและวงเครื่องสาย	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 3 วงปี่พาทย์	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 4 ประวัติดนตรีไทยสมัยสุโขทัย	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 5 ประวัติดนตรีไทยสมัยอยุธยา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 6 ประวัติดนตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์	จำนวน 2 ชั่วโมง

2.1.5 กำหนดบอร์ดเกมสำหรับเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team Games Tournament) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 เรื่องดังนี้

- | | |
|------------------------------------|-----------------|
| 1) ประเภทเครื่องดนตรีไทย | เกม What is it? |
| 2) วงมโหรีและวงเครื่องสาย | เกมเศรษฐี |
| 3) วงปี่พาทย์ | เกมเศรษฐี |
| 4) ประวัติดนตรีไทยสมัยสุโขทัย | เกมบันไดงู |
| 5) ประวัติดนตรีไทยสมัยอยุธยา | เกมบันไดงู |
| 6) ประวัติดนตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ | เกมบันไดงู |

2.1.6 สังเคราะห์รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team Games Tournament) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย

- ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียน
- ขั้นที่ 2 ขั้นสอน
- ขั้นที่ 3 ขั้นจัดทีม
- ขั้นที่ 4 ขั้นการแข่งขัน
- ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

2.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team Games Tournament) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่แก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาดนตรีไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านด้านการวัดผลประเมินผลจำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (Rating Scale Likert) แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผลการประเมินในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.58

2.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team Games Tournament) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 31 คน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2 บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย

ดำเนินการสร้างและพัฒนาบอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย โดยใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาดนตรีไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอดงวิทยาคาร จังหวัดตรัง

2.2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

2.2.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้รายวิชาดนตรีไทย รหัสวิชา ศ21201

2.2.4 ดำเนินการจัดทำบอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยมีรายละเอียดดังนี้

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| 1) ประเภทเครื่องดนตรีไทย | เกมทายภาพ What is it? |
| 2) วงมโหรีและวงเครื่องสาย | เกมเศรษฐี |
| 3) วงปี่พาทย์ | เกมเศรษฐี |
| 4) ประวัติดนตรีไทยสมัยสุโขทัย | เกมบันไดงู |

5) ประวัติดนตรีไทยสมัยอยุธยา เกมบันไดงู

6) ประวัติดนตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ เกมบันไดงู

2.2.5 ออกแบบประเมินคุณภาพความเหมาะสมของบอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย 3 ด้านประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบและการนำเสนอบอร์ดเกมและด้านกิจกรรมการเรียนรู้การสอน โดยกำหนดคะแนนระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5

2.2.6 นำผลการประเมินคุณภาพความเหมาะสมของบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบและการนำเสนอบอร์ดเกมและด้านกิจกรรมการเรียนรู้การสอน มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า บอร์ดเกมทั้ง 6 เรื่องอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51-4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.47-0.51

2.2.7 นำบอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทยใช้ร่วมกับเทคนิค TGT ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 31 คน

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย 4 ตัวเลือก 30 ข้อ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย โดยมีวิธีการสร้างดังนี้

2.3.1 ศึกษาหนังสือ เอกสาร ตำราและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบทดสอบ

2.3.2 ศึกษาหนังสือ เอกสาร ตำราและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย 6 ระดับของ Bloom คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์

2.3.3 ศึกษาและวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ รายวิชาดนตรีไทย รหัส ศ 21201 เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบ

2.3.4 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ตามเนื้อหาที่กำหนดและระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ ตามแนวคิดของ Bloom ทั้ง 6 ชั้น คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจการประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์

2.3.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

2.3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาดนตรีไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านด้านการวัดผลประเมินผลจำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3.7 ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องระหว่างข้อสอบและจุดประสงค์การเรียนรู้ (index of item-objective congruence หรือ IOC) ซึ่งได้แบบทดสอบที่มีความเหมาะสม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 จำนวน 40 ข้อ พบว่าข้อสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 จำนวน 36 ข้อ

2.3.8 นำแบบทดสอบที่ปรับแก้ตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำจำนวน 36 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย มาแล้ว ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 22 คน โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอลำลูกเกด จังหวัดตรัง

2.3.9 นำผลการทดลองมาใช้วิเคราะห์หาความยาก-ง่าย (item difficulty หรือ ค่า p) และค่าอำนาจจำแนก (item - discrimination หรือ ค่า 1) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS พิจารณาเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยาก-ง่าย อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งมีแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ

2.3.10 นำแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (Reliability) ตามวิธีการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.882

2.3.11 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มทดลองในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้ากลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอดงหลวง จังหวัดตรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรังเขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 31 คน โดยดำเนินการขั้นตอนดังนี้

4.1 ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองชุมแสง

4.2 ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย 4 ตัวเลือก 30 ข้อ

4.3 ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team Games Tournament) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 เรื่องจำนวน 12 ชั่วโมง ดังนี้ 1) ประเภทเครื่องดนตรีไทย ใช้เกม What is it? 2) วงมโหรีและวงเครื่องสาย ใช้เกมเศรษฐี 3) วงปี่พาทย์ ใช้เกมเศรษฐี 4) ประวัติดนตรีไทยสมัยสุโขทัย ใช้เกมบันไดงู 5) ประวัติดนตรีไทยสมัยอยุธยา ใช้เกมบันไดงู และ 6) ประวัติดนตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ใช้เกมบันไดงู

4.4 ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย 4 ตัวเลือก 30 ข้อ โดยใช้ข้อสอบชุดเดิม

4.5 นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

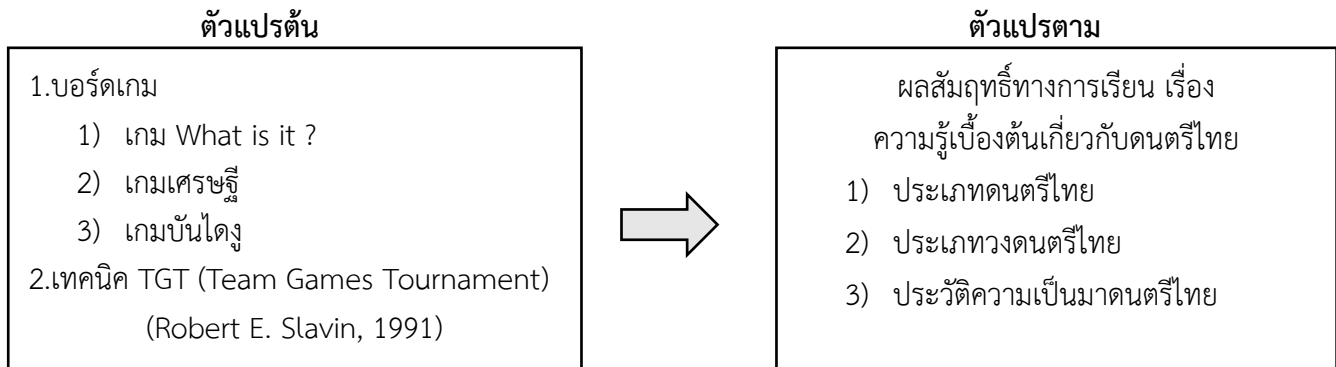
ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

5.1 ประเมินการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อยู่โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ประกอบด้วยบอร์ดเกม 3 แบบ ได้แก่ เกม What is it? เกมเศรษฐี และเกมบันไดงู โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยเพิ่มเติมก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติ t-test (Dependent Samples)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เทคนิคการสอนในรูปแบบการเรียนรู้เทคนิค TGT (Team Games Tournament) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องของการใช้บอร์ดเกม มาบูรณาการร่วมกัน เพื่อสร้างบอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสังเคราะห์มาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการหาคุณภาพความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ประกอบด้วยบอร์ดเกม 3 แบบ ได้แก่ เกม What is it? เกมเศรษฐี และเกมบันไดงู ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพความเหมาะสมของบอร์ดเกมเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ประกอบด้วยบอร์ดเกม 3 แบบ ได้แก่ เกม What is it? เกมเศรษฐี และเกมบันไดงู

บอร์ดเกม	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
เกม What is it? เรื่องประเภทดนตรีไทย	4.69	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
เกมเศรษฐี เรื่องวงมโหรีและวงเครื่องสาย	4.67	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
เกมเศรษฐี เรื่องวงปี่พาทย์	4.64	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
เกมบันไดงู เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยสุโขทัย	4.62	0.49	เหมาะสมมากที่สุด
เกมบันไดงู เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยอยุธยาและสมัยธนบุรี	4.58	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
เกมบันไดงู เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์	4.51	0.51	เหมาะสมมากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพของบอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ประกอบด้วยบอร์ดเกม 3 แบบ ได้แก่ เกม What is it? เกมเศรษฐี และเกมบันไดงู พบว่า บอร์ดเกมทั้ง 6 เรื่องมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51-4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.47-0.51

ผลการประเมินการร่วมกิจกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ประกอบด้วยบอร์ดเกม 3 แบบ ได้แก่ เกม What is it? เกมเศรษฐี และเกมบันไดงู โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ พบว่า บอร์ดเกมจำนวน 3 เกม อยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 17.16-17.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.69-0.75 และบอร์ดเกมจำนวน 3 เกม อยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 16.65-16.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 1.14-0.49 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ประกอบด้วยบอร์ดเกม 3 แบบ ได้แก่ เกม What is it? เกมเศรษฐี และเกมบันได

บอร์ดเกม	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
เกม What is it? เรื่องประเภทดนตรีไทย	16.65	1.14	ดี
เกมเศรษฐี เรื่องวงมโหรีและวงเครื่องสาย	17.16	0.69	ดีมาก
เกมเศรษฐี เรื่องวงปี่พาทย์	16.71	0.78	ดี
เกมบันได เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยสุโขทัย	16.87	0.49	ดี
เกมบันได เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยอยุธยาและสมัยธนบุรี	17.19	0.70	ดีมาก
เกมบันได เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์	17.35	0.75	ดีมาก

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยเพิ่มเติมก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่าคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.84 ($\bar{X} = 11.84$, S.D.=2.23) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.61 ($\bar{X} = 21.61$, S.D.=1.91) แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยเพิ่มเติม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลคะแนน	จำนวน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	31	30	11.84	1.91	21.773	.000*
หลังเรียน	31	30	21.61	2.23		

หมายเหตุ: *p ≤ 0.05

อภิปรายผล

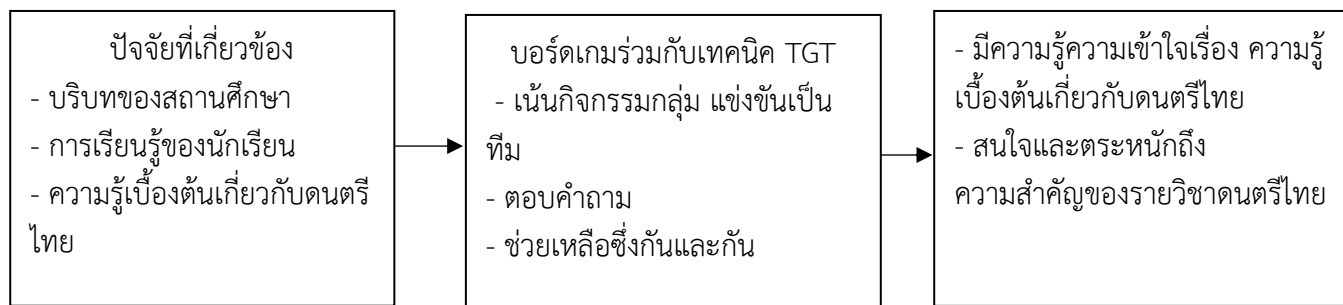
ผลการหาคุณภาพความเหมาะสมของบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบและการนำเสนอบอร์ดเกมและด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า บอร์ดเกมทั้ง 6 เรื่องอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51-4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.47-0.51 ทั้งนี้การออกแบบบอร์ดเกมให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ดังนี้ 1) เรื่องประเภทเครื่องดนตรีไทย จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม What is it? 2) เรื่องวงมโหรีและวงเครื่องสาย จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเศรษฐี 3) เรื่องวงปี่พาทย์จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเศรษฐี 4) เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยสุโขทัย จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันได 5) เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยอยุธยาจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันได และ 6) เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันได ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย (2563) ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก

ผลการประเมินร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ประกอบด้วยบอร์ดเกม 3 แบบ ได้แก่ เกม What is it? เกมเศรษฐีและเกมบันได พบว่าการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยใช้บอร์ดเกมในภาพรวม มีจำนวน 3 เรื่องอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 17.19-17.35 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.69-0.75 และมีจำนวน 3 เรื่องอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 16.65-16.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.78-1.14 ได้ดังนี้ 1) เรื่องประเภทเครื่องดนตรีไทย จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม

What is it? ในภาพรวมอยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.65 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.14 2) เรื่องวงมโหรี และวงเครื่องสาย จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเศรษฐี ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.16 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 3) เรื่องวงปี่พาทย์จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ในภาพรวมอยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 4) เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยสุโขทัย จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู ในภาพรวมอยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92 5) เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยอยุธยา จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 และ 6) เรื่องประวัติดนตรีไทยสมัยรัตนโกสินทร์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบันไดงู ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.35 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ ปาริชาติ ชื่นเจริญ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.84 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 21.61 ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย 9.77 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team Games Tournament) มีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับดนตรีไทย ดังนี้ 1) เกม What is it? เป็นการสลับกันตอบคำถามกันระหว่าง 2 ทีม โดยใช้คำตอบเพียง “ใช่” กับ “ไม่ใช่” ดังนั้นนักเรียนแต่ละทีมต้องมีการสังเกต จดจำ ลักษณะเครื่องดนตรีไทยแต่ละชนิด เพื่อสามารถตอบคำถามให้ถูกต้องก่อนฝ่ายตรงข้าม 2) เกมเศรษฐี เป็นการเล่นแบบทีม โดยแต่ละทีมส่งตัวแทนไปเล่นประจำกลุ่มต่างๆที่ครูจัดไว้ นักเรียนได้ฝึกสมาธิ ตั้งใจในการอ่านคู่มือการเล่น เกม ฟังกติกาที่ครูอธิบายและมีความตั้งใจตอบคำถามเกี่ยวกับประเภทวงดนตรีไทยเพราะนักเรียนต้องสะสมคะแนนให้ได้มากที่สุดเพื่อเป็นทีมผู้ชนะ 3) เกมบันไดงู นักเรียนแบ่งทีมโดยแต่ละทีมส่งตัวแทนไปเล่นประจำกลุ่มต่างๆที่ครูจัดไว้ นักเรียนฟังกติกา อ่านคู่มือการเล่น เกม บันไดงู ในการเล่นแต่ละครั้งนักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพราะต้องคอยลุ้นดูตัวเลขเสี่ยงดวงในการเดิน หากเจอช่องบัตรคำถามนักเรียนต้องตอบคำถามเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาดนตรีไทยให้ถูกต้อง หากเจอช่องบัตรเสี่ยงดวงลุ้นว่าตัวเองจะโชคดีหรือโชคร้ายในการเดิน และนักเรียนมีความตื่นเต้นว่าใครจะเป็นคนเดินถึงเส้นชัยเป็นคนแรก สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังเรียน ได้พัฒนากระบวนการคิด ความสามารถในการแก้ไขปัญหา ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานระหว่างเรียน และเมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ร่วมกับเทคนิค TGT การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมในการสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ซึ่งในแต่ละกลุ่มคละนักเรียนเก่ง อ่อน ปานกลาง เพื่อให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ทำให้การเรียนรู้เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพและนักเรียนได้รับความรู้จริงซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ตฤณญา อังกรอัมมา (2567) พบว่า คะแนนความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ และที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบปกติ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางภูมิศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับ ญัฐพร ยิ้มประเสริฐ (2567) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำราชาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

จากภาพที่ 2 การเรียนรู้วิชาดนตรีไทยที่มีการฝึกปฏิบัติและการศึกษาทฤษฎีควบคู่ไปด้วย เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ปัจจัยต่าง ๆ มีส่วนส่งผลต่อการเรียนรู้ เช่น บริบทของสถานศึกษา ที่มีสื่อการเรียนการสอนไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน และการเรียนรู้ของนักเรียนเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทยแต่ละคนมีประสบการณ์แตกต่างกัน เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จบการศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่างสถานศึกษา ดังนั้นความรู้เบื้องต้นที่นักเรียนมีเกี่ยวกับดนตรีจึงแตกต่างกัน จากปัจจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น นำไปสู่การจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT ซึ่งเน้นกิจกรรมกลุ่ม การแข่งขันเป็นทีม เกิดกระบวนการคิดจากการตอบคำถาม และการช่วยเหลือซึ่งกันของสมาชิกในทีม จากการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทยและมีความสนใจและตระหนักถึงความสำคัญของรายวิชาดนตรีไทย

สรุปผลการวิจัย

ผลการประเมินการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ประกอบด้วย บอร์ดเกม 3 แบบ ได้แก่ เกม What is it? เกมเศรษฐีและเกมบันไดงู พบว่าการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยใช้บอร์ดเกมในภาพรวม มีจำนวน 3 เรื่องอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 17.19-17.35 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.69-0.75 และมีจำนวน 3 เรื่องอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 16.65-16.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.78-1.14 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทยเพิ่มเติม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 21.773$, $sig = .000^*$)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ควรนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจและและการจดจำความรู้พื้นฐานในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT ครูผู้สอนต้องเน้นย้ำกติกา วิธีการเล่นของบอร์ดเกม ให้ผู้เรียนเข้าใจเพื่อให้กิจกรรมดำเนินไปได้อย่างลุล่วง

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การวางแผน

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งถัดไป ควรมีการสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT (Team games tournament)

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับวิธีการสอนวิธีอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เจียรนัย ธนุธรรมมาคุณ. (2564). การออกแบบเรขาคณิตเพื่อบอร์ดเกมที่สอดแทรกความรู้สำหรับเจนเอเรชันวาย. (ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ณัฐพร ยิ้มประเสริฐ. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ตฤณญา อังกรอัชฌา. (2567). ผลการใช้บอร์ดเกมในกระบวนการทางภูมิศาสตร์ที่มีต่อความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล, 10(2), 69-78.
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- ภริพุทธิ สว่างสุข. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับการใช้ปัญหาปลายเปิด เรื่องอัตราส่วน ลัดส่วน และร้อยละ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ., 15(2), 117-132.
- โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง. (2560). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหนองชุมแสง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาดนตรีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง. ตรัง: โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- สุพิชญา สาขะจันทร์. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์โดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับสื่อ eDLTV เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องทศนิยม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).