



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับ
บอร์ดเกม

**The Development of Learning Achievement in Thai Poetry Writing
for Matthayomsuksa 2 Students Through a Cooperative Learning Model
Using Team Games Tournament with Board Games**

สุราทิพย์ เกตุก่อ, ภาสุดา ภาคาผล

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Sutatip Katko, Pasuda Pakapol
Ramkhamhaeng University
E-mail: Sutatip0211@gmail.com

Received: 02 December 2024; Revised: 18 December 2024; Accepted 19 December 2024
© The Author(s) 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกมให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกมกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนย่านตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ จำนวน 73 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บอร์ดเกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม 3) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบปกติ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ 5) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบ t-test (Independent Samples) ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกมหาค่าประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเท่ากับ 82.47/85.87 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.80$, $S.D.=0.15$)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ,การสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน, บอร์ดเกม

Abstract

This research aimed to 1) develop and evaluate the efficiency of a cooperative learning model using the team games tournament with board games; 2) to compare the learning achievement in Thai poetry writing of Matthayomsuksa 2 students between an experimental group learn through the cooperative learning model using team games tournament with board games and a control group using traditional teaching method; and 3) investigate the satisfaction of Matthayomsuksa 2 students with the cooperative learning model using the team games tournament and board games. The sample group consisted of 73 Matthayomsuksa 2 students from the first semester of the 2024 academic year at Yantakhaw Rat Chanuphatham School, selected through simple random sampling. The research instruments included: 1) Board games; 2) Learning management plans using the cooperative learning model with team games tournament and board games; 3) Learning management plans using traditional teaching method; 4) Achievement tests on the topic of Thai poetry writing; and 5) A student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and independent samples t-test. The results revealed that: 1. The cooperative learning model using team games tournament with board games had an efficiency index of 82.47/85.87. 2. The experimental group, which learned through the cooperative learning model using team games tournament and board games, achieved significantly higher learning outcomes than the control group, with a statistically significant difference at the 0.05 level. 3. The students expressed a very high level of satisfaction with the learning management system. (M = 4.80, S.D. = 0.15)

Keywords: Learning Achievement, Cooperative Learning Model, Team Games Tournament, Board Games

1. บทนำ

ประเทศไทยถือเป็นชาติที่มีภาษาเป็นเอกลักษณ์ โดยหลักสูตรการศึกษาของไทยตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษา ซึ่งภาษาเป็นช่องทางในการสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ระหว่างคนในสังคม ยังช่วยในการแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้ 5 สาระ ได้แก่ การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษา และวรรณคดีและวรรณกรรม โดยตระหนักถึงวัฒนธรรมการใช้ภาษาและความเป็นไทย และภูมิใจในวรรณคดีซึ่งเป็นภูมิปัญญาของชาติ สุดท้ายนักเรียนจะสามารถนำทักษะทางภาษามาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยต้องให้ความสำคัญกับการฝึกฝนทักษะพื้นฐานในทั้ง 4 ด้าน โดยเฉพาะทักษะการเขียนที่ถือว่ามีความซับซ้อนมากที่สุด ซึ่งเป็นการแสดงออก ที่สำคัญแทนคำพูด (วิลัยลักษณ์ แก้วกระจ่าง, 2557) กล่าวไว้ว่า ผู้ที่เขียนมักจะมีจำนวนน้อยกว่าผู้ที่พูด อ่าน และฟัง จึงเป็นเรื่องธรรมดาที่ความชำนาญและความคล่องแคล่วในการเขียนจะน้อยกว่า

ภาษาไทยมีลักษณะพิเศษที่โดดเด่น มีเสียงและถ้อยคำที่หลากหลาย สามารถเรียบเรียงให้เกิดสัมผัสและจังหวะที่สวยงาม โดยไม่มีข้อจำกัด เมื่อพิจารณาถึงลักษณะของภาษา จะเห็นว่ามี ความงามและไพเราะ ทั้ง



เสียงคำและความหมาย ซึ่งกวีได้นำเสนอผ่านผลงานต่าง ๆ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้ความสำคัญกับการแต่งคำประพันธ์ โดยได้บรรจุสาระที่ 4 ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ในการแต่งคำประพันธ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาและฝึกฝนจนสามารถแต่งบทร้อยกรองได้อย่างเข้าใจและมีความสามารถ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551) อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเกี่ยวกับการแต่งบทร้อยกรองหรือบทกวี ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของไทย ยังไม่สามารถบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายการเรียนรู้ได้มากนัก อาจเกิดจากการขาดทักษะการคิด การฝึกฝน หรือการนำความคิดและประสบการณ์ในชีวิตมาผสมผสานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า สอดคล้องกับปัญสุธา ย่องลั่น (2557 : 3) กล่าวว่า การเรียนการสอนในปัจจุบันเกี่ยวกับการแต่งบทร้อยกรองยังไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากการเขียนในรูปแบบนี้มีความซับซ้อนมากกว่าการเขียนในรูปแบบอื่น ๆ ทำให้การสอนคำประพันธ์กลายเป็นเรื่องท้าทายสำหรับครู ขณะที่ผู้เรียนเองก็มักรู้สึกว่าการแต่งคำประพันธ์ประเภทกลอนสุภาพ ซึ่งถือเป็นกลอนหลักที่เป็นพื้นฐานของกลอนทุกชนิดนั้น เป็นเรื่องที่ไม่ง่าย กลอนสุภาพใช้ถ้อยคำในทำนองเรียบง่าย และแสดงถึงลักษณะไทยแท้ โดยมีข้อกำหนดในเรื่องรูปแบบวรรณยุกต์ที่ต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด

ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการศึกษาเพื่อค้นหาวิธีการสอนที่สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน พบว่าวิธีที่น่าสนใจคือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) โดยเฉพาะการใช้เทคนิค TGT (Teams Games Tournament) ซึ่งมีความโดดเด่นเนื่องจากการนำเกมการแข่งขันเข้ามาในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกกระตือรือร้นและสนุกสนานกับการศึกษา การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและฝึกฟังอย่างสร้างสรรค์ ดังที่ Lekcharoen (2011: 68) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT กับการสอนแบบปกติ พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธี TGT มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ในการสอนการแต่งกลอนสุภาพ ควรจัดกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานและมีชีวิตชีวา พร้อมทั้งสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และไม่ควรจำกัดการสอนเฉพาะในตำราเพียงอย่างเดียว ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning หรือ GBL) จึงเป็นแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ “Play to Learning” ซึ่งมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุก ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าสนใจยิ่งขึ้น (ฉัตรกมล ประจวบลาภ, 2559) สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ อนันต์เทศ (2563) กล่าวว่า Games-Based Learning (GBL) คือ "การเรียนรู้ผ่านเกม" หรือ "เกมเพื่อการเรียนรู้" ซึ่งถือเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ โดยมีการผสมผสานเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรเข้าไปในเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือเล่นและได้รับความรู้จากการเล่นเกม นั้น ๆ โดยบอร์ดเกมเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของเกมที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ได้สำหรับทุกช่วงวัย โดยบอร์ดเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและสนุกสนาน ยิ่งไปกว่านั้น บอร์ดเกมยังต้องการการคิดเชิงวิพากษ์ และเมื่อเล่นแบบเป็นทีม จะส่งเสริมทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เนื่องจากต้องเผชิญกับคำถาม

หรือปัญหาที่ต้องแก้ไขร่วมกัน ซึ่งมักจะทำให้ผู้เล่นค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่คาดคิดจากการร่วมมือและสื่อสารกัน
อย่างมีประสิทธิภาพ Treher (2011 อ้างถึงใน ปริยธิดา โพธิ์พะนา, 2562)

เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแต่งกลอนสุภาพของนักเรียนยังต่ำอยู่ และจากความสำเร็จ
และความเป็นมาของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแต่งกลอน
สุภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ด
เกม เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่ม
แข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม ให้มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่าง
กลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม กับกลุ่มควบคุมที่
เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการ
สอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม

3. วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experiment research) เป็นการทดลองโดยศึกษา กลุ่ม
ทดลอง และกลุ่มควบคุม มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest-posttest design with
nonequivalent group) ตามรูปแบบของ แมคมิลแลน (McMillan.1996 : 204) ซึ่งมีแบบแผนการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัย

E_1	O_1	X_1	O_2
E_2	O_3	X_2	O_4

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 บอร์ดเกม จำนวน 5 กระดาน ได้แก่ กระดานที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาของกลอนสุภาพ กระดาน
ที่ 2 เรื่อง คำคล้องจอง กระดานที่ 3 เรื่อง สัมผัสของกลอนสุภาพ กระดานที่ 4 เรื่อง ฉันทลักษณ์ของกลอน
สุภาพ กระดานที่ 5 เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ หากคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบ
คุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมและคุณภาพของบอร์ดเกมทั้ง 5 กระดาน ด้วยแบบประเมินเป็นมาตรา
ส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยใช้มาตราวัดของลิเคิร์ต (Likert) มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
 $M=4.71$, $S.D.=0.46$ และจากนั้นนำไปทดสอบหาประสิทธิภาพ ($E1/E2$) ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
โดยใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.47/85.87

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ จำนวน 5 แผน เป็นระยะเวลา 10 ชั่วโมง หากคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยใช้มาตราวัดของลิเคิร์ต (Likert)

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาของกลอนสุภาพ
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำคล้องจอง
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สัมผัสของกลอนสุภาพ
- 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ
- 5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การแต่งคำประพันธ์

พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี $M = 4.68$ และ $S.D. = 0.76$ ทุกแผน

2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ จำนวน 5 แผน เป็นระยะเวลา 10 ชั่วโมง หากคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยใช้มาตราวัดของลิเคิร์ต (Likert)

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาของกลอนสุภาพ
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำคล้องจอง
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สัมผัสของกลอนสุภาพ
- 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ
- 5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การแต่งคำประพันธ์

พบว่า มีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี $M=4.70$ และ $S.D.=0.76$ ทุกแผน

2.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 จำนวน 40 ข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาทดลอง (Try out) วิเคราะห์ค่าความยาก (p) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.22-0.78 ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.21-0.81 และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (kuder-richardson method : KR-20) พบว่า แบบทดสอบมีความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.96

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม มี 5 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านบรรยากาศ 2.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3.ด้านบอร์ดเกม 4.ด้านการวัดและประเมินผล 5.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ โดยแบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของข้อความ และตรวจสอบความเที่ยงตรง เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อประสานงานกับสถานศึกษาที่ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อชี้แจงรายละเอียดและนัดหมายวันเวลาที่ทำการเก็บข้อมูล
2. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาทดสอบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แล้วเก็บคะแนนไว้เปรียบเทียบกันระหว่างสองกลุ่ม
3. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม ใ้กับกลุ่มทดลอง และใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบปกติกับกลุ่มควบคุม ที่ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ทดลองใ้กับนักเรียนจำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง จนครบ
4. เก็บคะแนนระหว่างเรียนโดยใช้บอร์ดเกมในการแข่งขันแบบกลุ่ม
5. เมื่อนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจนครบตามที่กำหนดแล้วนำแบบทดสอบหลังเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจไปทดสอบและสอบถามกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเครื่องมือวิจัยชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
6. นำคะแนนการทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน มาวิเคราะห์ผลทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพบอร์ดเกม โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และหาประสิทธิภาพ E1/E2 ให้เป็นตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
- 4.2 วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติทดสอบ t-test (Independent Samples) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 4.3 วิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 2 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม

การหา ประสิทธิภาพ	จำนวน นักเรียน (คน)	ประสิทธิภาพของ กระบวนการ		ประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์		E1/E2
		ร้อยละ		ร้อยละ		
		M	ร้อยละ (E1)	M	ร้อยละ (E2)	

รายบุคคล	3	41.33	82.67	26.33	87.78	82.67/87.78
กลุ่มย่อย	9	41	82	21.44	85.78	82/85.78
ภาคสนาม	30	41.23	82.47	21.47	85.87	82.47/85.87

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม ตามลำดับขั้นทั้ง 3 ขั้นตอน มีประสิทธิภาพ ดังนี้ ขั้นที่ 1 (แบบรายบุคคล) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.67/87.78 ขั้นที่ 2 (แบบกลุ่มย่อย) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82/85.78 และขั้นที่ 3 (แบบภาคสนาม) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.47/85.87 โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

ตารางที่ 3 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ

แผนที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	M	S.D.	แปลผล
1	ความเป็นมาของกลอนสุภาพ	4.68	0.76	มากที่สุด
2	คำคล้องจอง	4.68	0.76	มากที่สุด
3	สัมผัสของกลอนสุภาพ	4.68	0.76	มากที่สุด
4	ฉันทลักษณ์ของกลอนสุภาพ	4.68	0.76	มากที่สุด
5	การแต่งกลอนสุภาพ	4.68	0.76	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.68	0.76	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี $M = 4.68$ และ $S.D. = 0.76$

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม กับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม กับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	N	M	S.D.	t	Sig
กลุ่มทดลอง	36	13.19	2.765	1.076	.286
กลุ่มควบคุม	37	12.54	2.422		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนเรียน ของนักเรียนชั้น



มัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม กับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนก่อนเรียนกลุ่มทดลอง $M=13.19$ ($M=13.19$, $S.D.=2.77$) คะแนนก่อนเรียนกลุ่มควบคุม $M=12.54$ ($M=12.54$, $S.D.=2.42$) แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม กับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	N	M	S.D.	t	Sig
กลุ่มทดลอง	36	24.67	2.378	6.601	<.001
กลุ่มควบคุม	37	19.68	3.916		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม กับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนหลังเรียนกลุ่มทดลอง $M=24.67$ ($M=24.67$, $S.D.=2.38$) คะแนนหลังเรียนกลุ่มควบคุม $M=19.68$ ($M=19.68$, $S.D.=3.91$) แสดงว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม

ข้อ	รายการประเมิน	M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ด้านบรรยากาศ	4.74	0.24	มากที่สุด
2	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.76	0.30	มากที่สุด
3	ด้านบอร์ดเกม	4.80	0.19	มากที่สุด
4	ด้านการวัดและประเมินผล	4.83	0.18	มากที่สุด
5	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.85	0.14	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.80	0.15	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด $M=4.80$, $S.D.=0.15$

5. อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1.การสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม

1.1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.47/85.87 โดยมีประสิทธิภาพสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม มีขั้นตอนที่เป็นระบบ โดยได้ศึกษาหลักสูตร เทคนิควิธีการสร้างบอร์ดเกมจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างบอร์ดเกมซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสฤณี อาชวานันทกุล (2559)

1.2 การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ มีคุณภาพโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี $M = 4.68$ และ $S.D. = 0.76$ ทุกแผน ทั้งนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นได้ผ่านขั้นตอน และกระบวนการในการจัดทำอย่างมีระบบ โดยได้ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์เนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล (2562) ได้กล่าวถึงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม กับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม มีคะแนนก่อนเรียน $M = 13.19$ และคะแนนหลังเรียน $M=24.67$ แสดงว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกิ่งกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล (2562)

3. การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.80$, $S.D.=0.15$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม ช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม และเกิดบรรยากาศการเรียนรู้ในเชิงบวก สอดคล้องกับงานวิจัยของญาติมา ลัมสิทธิกุล (2561)



6. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกม เป็นวิธีการสอนที่มีลำดับขั้นตอน ครูผู้สอนจะต้องเตรียมสื่อ และนักเรียนให้พร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมไปถึงวิธีการแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งจะทำให้การจัดการเรียนรู้ประสบผลสำเร็จ

2. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควรพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ครูควรสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้นักเรียนรู้สึกเป็นกันเอง และใช้รูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนรู้สึกมีความสุขกับการเรียน และพึงพอใจที่จะร่วมมือในการทำกิจกรรม และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ

2. ควรมีการวิจัย การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ โดยใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับบอร์ดเกมกับการสอนในรูปแบบอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลการวิจัยว่าเหมือน หรือแตกต่างกันกับผลการวิจัยครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อสารเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กระทรวงศึกษาธิการ.(2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). *Game-Based Learning* กับ การ พัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. วารสารกองการ พยาบาล, 43(2), 127-136.
- ญาติมา ลัมสิทธิกุล. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองร่วมกับ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ฟังก์ชันกำลังสอง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). *เกมกระดานเป็นกิจกรรมที่ถูกต้องแบบมาเพื่อความสนุกสนาน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์การศึกษา.
- ปัญสุธา ย่องลั่น. (2557). ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนกลอนสุภาพในวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพธาราม อำเภอนาหม่อม จังหวัดสงขลา. (วิทยานิพนธ์ศึกษา ศาสตรมหาบัณฑิต



- สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่).
- ไพฑูรย์ อนันต์เขต. (ม.ป.ป.). *เรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับ Game-Based Learning*. เรียกใช้ เมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2563 จาก สถาบันการเรียนรู้มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี: <https://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/game-based-learning/>
- ภูวภัทร อ่างอาจ. (2561). *ผลกระทบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT ต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในจังหวัดเรียว ประเทศอินโดนีเซีย*.
- วิไลลักษณ์ แก้วกระจ่าง. (2557). *การเพิ่มทักษะการเขียนด้วยชุดแบบฝึกโครงเรื่อง The Writing Ability Enhancement by Using the Conceptual Plot*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *ชุดฝึกอบรมการวัดและประเมินผลการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- Bloom, Benjamin S. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York: Mc Graw-Hill.
- Ledford, B.R. and Sleeman, P.J. (2002) *Instructional Design : System Strategies*. Greenwich, Conn: Information Age.
- Lekcharoen, S, & Chaisri, N. (2021). *Causal factors affecting purchase intention fashion product on Instagram of consumers in Thailand*. Journal of Arts Management, 5(2), 513–528.
- McMillan, J. H. (1996). *"Educational Research: Fundamentals for the Consumer"*. New York: HarperCollins.
- Treher, J. (2012). *European Framework for CLIL teacher education*. Synergies Italie, n(8), 105-116.