



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านหนองคล้า

**The Development of English Learning Achievement Using Board Game to
Enhance English Vocabulary Learning for Grade 6 Students
of Ban Nongkhla School**

สิรินทิพย์ บุญทอง, อรนุช ลิ้มตศิริ

มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Sirinthip Boonthong, Oranuch Limtasiri
Ramkhamhaeng University, Bangkok, Thailand

✉: 6624440010@rumail.ru.ac.th
(Corresponding Email)

Received: 28 January 2025; Revised: 18 February 2025; Accepted 21 February 2025

© The Author(s) 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพบรรลุผลตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคล้า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) บอร์ดเกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบ t-test dependent samples ผลการวิจัย 1) บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.13/81.89 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย 21.82 ($\bar{X}$ = 21.82, S.D. = 5.28) และคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย 15.53 ($\bar{X}$ = 15.53, S.D. = 5.67) และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยการประเมินความพึงพอใจเท่ากับ 4.87 (S.D. = 0.11)

คำสำคัญ: การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, บอร์ดเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This research aimed to: (1) develop and evaluate the efficiency of board game to enhance English vocabulary learning for Grade 6 students according to the criteria 80/80. (2) compare the academic achievement in English vocabulary learning of Grade 6 students before and after engaging in English learning activities using board game and (3) study the satisfaction of Grade 6 students with the English learning activities using board games to enhance English vocabulary learning. The sample group consisted of 17 Grade 6 students at Ban Nongkhla School in the second semester of academic year 2023. The sample group of students was selected by purposive sampling. The research instruments included (1) board games (2) English learning lesson plans using the board game (3) a vocabulary achievement test (5) A student satisfaction assessment of the English learning activity using the board game to promote vocabulary learning. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a dependent samples t-test. The research results showed that: 1) The board game for promoting English vocabulary learning had an effectiveness of 80.13/81.89. 2) The comparison of academic achievement in English vocabulary learning, using the board game, showed that the post-test mean score ($M=21.82$, $S.D.=5.28$) was significantly higher than the pre-test mean score ($M = 15.53$, $S.D.=5.67$) 3) The Grade 6 students showed the highest level of satisfaction with the English learning activities using the board game to promote vocabulary learning, with an overall satisfaction rating of 4.87($\bar{x}=4.87$, $S.D.=0.11$)

Keyword: English Vocabulary Learning, Board games, learning achievement

1. บทนำ

ศตวรรษที่ 21 ได้รับการยอมรับว่าเป็นยุคแห่งสังคมการเรียนรู้ หรือ "เศรษฐกิจฐานความรู้" (Knowledge Economy) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในหลายมิติ โดยเฉพาะในด้านการศึกษา ซึ่งถือว่าเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรู้ ความสามารถ และคุณสมบัติที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพในอนาคต ดังนั้น ผู้เรียนในยุคนี้จึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยหนึ่งในทักษะที่สำคัญที่สุดคือ "ทักษะการเรียนรู้" (Learning Skill) การเรียนวิชาภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพในการประกอบอาชีพ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในระดับนานาชาติ การพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเสริมสร้างทักษะทางภาษาทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การมีคลังคำศัพท์ที่หลากหลายและเพียงพอจะช่วยให้สามารถพัฒนาทักษะอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยให้สามารถเลือกใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับบริบทและอารมณ์ได้อย่างแม่นยำ ส่งผลให้การสื่อสารมีความราบรื่นและเข้าใจง่ายขึ้น ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษจึงเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าในการพัฒนาตนเองและเพิ่มโอกาสในด้านต่าง ๆ ทั้งในแง่ของการเรียน การทำงาน และการดำเนินชีวิตในสังคมโลกที่มีการเชื่อมโยงกัน

กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ จึงได้กำหนดไว้ว่าเมื่อผู้เรียนจบการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนควรมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ คือ

การฟัง (Listening) การอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) และ การพูด (Speaking) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,250-1,300 คำ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551:223) อย่างไรก็ตามปัจจุบันพบว่า นักเรียนยังคงประสบปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากผลการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหนองคล้า พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียนร้อยละ 24.22 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ร้อยละ 37.32 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างระดับโรงเรียนกับระดับประเทศพบว่า คะแนนเฉลี่ยของระดับโรงเรียนต่ำกว่าระดับประเทศ ผลการประเมินดังกล่าวถือว่าอยู่ในระดับที่ไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยสาเหตุหลักมาจากเนื้อหาของวิชามีความยากและนักเรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะในการจดจำคำศัพท์ ซึ่งพบว่านักเรียนยังมีข้อจำกัดในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งรวมถึงความรู้และทักษะในการเลือกใช้คำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม

แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ในปัจจุบันที่ได้รับความนิยม คือ การใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากบอร์ดเกมมีลักษณะการทำงานที่มุ่งเน้นให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการดำเนินเกมผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งอาจประกอบไปด้วยการตัดสินใจ การแก้ปัญหา การแข่งขัน และการสื่อสารระหว่างผู้เล่น โดยทั่วไปแล้วมีการออกแบบที่หลากหลาย ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่มีสีสันสดใส ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนแบบธรรมดาหรือแบบดั้งเดิมในหลายๆ ด้าน เช่น การเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วม การพัฒนาทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ การกระตุ้นความสนใจและความตื่นตัว แนวทางนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ รพิสรา กันสุข (2564) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมแสดงให้เห็นว่ามีทักษะในการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเปอร์เซ็นต์ของนักเรียนที่สามารถพัฒนาทักษะได้สูงกว่า 75% และผลการวิเคราะห์ทางสถิติพบว่า การพัฒนานี้มีความแตกต่างที่มีนัยสำคัญในระดับ .05 นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถสรุปเนื้อหาทางภาษาที่เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การตัดสินใจ รวมถึงการสื่อสารที่ครอบคลุมทั้งการใช้เหตุผลและการแสดงอารมณ์ได้อย่างครบถ้วน ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้ที่มีความลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะทางภาษาอันสำคัญ

จากความเป็นมาประกอบกับสภาพการณ์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคล้า เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ จดจำคำศัพท์ได้ดี และช่วยส่งเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานจากบอร์ดเกม และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพบรรลุผลตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษากลุ่มทดลองกลุ่มเดียว โดยมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest Posttest Design)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 บอร์ดเกม 5 กระดาน ได้แก่ 1) Wild Animals 2) School Subject 3) Place in Town 4) Food and Drink 5) My Dream Job ได้รับการประเมินคุณภาพและตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาด้วยการใช้มาตรประเมินแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งเป็นมาตรส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนทำการประเมินผล พบว่า ผลการประเมินคุณภาพบอร์ดเกมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.81, S.D. = 0.10) และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดเท่ากับ 80.13/81.89

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมจำนวน 5 แผน โดยแต่ละแผนมีระยะเวลา 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง ได้รับการตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอนในด้านของความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ โดยใช้มาตรประเมินแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งเป็นมาตรส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนทำการประเมินผล พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแผนการสอนทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.86, S.D. = 0.02)

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีลักษณะเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1 ซึ่งถือว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม โดยมีค่าความยากง่ายของข้อสอบอยู่ระหว่าง 0.36-0.68 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.19-0.95 ข้อ จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method: KR-20) พบว่า ข้อสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98 ซึ่งแสดงว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นสูง

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล และด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งสิ้น 14 ข้อ จากการตรวจสอบพบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งบ่งชี้ว่า ข้อคำถามทั้งหมดมีความเหมาะสม

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ติดต่อกองการประสานงานกับสถานศึกษาที่ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อชี้แจงรายละเอียดการวิจัยและกำหนดวันเวลาในการเก็บข้อมูลที่เหมาะสม

3.2 ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นเพื่อทดสอบกับนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง โดยทำการบันทึกคะแนนเพื่อใช้เปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

3.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยดำเนินการสอนตามแผนการเรียนรู้ทั้งหมดจำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 10 ชั่วโมง

3.4 เก็บคะแนนระหว่างเรียน โดยใช้บอร์ดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนกลุ่มทดลอง

3.5 เมื่อกิจกรรมการเรียนการสอนสิ้นสุดลงตามกำหนด นักเรียนในกลุ่มทดลองจะทำการทดสอบหลังเรียน โดยใช้เครื่องมือวิจัยชุดเดียวกันกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน

3.6 นักเรียนในกลุ่มทดลองจะทำการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือ และจากนั้นจะทำการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อดำเนินการวิเคราะห์ตามลำดับของวัตถุประสงค์การวิจัย

4. วิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมโดยการใช้ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการคำนวณหาประสิทธิภาพ E1/E2

4.2 วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบ t-test dependent Samples ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.3 วิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม โดยการใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเทียบเกณฑ์ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

4. ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพบอร์ดเกมส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 ผลการหาประสิทธิภาพบอร์ดเกม

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพบอร์ดเกม

การหา ประสิทธิภาพ	จำนวน นักเรียน (คน)	ประสิทธิภาพของ กระบวนการ		ประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์		E1/E2
		$\bar{x}$	ร้อยละ (E1)	$\bar{x}$	ร้อยละ (E2)	
รายบุคคล	3	40.00	80.00	24.33	81.11	80.00/81.11
กลุ่มย่อย	9	40.33	80.67	24.22	80.74	80.67/80.74
ภาคสนาม	30	40.07	80.13	24.57	81.89	80.13/81.89

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมพบว่า มีค่าประสิทธิภาพตามขั้นตอนการทดลอง 3 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 (การทดลองแบบรายบุคคล) มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/81.11 ขั้นที่ 2

(การทดลองแบบกลุ่มย่อย) มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.67/80.74 และขั้นที่ 3 (การทดลองแบบภาคสนาม) มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.13/81.89 ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 ซึ่งบ่งชี้ว่าสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

1.2 ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5

ตารางที่ 2 ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5

แผนการจัดการเรียนรู้	พิจารณารายด้าน										แปลผล
	สาระสำคัญ		จุดประสงค์การเรียนรู้		กระบวนการจัดการเรียนรู้		การวัดผลและประเมินผล		รวม		
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	4.78	0.19	4.92	0.14	4.83	0.00	4.89	0.19	4.85	0.04	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	4.78	0.19	4.89	0.13	4.83	0.17	4.89	0.19	4.85	0.10	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	4.89	0.19	5.00	0.00	4.78	0.25	4.78	0.19	4.86	0.06	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	4.89	0.19	4.75	0.25	4.78	0.10	5.00	0.00	4.85	0.06	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	4.89	0.19	4.83	0.14	4.89	0.10	5.00	0.00	4.90	0.05	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.85	0.06	4.88	0.09	4.82	0.05	4.91	0.09	4.86	0.02	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5 ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อ Wild Animals, School Subjects, Places in Town, Food and Drink, และ My Dream Job โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า คุณภาพโดยรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 ได้รับคะแนนในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.86 เมื่อพิจารณาแยกตามด้านต่าง ๆ พบว่า ทุกด้านได้รับคะแนนในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการวัดผลและประเมินผล มีค่าเฉลี่ย 4.91 ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.88 ด้านสาระสำคัญ มีค่าเฉลี่ย 4.85 และด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.82 ตามลำดับ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (N=17)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ค่า t	P-Value
ก่อนเรียน	17	30	15.53	5.67	6.459	<.001*
หลังเรียน	17	30	21.82	5.28		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการใช้บอร์ดเกม พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 21.82 และมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 15.53

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านครูผู้สอน	4.80	0.36	มากที่สุด
2	ด้านเนื้อหา	4.84	0.24	มากที่สุด
3	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.92	0.12	มากที่สุด
4	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.88	0.23	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.87	0.11	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมได้รับคะแนนในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.87 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าความพึงพอใจในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านการวัดผลและประเมินผล มีค่าเฉลี่ย 4.92 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.93 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย 4.88 ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.84 ด้านครูผู้สอน มีค่าเฉลี่ย 4.80 ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคล้า สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม

1.1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 80.13/81.89 มีประสิทธิภาพสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ผ่านกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบ โดยมีการประเมินและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในระดับรายบุคคล กลุ่มย่อย และภาคสนาม สนับสนุนประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะ

คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวราภรณ์ ลัมเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา (2560: 120) ที่กล่าวว่า การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งผลดีต่อการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน โดยช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และการแก้ไขปัญหา รวมถึงช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้บอร์ดเกมยังมีส่วนช่วยเพิ่มสมาธิในการเรียน และส่งเสริมการพัฒนาสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต และการหาเหตุผล ด้วยลักษณะเฉพาะของบอร์ดเกม ซึ่งมีวิธีการเล่นที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบการเล่นคนเดียวและการเล่นแบบกลุ่ม จึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์และการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนในเวลาเดียวกัน

1.2 การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม มีคุณภาพ โดยภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.86$, S.D.=0.02) เนื่องจากกระบวนการจัดทำแผนการสอนเป็นกระบวนการที่มีลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์หลักสูตรและพิจารณาความเหมาะสมของขอบข่ายเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอนที่กำหนดไว้ พร้อมทั้งผ่านการประเมินและตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ มีศักยภาพในการพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยของ Yong Mel Fung (2016) ซึ่งศึกษาผลกระทบของการใช้บอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองและมีทักษะการพูดในระดับต่ำ ยืนยันถึงประสิทธิภาพของวิธีการดังกล่าว การศึกษานี้ดำเนินการกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนรัฐแห่งหนึ่งในเมืองโบโกตา ประเทศโคลอมเบีย พบว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมทักษะการพูดของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและสนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ซึ่งเป็นแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถระบุปัญหา ชักถาม คิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงความคิดไปสู่การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล ตามที่นิตยา นิมวงศ์ (2551: 3) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ภายใต้แนวคิดนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสนในการสร้างความเข้าใจและพัฒนาความคิดในลักษณะของการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ และชานธิป พรกุล (2554: 72) ยังได้เน้นถึงบทบาทของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ในการสร้างความรู้ให้กับผู้เรียน โดยให้ความสำคัญกับการสร้างความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและเพื่อนร่วมชั้น รวมถึงการใช้ประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเป็นพื้นฐานในการสร้างความเข้าใจใหม่ ๆ

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 6.459$, Sig. = <.001) โดยมีคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 21.82 ($\bar{X}=21.82$, S.D.=5.28) และมีคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 15.53 ($\bar{X}=15.53$, S.D.=5.67) ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม การใช้บอร์ดเกมในลักษณะการแข่งขันยังช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และถือเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการใช้ภาษา ซึ่งข้อมูลที่ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุกิตติ์ ตันติวงศ์กานต์ (2566) พบว่า

1) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม Catch the Thief ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด 2) หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมดังกล่าว นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ 3) นักเรียนแสดงความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม Catch the Thief ในระดับมากที่สุดจากผลการศึกษานี้ และสอดคล้องกับทฤษฎี แคมมณี (2550) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ในลักษณะที่สนุกสนาน แต่ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ ในระหว่างการทำกิจกรรม ผู้เรียนจะได้รับการชี้แจงอธิบายลักษณะของเกม วิธีการเล่น และการสาธิตการเล่นเพื่อให้ความเข้าใจที่ถูกต้องและสามารถบรรลุเป้าหมายของเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลังจากนั้นผู้เรียนจะได้ร่วมทำกิจกรรมในกลุ่ม โดยการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในกลุ่มให้ชัดเจนการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเคารพกฎกติกา และการยอมรับผลลัพธ์จากการแข่งขันเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยฝึกฝนทักษะความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขันอย่างมีเหตุผล แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนักเรียนจะได้ลงมือทำและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำจะทำให้เกิดการจดจำและความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าเพียงแค่การรับข้อมูลจากการบรรยายหรือการอ่านหนังสือ เนื่องจากนักเรียนมีโอกาสทดลองและรับผลลัพธ์จากการตัดสินใจของตนเอง ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=4.87$, S.D.=0.11) ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ได้กำหนดไว้ เนื่องจากการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่ม โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและความหลากหลายของทักษะในการจัดกลุ่มผู้เรียน การแข่งขันในรูปแบบการสะสมคะแนนเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยทั่วไปบอร์ดเกมมักถูกออกแบบมาให้มีความสนุกสนานและท้าทาย ซึ่งช่วยลดความเครียดและทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายในการเรียนรู้ การเรียนรู้ในบรรยากาศที่ไม่เครียดสามารถกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมที่สูงขึ้น นักเรียนจะมีความกระตือรือร้นและพร้อมที่จะเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อบอร์ดเกม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิวพร โกศิยะกุล (2567) สรุปได้ว่า 1) นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยในหัวข้อคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยหลังการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.75, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.33) ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนเริ่มกิจกรรมครูควรใช้เวลาในการอธิบายกติกาและขั้นตอนการเล่นบอร์ดเกมอย่างละเอียดชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนเข้าใจตรงกันและสามารถร่วมสนุกได้อย่างเต็มที่

1.2 การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์และมีส่วนร่วมสูง เวลาในการดำเนินกิจกรรมจึงอาจมีความยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานการณ์ในขณะนั้น

1.3 การใช้ภาพประกอบบนการ์ดเกมควรมีความชัดเจนและสื่อความหมายได้ตรงจุด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงภาพกับคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมสำหรับครูในด้านการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินกระบวนการเรียนรู้ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการพัฒนาและปรับปรุงสื่อบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบแอปพลิเคชันออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในบริบทของสถานศึกษาขนาดใหญ่

2.3 ควรศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในบริบทที่หลากหลาย เช่น การใช้ในระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกัน หรือการนำไปใช้ในวิชาเรียนที่มีความหลากหลาย เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จารุกิตติ์ ตันติวงศ์กานต์. (2566). *กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Catch the Thief ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทพศิรินทร์สมุทรปราการ* (รายงานการวิจัย). โรงเรียนเทพศิรินทร์ สมุทรปราการ.

ชนาธิป พรกุล. (2554). *การสอนกระบวนการคิดทฤษฎีและการนำไปใช้ พิมพ์ครั้งที่ 2*. กรุงเทพฯ: วี พรินท์. จำกัด

ทิตินา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิตยา ฉิมวงศ์. (2551). *การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง ความน่าจะเป็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์และการสอนตามปกติ*. วิทยานิพนธ์



การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ปิยะพงษ์ จันทาโสม. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียน
วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ปทุมธานี:
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

รพิสา กันสุข. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
นเรศวร.

วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกัณตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดานและ
องค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร.
วารสารวิจัยสังคม, 40(2), 107-132.

ศิวพร โกศิยะกุล. (2567, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำภาษาต่างประเทศใน
ภาษาไทยด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต.
วารสารสังคมศาสตร์วิจัย, 15(1), 19-33.

Fung, Y. M. (2016). *Effects of board game on speaking ability of low-proficiency ESL learners*.
University Putra Malaysia.