



การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Organizing 5E Inquiry-Based Learning with Board Games to Develop Achievement in Learning Literature on the Topic of Kap Ho Klong Praphas Than Thong Daeng for students Matthayom 2

ชไมพร เสือจิว¹, ออมรจิต แป้นศรี²

^{1,2}มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก, ประเทศไทย

Chamaiporn Suajiw¹, Aomthachit Pansri²
^{1,2}Naresuan University, Phitsanulok, Thailand
✉: bbibee1234@gmail.com
(Corresponding Email)

Received: 31 March 2024; Revised: 08 April 2025; Accepted: 24 April 2025
© The Author(s) 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านเมืองเก่า “ศรีอินทราทิตย์” อำเภอเมืองจังหวัดสุโขทัย จำนวน 25 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง และแบบประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.80, S.D.= 0.05) 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ

มากที่สุด คือ ($\bar{X}$ =4.46, S.D.=0.41)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบเสาะหาความรู้ 5E, บอร์ดเกม, วรรณคดี, ภาพยนตร์โคลงประพาสธารทองแดง

Abstract

The objectives of this study were to 1) develop instructional plans for teaching the literary work Kap Ho Khloang Praphat Than Thong Daeng using the 5E inquiry-based learning model integrated with board games for Grade 8 students; 2) compare students' academic achievement in Thai literature before and after the implementation of the instructional model 3) examine students' satisfaction with the use of the 5E inquiry-based learning model integrated with board games in studying the literary work. The sample group consisted of 25 Grade 8 students enrolled in the 2024 academic year at Ban Mueang Kao "Sri Intrathit" School, located in Mueang District, Sukhothai Province. The participants were selected using a simple random sampling method. The research instruments included four instructional plans, an academic achievement test on the selected literary work, and a questionnaire on learning satisfaction. Data were analyzed using descriptive statistics (mean and standard deviation) and inferential statistics (paired-sample t-test). The results indicated that: 1) the instructional plans were rated as highly appropriate ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.05); 2) the students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level of statistical significance 3) students reported a high level of satisfaction with the instructional method ($\bar{x}$ =4.46, S.D.=0.41).

Keyword: Organizing 5 E inquiry-based learning, board games, literature, Kap Hor Klong Prapas Tharn Thong Daeng

1. บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์และสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ ช่วยเสริมสร้างเอกภาพและบุคลิกภาพของคนไทย อีกทั้งเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร สร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ในสังคม นอกจากนี้ ยังเป็นช่องทางในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์นวัตกรรมให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี รวมถึงสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาวิชาชีพ และเสริมสร้างความมั่นคงได้ วรรณคดีไทย เป็นส่วนสำคัญที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชาติ นอกจากจะเป็นสื่อถ่ายทอดความงามและความหมายของภาษาแล้ว ยังบันทึกเรื่องราวความรู้ เหตุการณ์ และวิถีชีวิตของบรรพบุรุษเอาไว้ ดังที่ จิตต์นิภา ศรีไสย์ และคณะ (2560, น. 3) ได้กล่าวว่า ภาษาไม่เพียงทำให้คนในสังคมเข้าใจกัน แต่ยังเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดภูมิปัญญา ความรู้สึกนึกคิดของบรรพบุรุษผ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อเป็นมรดกสู่คนรุ่นหลัง การศึกษาวรรณคดีแต่ละยุคทำให้คนรุ่นหลังเข้าใจแนวคิดของผู้แต่งตลอดจนเหตุการณ์ สังคม และวัฒนธรรมในสมัยนั้น เนื่องจากสังคมและวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อวรรณคดีเป็นอย่างมาก วรรณคดีจึงเป็นสิ่งที่มีความค่า ควรค่าแก่การอนุรักษ์และสืบทอด เพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้และศึกษาต่อไป

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ 2551, น. 54) ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบไปด้วยสาระสำคัญ 5 ด้าน ได้แก่ สาระที่ 1 เพื่อให้ผู้อ่านออก

เสียงได้ถูกต้อง เข้าใจเนื้อหา และสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน สารระที่ 2 การเขียน เพื่อฝึกฝนการใช้ภาษาเขียนที่ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมตามระดับของภาษา สารระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด เพื่อพัฒนาทักษะการจับใจความ วิเคราะห์ข้อมูล และสื่อสารอย่างมีเหตุผล สารระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย เพื่อศึกษากฎเกณฑ์ของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง สารระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อศึกษาแนวคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และสรุปความรู้จากเรื่องที่อ่านเพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจในมรดกของบรรพบุรุษ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการศึกษาดำรง เอกสาร และงานวิจัย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากมองว่าเป็นเรื่องไกลตัว มีเนื้อหาที่ยาว ซับซ้อน และใช้คำศัพท์ที่อ่านยากเกินไปทำให้ยากต่อการทำความเข้าใจ ส่วนนักเรียนที่สนใจวรรณคดีไทยก็มักมุ่งเน้นไปที่การอนุรักษ์มากกว่าการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความสนใจและวินัยในการอ่าน พื้นฐานของคำศัพท์ไม่กว้าง อีกทั้งประสบการณ์ในการเรียนรู้มีจำกัด ส่งผลให้ไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้ง และนักเรียนยุคปัจจุบันไม่ชอบอ่านหนังสือเป็นเวลานาน เนื่องจากให้ความสนใจกับเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์มากกว่า แม้ว่าสื่อสังคมออนไลน์จะมีแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีอยู่มาก แต่ก็ไม่สามารถกระตุ้นให้เกิดความรักและความสนใจในการเรียนวรรณคดีไทยได้มากพอ ครูจึงต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนเกิดความตื่นตัว และชี้ให้เห็นว่าวรรณคดีไม่ใช่เรื่องที่ไกลตัวนักเรียน แต่ครูต้องเป็นผู้ที่เข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีก่อน แล้วจึงหาแนวทางจัดการเรียนการสอนเลือกเทคนิคที่จะทำให้ให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนวรรณคดี เพราะปัจจัยสำคัญที่จะทำให้การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีมีประสิทธิภาพ คือ ครูต้องรู้จักเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย และใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติเป็นหลัก ครูควรสร้างแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีให้กับนักเรียน เช่น การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยเน้นกิจกรรมการเล่น เกม การใช้สื่อที่ทันสมัยนำมาประยุกต์ให้เข้ากับวรรณคดี และอธิบายให้นักเรียนเข้าใจในบริบททางประวัติศาสตร์ และเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในปัจจุบันให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และเปรียบเทียบกับบริบทในปัจจุบัน เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ศึกษา พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สร้างเสริมและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีได้อย่างเหมาะสม คือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ช่วยกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นมีแรงจูงใจต่อเนื้อหา การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E จึงเป็นวิธีการที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้และค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ดังที่ ปิยนุช แหวนเพชร (2560) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิค

การใช้แผนที่ความคิด โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง ภาพยนตร์โคลงประพาสธารทองแดง โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม เนื่องจากเน้นให้ผู้เรียนเกิดข้อสงสัยหรือตั้งคำถามแล้วแสวงหาความรู้เพื่อหาคำตอบอย่างเป็นกระบวนการด้วยตนเอง โดยมีครูผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งถือได้ว่าเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถสร้างเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง ภาพยนตร์โคลงประพาสธารทองแดงด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง ภาพยนตร์โคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง ภาพยนตร์โคลงประพาสธารทองแดง ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินงาน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเครือข่ายรามคำแหงที่เป็นโรงเรียนขยายโอกาส สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านเมืองเก่า “ศรีอินทราทิตย์” จำนวน 50 คน โรงเรียนบ้านวังทองแดง จำนวน 14 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านเมืองเก่า “ศรีอินทราทิตย์” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก (Simple Random Sampling) จากจำนวน 2 โรงเรียน และนักเรียนได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจงจากห้องเรียนทั้งหมด 2 ห้องเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รวมถึงศึกษาเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม จากนั้นดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ

จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง เพื่อนำผลการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำผลการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม พบว่า ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.80, S.D.= 0.05)

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง เป็นแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดงเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00 จำนวน 40 ข้อ ค่าความยากง่าย (P) 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.24 – 0.96 และคัดเลือกแบบทดสอบ 30 ข้อ และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) มีค่าเท่ากับ 0.88 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 13 ข้อ โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ 3) ประโยชน์ที่ได้รับ จากนั้นเสนอแบบประเมินความพึงพอใจต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00 สามารถนำไปใช้ได้ทุกข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัย โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

3.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาทำข้อสอบ 1 ชั่วโมง จากนั้นตรวจให้คะแนน

3.2 จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น รวมทั้งสิ้น 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง คิดเป็น 12 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนและหลังเรียน 2 ชั่วโมง

3.3 หลังการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน แต่นำมาสลับข้อและตัวเลือก ใช้เวลาในการทำข้อสอบ 1 ชั่วโมง

3.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

5E ร่วมกับบอร์ดเกม พร้อมให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องกาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม หลังจากนั้นนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดค่าเฉลี่ยไว้ 5 ระดับ และแปลความหมายของค่าเฉลี่ย

4.2 เปรียบเทียบคะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้วิธีทางสถิติคือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นเปรียบเทียบด้วยวิธีการทดสอบค่าที (t-test) แบบการเปรียบเทียบคู่ที่ไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test dependent)

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม จากการตอบแบบสอบถามที่ใช้รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ด้วยวิธีทางสถิติคือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4. ผลการวิจัย

1. ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์วรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์วรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 1 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม

แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	แปลผล
1. ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี	4.75	0.06	มากที่สุด
2. ลักษณะคำประพันธ์	4.80	0.06	มากที่สุด

3. บทวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาส ธารทองแดง	4.83	0.06	มากที่สุด
4. เพลินพิชย์ปัจจุคนค่า	4.82	0.06	มากที่สุด
ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม	4.80	0.05	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความคิดเห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ($\bar{X}=4.80$, S.D.= 0.05) โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 บทวรรณคดี กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.06)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S. D.D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	25	30	12.4	2.08	12.6	1.44	43.65*	0.00
หลังเรียน	25	30	25	1.87				

*มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ผลการทดสอบ พบว่า คะแนนการทดสอบ หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 25 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.87 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม

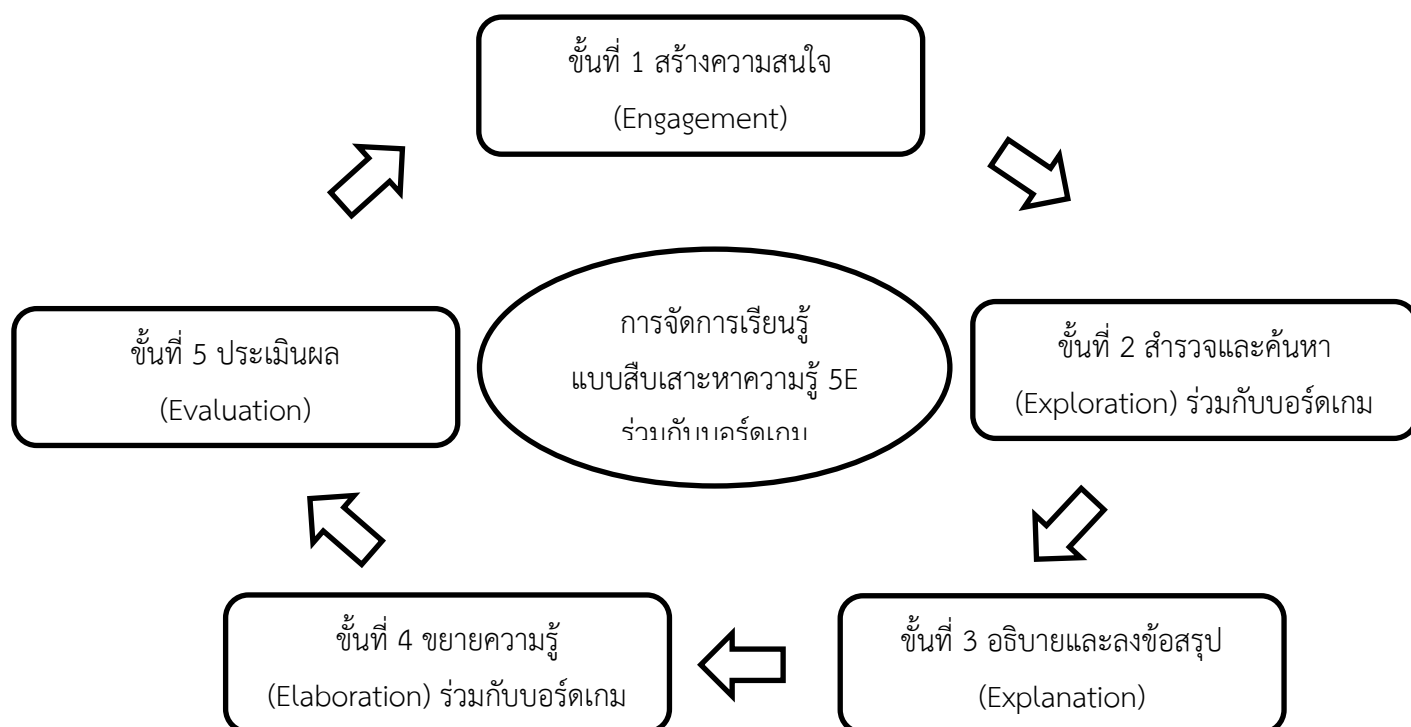
รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ ความพึงพอใจ
---------------	-----------	-----------------------------	----------------------

1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	4.79	0.40	มากที่สุด
2. ด้านบรรยายภาคในการจัดการเรียนรู้	3.83	0.41	มากที่สุด
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.77	0.42	มากที่สุด
รวม	4.46	0.41	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์วรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.46$, S.D.=0.41) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.79$, S.D.=0.40) และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{X}=4.77$, S.D.=0.42) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ บรรยายภาคในการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}=3.83$, S.D.=0.41) ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

1. ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกมพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนมีระดับความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด เพราะแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม เกิดจากการที่แต่ละแผนการสอนมีองค์ประกอบสำคัญที่ครบถ้วน ได้แก่ ตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล สอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตร นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ยังช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ประกอบด้วย 1) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยคำถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อสร้างความสงสัยนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมผ่านการเล่นบอร์ดเกม และรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ 3) ขั้นอธิบาย (Explanation) นำเสนอข้อมูลที่ค้นพบในรูปแบบต่าง ๆ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสรุปความรู้ร่วมกัน 4) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับผ่านบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งออกแบบให้มิกติกาชัดเจน สามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือแบบกลุ่มเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ 5) ขั้นประเมินผล (Evaluation) ครูผู้สอนใช้ใบงานและแบบทดสอบเพื่อประเมินนักเรียน ดังภาพประกอบนี้



ภาพที่ 1 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม

การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นกระบวนการภายใต้การสนับสนุนของครูผู้สอนช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนวรรตน์ แดงทุ่ง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องพิมพ์วรรณ มุสิกรัตน์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบดังกล่าวมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ผลการศึกษา ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอุไรวรรณ ปานีสงค์, จิต นวนแก้ว และสุมาลี เลี่ยมทอง (2560) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เสริมด้วยเทคนิคการจัดแผนผังมโนทัศน์ ในหัวข้อ ชีวิตกับสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เสริมด้วยเทคนิคการจัดแผนผังมโนทัศน์ ได้รับการตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และพบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ทุกองค์ประกอบ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มี

ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง ชีวิตกับสิ่งแวดล้อมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในเรื่อง ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม หลังจากเรียนด้วยแผนการสอนที่ใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) และเทคนิคการจัดแผนผังมโนทัศน์ มีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 จากผลการศึกษาดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), การสืบเสาะหาความรู้ (5E) และการใช้แผนผังมโนทัศน์ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลาย และสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านการเล่นบอร์ดเกม โดยมีครูผู้สอนอำนวยความสะดวกตลอดการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและมีส่วนร่วมในบทเรียนมากขึ้น ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของปิยะพงษ์ จันทลาสม (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกมวรรณคดีไทยเรื่อง นิราศภูเขาทอง เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนก่อนเล่นบอร์ดเกมอยู่ที่ 15.97 คะแนน และเพิ่มขึ้นเป็น 18.07 คะแนน หลังจากการเล่นบอร์ดเกมซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์นักเรียนพบว่า นักเรียนให้ความสนใจบอร์ดเกมตั้งแต่แรก ขณะเล่นรู้สึกสนุกสนานได้รับความรู้เพิ่มเติม และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้น งานวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า บอร์ดเกมสามารถเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย และพัฒนาทักษะของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานของพรพรรณ พูลเขาล้าน (2563) ที่ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านเพื่อความเข้าใจสูงขึ้นหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ในระดับพึงพอใจมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของสุชัญญา ตลับนาค (2556) ซึ่งศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ 4MAT โดยผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นในเชิงบวกต่อการจัดการเรียนรู้แบบ 4MAT ในระดับเห็นด้วยมาก จากงานวิจัยเหล่านี้สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติ และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันไม่ว่าจะเป็นการใช้บอร์ดเกม การเรียนรู้แบบ Active Learning หรือเทคนิค SQ4R และ 4MAT ล้วนส่งผลต่อการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างความพึงพอใจให้แก่นักเรียนได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง กาพย์ท้อโคลงประพาสธารทองแดง ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม ผลการศึกษพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด คือ ($\bar{X}$ =4.46, S.D.=0.41) การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม เปิดโอกาสให้นักเรียนแสวงหาความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ผ่าน 5 ขั้นตอน ส่งผลให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เกิดการแลกเปลี่ยนความคิด และมีความสนุกสนานจากการเล่นบอร์ดเกม ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของสุวิณา เดือนแจ้ง (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือในรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. (CIRC) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 และสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งนักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจิตติกันต์ แก้ววิเศษ (2565) ซึ่งศึกษาการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยแบบเชิงรุก โดยใช้วรรณคดีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า ทั้งครูและนักเรียนมีความพึงพอใจต่อคู่มือแนวทางการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมที่ใช้ มีความหลากหลายช่วยให้การเรียนการสอนวรรณคดีมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติแทนการท่องจำ ทั้งการออกแบบกิจกรรมที่เป็นขั้นตอนชัดเจนช่วยให้นำไปใช้ได้ง่าย และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ วิจารณ์ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสอดคล้องกับงานวิจัยของอนุตรา อินทสอน และดุจเดือน ไชยพิชิต (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค TAI ซึ่งพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูง จากผลการวิจัยทั้งหมด สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติ และสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน เช่น บอร์ดเกม สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และสร้างความพึงพอใจให้แก่ นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยเสนอข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง "การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง กาพย์ท้อโคลงประพาสธารทองแดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนี้

1. การเตรียมความพร้อมของครูผู้สอน

- ครูผู้สอนควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E และแนวทางการใช้

บอร์ดเกมอย่างละเอียดก่อนนำมาใช้จริง

- ควรทำความเข้าใจลำดับขั้นตอน วิธีการดำเนินกิจกรรม และแนวทางการประเมินผล เพื่อให้สามารถถ่ายทอดความรู้และจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การวางแผนและเตรียมสื่อการเรียนรู้

- ควรจัดเตรียมแผนการสอนอย่างรอบคอบ โดยเฉพาะในขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและเล่นบอร์ดเกม

- ควรมีคำแนะนำหรือคู่มือการเล่นบอร์ดเกมที่ชัดเจน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจกฎกติกา ลดปัญหาความสับสนระหว่างการเล่น

- ควรจัดเตรียมใบความรู้ ใบงาน คำถาม รวมถึงสื่อการเรียนรู้ที่จำเป็นให้ครบถ้วนก่อนเริ่มการเรียนการสอน

3. การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียน

- ควรจัดห้องเรียนให้เหมาะสมกับการทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกันได้สะดวก

- ควรจัดพื้นที่ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น มีพื้นที่สำหรับเล่นบอร์ดเกมและพื้นที่สำหรับอภิปรายสรุปเนื้อหา

4. การบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ

- ควรกำหนดระยะเวลาของแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหาและลักษณะของผู้เรียน
- ควรบริหารเวลาให้สามารถดำเนินกิจกรรมครบทุกขั้นตอนภายในคาบเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสมบูรณ์

5. การส่งเสริมความกระตือรือร้นของผู้เรียน

- ควรเลือกกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่
- ควรใช้คำถามเชิงกระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นมากขึ้น

6. การควบคุมและสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน

- ควรคำนึงถึงระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกม เนื่องจากผู้เรียนบางคนอาจยังไม่เข้าใจกฎกติกา ซึ่งอาจส่งผลต่อการดำเนินกิจกรรม

- ครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และให้คำแนะนำเมื่อพบปัญหา เพื่อให้การเรียนรู้ดำเนินไปอย่างราบรื่น

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป

1. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ควบคู่กับเทคนิคการสอนหรือสื่อการเรียนรู้ อื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยในเรื่องอื่น รวมถึงเสริมสร้างทักษะด้านต่าง ๆ ในวิชาภาษาไทย เช่น การอ่าน การเขียน และหลักการใช้ภาษา เป็นต้น

2. ควรทดลองใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ร่วมกับบอร์ดเกมในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความหลากหลายและประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ อันจะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน



ให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จิตต์นิภา ศรีไสย์, และคณะ. (2560). *วรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. กรุงเทพมหานคร: บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
- ฐิติกานต์ แก้ววิเศษ. (2565). การพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยแบบเชิงรุกโดยใช้วรรณคดีเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*, 17(3), 67–80. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/JSSRA/article/view/257409>
- นวรรตน์ แดงทุ่ง. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทยโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปิยนุช แหวนเพชร. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปิยะพงษ์ จันทาโสม. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิมพ์วรรณ มุสิกรัตน์. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรพรรณ พูลเขาล้าน. (2563). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวีณา เดือนแจ้ง. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. (CIRC). วารสารครูศาสตร์สาร*, 15(2), 185–200. <https://edujournal.bsru.ac.th/publishes/19/articles/365>
- สู่ขวัญ ตลับนาค. (2556). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบ 4MAT (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อนุดรา อินทสอน, และดุจดเดือน ไชยพิชิต. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการ*



เรียนรู้แบบสืบเสาะ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเทคนิค TAI ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(7), 142–159.

อุไรวรรณ ปานีสงค์, จิต นวนแก้ว, และสุมาลี เลี่ยมทอง. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) เสริมด้วยเทคนิคการจัดแผนผังมโนทัศน์เรื่องชีวิตกับสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 11(1), 134–147.