

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยสำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุกแค สระบุรีโดยใช้บอร์ดเกม

The Development of Learning Achievement on the Title of Thai Culture
for Matthayom 3 Students at Debsirinphukhae School,
Saraburi Province, Using Board Game

¹วีรวิชญ์ บุญส่ง, ²ศิริินภา ปิ่นแก้ว และ ³ปิยะดา ดอนนุ้มไพร

¹Veeravit Boonsong, ²Sirinapa Pinkaew and ³Piyada Donnoomprai

^{1,2,3}คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

^{1,2,3}Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University.

¹Corresponding Author's Email: veeravit.b@lawasri.tru.ac.th

Received: January 26, 2024; Revised: April 18, 2024; Accepted: April 19, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุกแค สระบุรี ภาคเรียนที่ 1/2566 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ บอร์ดเกม 13 เกม แผนการจัดการเรียนรู้ 13 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า T-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมได้บอร์ดเกม จำนวน 13 เกม และได้แผนการจัด การเรียนรู้ จำนวน 13 แผน 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน ($\bar{X}$ = 21.75, S.D. = 2.50) สูงกว่า ก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 14.50, S.D. = 1.44) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้บอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 1.52) จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการคิด วิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ ฉะนั้นในขั้นตอนการ ออกแบบบอร์ดเกมผู้สอนต้องศึกษาวิธีการสร้างและการเลือกเนื้อหาที่ใช้ให้สอดคล้องกันอันจะส่งผลให้บอร์ดเกมที่ พัฒนาขึ้นสามารถใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้

คำสำคัญ: บอร์ดเกม; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ความพึงพอใจ

Abstract

The purposes of this research were to: 1) develop board games on the title of Thai culture for Matthayom 3 students at Debsirinphukhae School, Saraburi Province. 2) compare the students' learning achievement after using board games, and 3) study the students' satisfaction after learning the title of Thai culture. The sample in this quasi-experimental research consisted of 40 Matthayom 3/7 students at Debsirinphukhae School, Saraburi Province, in the first semester of the academic year 2023, using cluster random sampling. The research instruments used were the 13 board games, the 13 learning activity plans, the 30-question multiple-choice academic achievement test, and the 20-item satisfaction survey with a five-point rating scale. The statistics used in this research were the mean, standard deviation, and dependent t-test.

The findings revealed that 1) The results of this research obtained 13 board games and 13 learning plans. 2) The students had higher academic achievement after learning ($\bar{x}=1.75$, S.D. = 2.50) than before learning ($\bar{x}=14.50$, S.D. = 1.44) at the .05 level of significance. and 3) Overall the students' satisfaction after using board games was at a higher level ($\bar{x}=4.52$, S.D.=1.52). The results of the research show that the developed board games promote students' analytical thinking skills. Thinking critically and being able to apply it to solve problems. Therefore, in the process of designing board games, teachers must study methods for creating and selecting content to be used in a consistent manner, which will result in the developed game board being able to be used to improve students' academic achievement.

Keywords: Board Games; Learning Achievement; Satisfaction

บทนำ

ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์สังคมโลกและสังคมไทยกำลังเข้าสู่โลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสามารถเชื่อมโยงข้อมูลของผู้คน ทั่วทุกมุมโลกเข้าด้วยกันได้อย่างรวดเร็ว ทั้งฐานข้อมูลทางเศรษฐกิจ ความมั่นคงทางด้านการเมืองการปกครอง การพัฒนาวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงทรัพยากรธรรมชาติ รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรและสังคม จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาทั่วโลก ดังนั้น แนวทางการศึกษาไทยจึงจำเป็นต้องจัดการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก (สุทธิวรณ ตันติรจนาวงศ์, 2560) ประกอบกับแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ.2566 - 2570) มีเป้าประสงค์เพื่อให้ นักเรียนทุกช่วงวัยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้รับโอกาสทางการศึกษาที่เสมอภาค มีคุณภาพตามมาตรฐาน สอดคล้องกับศักยภาพ เป็นผู้ที่มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีความรักในสถาบันหลักของชาติ และยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เป็นพลเมืองที่ดี รู้สิทธิและหน้าที่อย่างมีความรับผิดชอบ มีจิตสาธารณะ มีความรักและความภูมิใจในความเป็นไทย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2566) จึงส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันของประเทศไทย เกิดความเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางสู่การจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งบอร์ดเกมเป็นอีกเทคนิคหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถสร้างการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ แฝงด้วยบรรยากาศการเรียนที่มีความสุข ตื่นเต้น ทำทาย และอยากที่จะค้นหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเองผ่านการเล่นปณเรียน โดยอาศัยกลไกเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เข้าใจ จดจำ บทเรียนได้ง่ายสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และกระตุ้นให้นักเรียนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน (มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ และรัชกร เวชวรนนท์,

2565) ฉะนั้นผู้สอนควรแสวงหาเครื่องมือ หรือวิธีการในการส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และแนะนำการเข้าถึงองค์ความรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในห้องเรียน ซึ่งกระบวนการเรียนรู้นั้นเรียกว่า Active Learning

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งเกมการศึกษาเป็นอีกนวัตกรรมที่เน้นการเล่นโดยมีครู และกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิดเป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานผ่านการเล่นปนเรียน ทำให้นักเรียนเกิดทักษะชีวิตทั้งด้านการเข้าสังคม การพัฒนาทางด้านร่างกายและสติปัญญา สามารถคิดและแก้ไขปัญหาได้ โดยบอร์ดเกมเป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สร้างความสนุก เกิดความรู้ และการพัฒนาทักษะของนักเรียนในทุกมิติ (วรพล ยวงเงิน, 2564) ดังนั้น บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยครูสร้างทักษะที่จำเป็นให้กับนักเรียนได้มากกว่าการให้ความรู้ สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เกิดความรู้สึกตื่นเต้น และท้าทาย (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2566) ส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บอร์ดเกม หรือ เกมกระดาน (มงคล ศุภอำพันวงศ์, 2562; รักชน พุทธรังษี, 2560; และวราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา, 2560) กล่าวไว้อย่างสอดคล้องเกี่ยวกับประโยชน์และการเล่นบอร์ดเกมว่า เป็นเกมที่เล่นแบบกิจกรรมกลุ่มมีกระบวนการในการเล่นที่กำหนดให้ผู้เล่นดำเนินกิจกรรมตามกฎ และกติกาที่กำหนดไว้โดยใช้หมากในการแสวงหาเป้าหมาย บอร์ดเกมมีส่วนประกอบหลากหลาย เช่น ตัวหมาก การ์ด และกระดาน เป็นต้น มีกติกาตั้งแต่ง่ายไปจนถึงยากตามแต่ละเกม เนื่องจากกติกาการเล่นบอร์ดเกมส่วนมากมักจะมีความซับซ้อนในการเล่นบอร์ดเกมจึงช่วยฝึกทักษะกระบวนการคิด การวางแผน เนื่องจากการเล่นบอร์ดเกมจะต้องใช้ไหวพริบในการเล่นกับฝ่ายตรงข้าม ต้องมีการวางกลยุทธ์ในการเล่น โดยวิธีการเล่นผู้เล่นต้องนั่งล้อมวงเล่น เนื่องจากเป็นเกมที่ต้องใช้คนจำนวนอย่างน้อย 3-5 คนขึ้นไปผู้เล่นต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้าในการเล่นมักเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องของคะแนนมาเกี่ยวข้อง การนำบอร์ดเกมมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความสนใจในรายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมมากขึ้น นักเรียนมีความสุขในการเรียน เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนทุกคน สอดคล้องกับงานวิจัยของทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) ได้ศึกษาทำการวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า ผลการใช้บอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการสร้างบอร์ดเกมเป็นรูปแบบในเชิงบูรณาการ ซึ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน ผ่อนคลาย เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหาที่เรียน พร้อมทั้งเกิดความตื่นเต้นและท้าทายในการแข่งขัน และสอดคล้อง Elizabeth (2011) ที่ได้ศึกษากระบวนการเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกม พบว่าโดยทั่วไปเกมสำหรับเด็กมักถูกออกแบบมาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และส่งเสริมทักษะการคิด และทักษะการปฏิบัติสามารถเล่นได้กับผู้เล่นทุกเพศ ทุกวัย และทุกประเด็น

จากที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่ผู้วิจัยพบ คือ จากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุดฯ สระบุรี พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ จากการสังเกตและการสอบถามของผู้วิจัย พบว่า

นักเรียนเกี่ยวกับการอ่าน การสอนแบบบรรยายและการเปิดดูวิดีโอสารคดี ใช้ประกอบการสอนเป็นหลัก การจัดกิจกรรมขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและผู้สอน นักเรียนไม่เกิดกระบวนการคิดและขาดทักษะการปฏิบัติ อีกทั้งบรรยากาศในห้องเรียนไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ จากปัญหาที่พบ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาและส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยการพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย ซึ่งจะทำให้ นักเรียนเกิดความสนใจต่อการเรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ มีบรรยากาศการเรียนการสอนที่สนุกสนาน พัฒนาทักษะความคิด การแก้ปัญหาและการวางแผนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัย เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุแค สระบุรี โดยใช้บอร์ดเกม” เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) ปฏิบัติการวิจัยร่วมระหว่างสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนเทพศิรินทร์พุแค โดยใช้แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนผ่านการเล่น การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และหลักการการสร้างบอร์ดเกม โดยการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเทคนิค Active Learning ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหา ตำรา ด้านเอกสารทั้งที่เป็นแนวคิดทฤษฎีรวมทั้งงานวิจัยต่าง ๆ ประกอบด้วย การออกแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) การทำงานเป็นทีม (Collaboration and Teamwork) การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ (Active Learning) และหลักการพัฒนาบอร์ดเกม (board game)

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาในภาคสนาม/พื้นที่กรณีศึกษา ได้แก่ โรงเรียนเทพศิรินทร์พุแค ตำบลพุแค อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสระบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนเป้าหมายที่นำบอร์ดเกมไปใช้ในการพัฒนา

ขั้นตอนที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ/กลุ่ม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุแค สระบุรี อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสระบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากห้องเรียนที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยต่ำที่สุด

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1)บอร์ดเกม เรื่อง Do You Know วัฒนธรรมไทย จำนวน 13 เกม 2)แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 13 แผน 3)แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน เป็นข้อสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ และ4)แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ โดยเครื่องมือทั้ง 4 ชนิดได้ผ่านการรับรองในการตรวจเครื่องมือจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยใช้ บอร์ดเกม แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลนี้ดำเนินการโดยผู้วิจัยและผู้ช่วยนักวิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยก่อนการปฏิบัติการสอนมีการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังจากปฏิบัติการสอนเสร็จแล้วทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) แล้วให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับ

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลเสร็จแล้วนำข้อมูลที่ได้มาหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อิสระจากกัน T-test แบบ Dependent

ขั้นตอนที่ 7 สรุปผลการศึกษา นำคะแนนที่ได้จากการวิเคราะห์ มาเปรียบเทียบ แปลผล อธิบายในรูปแบบของตารางประกอบการบรรยาย และตีพิมพ์เผยแพร่ผ่านรูปเล่มเอกสาร หรือไฟล์สื่อออนไลน์ต่อไป

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน

เทพศิรินทร์พุดแค สระบุรี ปรากฏผลดังตาราง 1 ดังนี้ ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย

ที่	เรื่อง	ชื่อบอร์ดเกม
1	กำเนิดวัฒนธรรมไทย	บันไดงูกำเนิดวัฒนธรรมไทย
2	ความสำคัญของวัฒนธรรมไทย	Do You Know วัฒนธรรมไทย
3	วัฒนธรรมไทยที่เจริญรุ่งเรืองและเลือนหาย	เกมการ์ดวัฒนธรรมไทย I See
4	อิทธิพลที่ส่งผลวัฒนธรรมไทย	Bingo วัฒนธรรมไทยมาจากไหน
5	ลักษณะของวัฒนธรรมไทย	เกมเศรษฐีตะลุยกแดนวัฒนธรรมไทย
6	วัฒนธรรมไทย 4 ภาค	เกมการ์ดกบกระโดด 4 ภาค
7	วัฒนธรรมภาคเหนือ	เกมแอมวเหนือม่วนกัน
8	วัฒนธรรมภาคกลาง	ล่าขุมทรัพย์ลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา
9	วัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	เกมอีสาน...ไปไล่กะแซบ
10	วัฒนธรรมภาคใต้	เกมน้องจะพาพี่ล่องใต้
11	การอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น	เกมผจญภัยในท้องถิ่น
12	การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย	เกมภารกิจพิทักษ์รักษาไทย
13	แนวทางการเลือกรับวัฒนธรรมสากล	เกมรักต้องเลือก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการพัฒนาบอร์ดเกม ได้บอร์ดเกมจำนวน 13 เกม ผู้วิจัยแสดงรายละเอียดเกมการ์ด เรื่อง วัฒนธรรมไทย ชื่อบอร์ดเกม Do You Know วัฒนธรรมไทย เพื่อเป็นตัวอย่าง ดังนี้



กฎ กติกาในการเล่นบอร์ดเกม Do You Know วัฒนธรรมไทย

1. เริ่มต้นให้สุ่มแจกการ์ดจนไปทางขวาตามลำดับให้กับผู้เล่นทุกคน คนละ 5 ใบ
2. เมื่อแจกครบแล้ว ให้วางการ์ดหงาย 1 ใบ เป็นการ์ดกลาง ซึ่งจะเป็นการ์ดพิเศษที่บอกวัฒนธรรม 1 ใน 4 ภาคของไทย และการ์ดที่เหลือจะเป็นการ์ดกองกลางสำหรับจั่วเพิ่มเพื่อผสมการ์ด
3. ผู้เล่นทุกคนดูการ์ดบนมือตัวเอง และพยายามจับคู่การ์ดวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับการ์ดกลาง ที่หงายไว้ หากไม่มีให้ผู้เล่นคนแรกจั่วการ์ดวัฒนธรรมกองกลางขึ้นมา 1 ใบ รวมเป็น 6 ใบ ถ้าผสมได้จะชนะ แต่ถ้าไม่ครบจะต้องเลือกทิ้งการ์ด 1 ใบ จากในมือลงมาแบบหงายที่กลางโต๊ะ
4. ผู้เล่นคนถัดไปจะจั่วการ์ดจากกองการ์ด หรือเก็บจากคนที่ทิ้งก่อนหน้าก็ได้ ถ้าเก็บไปแล้วยังไม่ครบอีกก็เลือกทิ้งการ์ดลงมา 1 ใบ วนเล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีผู้เล่นผสมการ์ด 10 คะแนน ได้ 3 คู่ เป็นคนแรกจะชนะไป

กติกาการเล่นบอร์ดเกม Do You Know วัฒนธรรมไทย โดยพัฒนาตามหลักการออกแบบเกมกระดานของ Tinsman (2008)

1. ระยะเวลาในการเล่น ตั้งแต่เริ่มแจกการ์ดจนมีคนผสมคู่การ์ดวัฒนธรรมไทยได้ ควรใช้เวลา 10 นาทีโดยประมาณ
2. กลไกหลักของเกม กลไกของเกมการ์ดวัฒนธรรมไทย มีกลไกต้นแบบมาจากการเล่นเกมผสมลิบ แต่เป็นการผสมการ์ดวัฒนธรรมไทยให้ครบตามจำนวนที่กำหนดเพื่อชนะในการเล่นครั้งนั้น ๆ
3. กติกาการเล่น กฎกติกาในการเล่นบอร์ดเกมการ์ดวัฒนธรรมไทย มีดังนี้ เริ่มต้นให้สุ่มแจกการ์ดตามลำดับให้กับผู้เล่นทุกคน คนละ 5 ใบ เมื่อแจกครบแล้ว ให้วางการ์ดหงาย 1 ใบ เป็นการ์ดกลาง ซึ่งจะเป็นการ์ดพิเศษที่บอก

วัฒนธรรม 1 ใน 4 ภาคของไทย ส่วนการ์ดที่เหลือจะเป็นการดองกลางสำหรับจั่วเพิ่มเพื่อผสมการ์ดผู้เล่นทุกคน ดูการดบนมือตัวเอง และพยายามจับคู่การ์ดวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับการดองกลางที่หงายไว้ หากไม่มีให้ผู้เล่นคนแรกจั่วการ์ดวัฒนธรรมดองกลางขึ้นมา 1 ใบ รวมเป็น 6 ใบ ถ้าผสมได้จะเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าไม่ครบจะต้องเลือกทิ้งการ์ด 1 ใบ จากในมือลงมาแบบหงายที่กลางโต๊ะ ผู้เล่นคนถัดไปจะจั่วการ์ดจากกองการ์ด หรือเก็บจากคนที่ทิ้งก่อนหน้าก็ได้ ถ้าเก็บไปแล้วยังไม่ครบอีกก็เลือกทิ้งการ์ดลงมา 1 ใบ เมื่อมีคนผสมการ์ดตามการ์ดพิเศษได้แล้วจะทำการเปลี่ยนการ์ดพิเศษไปภาคอื่น วนเล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีผู้เล่นผสมการ์ดได้ 3 คู่ เป็นคนแรกจะชนะไป

4. เรื่องของโชคและกลยุทธ์ในการเล่นเกมการ์ดวัฒนธรรมไทย จะมีการสุ่มการ์ดในแต่ละกองเพื่อผสมการ์ดให้ครบ 3 ใน 4 ภาค

5. ข้อมูลป้อนกลับ วิธีการที่จะชนะเกมการ์ดวัฒนธรรมไทย มีเพียงวิธีเดียว คือ การผสมการ์ดวัฒนธรรมไทย 3 ใน 4 ภาค ในการเป็นผู้ชนะ เพื่อจำกัดวิธีการเล่น ระยะเวลาให้เกิดการแข่งขันและความสนุกสนานมากขึ้น

6. ลักษณะของการไล่ตามทัน เนื่องจากมีวิธีเดียวในการชนะในเกมการ์ดวัฒนธรรมไทย ผู้เล่นแต่ละคนจะมีการเล่น ที่ตามกันทัน ไม่ทิ้งห่างกันมาก

7. บรรลุความคาดหวังของผู้เล่นเกมการ์ดวัฒนธรรมไทย ถึงแม้จะมีต้นแบบมาจากการดผสมสลิป แต่มีการปรับเปลี่ยนกติกาให้เหมาะสมกับชั้นเรียน สอดแทรกความรู้ จำกัดวิธีการเล่น และระยะเวลา จนทำให้มีกติกาการเล่นที่ต่างไปจากการดผสมสลิป

8. ผลประโยชน์ความเสี่ยงและรางวัล ผู้เล่นที่ผสมการ์ดครบ 3 ใน 4 ภาค ได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะใน การเล่นเกม และได้รับรางวัลตามที่ครูผู้สอนเป็นผู้กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทยสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุดฯ สระบุรี ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ปรากฏผลดังตาราง 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้บอร์ดเกม (n=40)

การทดสอบ	คะแนน	$\bar{X}$	S.D	t	Sig
ก่อนเรียน	30	14.50	1.44	8.94*	.00
หลังเรียน	30	21.75	2.50		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้บอร์ดเกม ($\bar{X}$ = 21.75, S.D. = 2.50) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 14.50, S.D. = 1.44) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียน เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม** ปรากฏผลดังตาราง 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยโดยใช้บอร์ดเกม

ด้าน	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ความพึงพอใจ ด้านกิจกรรมการ เรียนการสอน	1. บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมนักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น	4.46	1.61	มาก
	2. บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทยเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ	4.51	1.54	มากที่สุด
	3. นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นเมื่อเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยใช้บอร์ดเกม	4.37	1.62	มาก
	4. บอร์ดเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ เรื่อง วัฒนธรรมไทยมากขึ้น	4.36	1.31	มาก
	5. บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมนักเรียนให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ไขปัญหาได้	4.72	1.42	มากที่สุด
	6. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม	4.63	1.73	มากที่สุด
	7. นักเรียนมีความใส่ใจในการเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน	4.58	1.57	มากที่สุด
ความพึงพอใจ ด้านการวัดและ ประเมินผล	1. บอร์ดเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์กับการเรียนรู้	4.39	1.48	มาก
	2. บอร์ดเกมสอดคล้องกับมีความสอดคล้องกับสถานะสังคมในปัจจุบัน	4.49	1.27	มาก
	3. บอร์ดเกมสามารถเพิ่มทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองได้	4.51	1.42	มากที่สุด
	4. นักเรียนได้รับความสนุกสนานและความรู้ผ่านการเรียนปนเล่นจากบอร์ดเกม	4.64	1.29	มากที่สุด
	5. บอร์ดเกมเหมาะสมกับระดับความรู้และช่วงวัยของนักเรียน	4.34	1.77	มาก
	6. บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมนักเรียนให้เกิดการคิดอย่างสร้างสรรค์	4.66	1.33	มากที่สุด

ด้าน	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	7. นักเรียนเห็นด้วยกับการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอน	4.46	1.36	มาก
ความพึงพอใจต่อการนำไปใช้	1. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.51	1.52	มากที่สุด
	2. บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้	4.68	1.53	มากที่สุด
	3. บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าตัดสินใจ	4.56	1.55	มากที่สุด
	4. บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น	4.37	1.67	มาก
	5. บอร์ดเกมส่งเสริมทักษะการสื่อสารกับผู้อื่นได้	4.41	1.64	มาก
	6. บอร์ดเกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม	4.53	1.79	มากที่สุด
รวม		4.52	1.52	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการใช้บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 1.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ไขปัญหาได้ ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 1.42) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาบอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 1.53) อยู่ในระดับมากที่สุด และใช้บอร์ดเกมเหมาะสมกับระดับความรู้และช่วงวัยของนักเรียน ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 1.77) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุดฯ สระบุรี สามารถนำผลมาอภิปรายได้ ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 13 แผน 13 ชั่วโมง จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ Do You Know วัฒนธรรมไทย เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ดำเนินการตามหลักการวิจัยและพัฒนาโดยมีการวางแผน ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ปรับปรุงแก้ไขข้อที่ผิดพลาดตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยคำนึงถึงความพร้อมของสติปัญญาความเหมาะสมในช่วงวัยเนื้อหาและระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกม จึงทำให้ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการกำหนดรูปแบบการเล่นตามขั้นตอนของ Tinsman (2008) 8 ขั้นตอนดังนี้ 1) ระยะเวลาในการเล่น 2) กลไกหลักของเกม 3) การเขียนกติกาการเล่น 4) เรื่องของโชค และกลยุทธ์ 5) ข้อมูลป้อนกลับ 6) ลักษณะของการไล่ตามทัน 7) บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น 8) ผลประโยชน์ความเสี่ยงและรางวัล ซึ่งจะช่วยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และสามารถกำหนดวิธีการเล่นเกมให้ครอบคลุมตามหลักการตอบวัตถุประสงค์ที่ต้องการแล้วยังช่วยให้เกิดความสนุกความตื่นเต้น เกิดการกระตุ้นความคิด สร้างสมาธิแก่ผู้เล่นบอร์ดเกมได้อีกด้วย

1.2 ผู้วิจัยพัฒนาการออกแบบเกม จำนวน 13 เกม จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบประเมินบอร์ดเกม Do You Know วัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยวางแผน ดำเนินการออกแบบตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ปรับปรุงแก้ไขข้อที่ผิดพลาดตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและดำเนินการสร้างบอร์ดเกมตามรูปแบบของ Sukkumnoed (2018) ซึ่งกำหนดขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมไว้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ค้นหาเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน 2) ค้นหาเป้าหมายของเกมให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ 3) ออกแบบบอร์ดเกม) และ 4) ทดลองใช้บอร์ดเกม และเก็บผลสะท้อนกลับ เพื่อปรับปรุงพัฒนาบอร์ดเกมให้มีประสิทธิภาพ มีส่วนร่วมในการเรียนภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย ภายใต้ข้อกำหนดของบอร์ดเกม เพื่อให้ นักเรียนสามารถเกิดทักษะความคิด การแก้ปัญหา และการวางแผน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี สามารถปรับตัวดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของชนิดา นาชัย และพรสวรรค์ วงศ์ตาธรรม (2564) ที่ศึกษาการออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน Jump for Baby Frog เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ช่วยกระตุ้นความคิด กระบวนการแก้ปัญหาและเสริมสร้าง ความสนุกในชั้นเรียนตามทฤษฎีของ Tinsman ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า การศึกษาประสิทธิภาพของเกมกระดานในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.38) และผลการทดลองใช้เกมกระดานกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน พบว่า ผู้เล่นมีความพึงพอใจในการเล่นเกมกระดานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.54) นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ Silverman (2013) กล่าวไว้ว่า การใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้กระตุ้นความสามารถของนักเรียนออกมาผ่านเกม เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้ คือ ความสนุกสนาน การได้ลงมือปฏิบัติรวมถึงความสามารถในการตัดสินใจและยอมรับผลลัพธ์ของการตัดสินใจนั้น สร้างประสบการณ์โดยตรงทำให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้บอร์ดเกม ($\bar{X} = 21.75$, S.D. = 2.50) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 14.50$, S.D. = 1.44) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมนักเรียนให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ไขปัญหาได้ พัฒนาความฉลาดด้านสติปัญญา ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีการเรียงลำดับความสำคัญในการทำสิ่งต่าง ๆ กล้าคิด กล้าตัดสินใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง และสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ดี ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสุข ตื่นเต้นเร้าใจ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบการเล่นปนเรียน มีความสนใจ และมีความสุขในการเรียนรู้น่าขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของธนวุฒิ ปัญญาพูนผล, เกศินี ครุณาสวัสดิ์ และกิตติศักดิ์ ลักษณะ (2565) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ด เกม SOC Civilization ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกม SOC Civilization มีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม SOC Civilization ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความสามารถในการทำงานเป็นทีม โดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของวชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย และนฤมล ศิริวงษ์ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2) ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

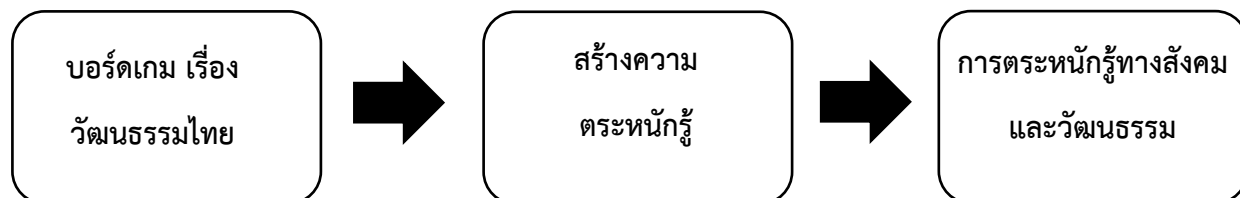
3. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการใช้บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย โดยภาพรวมนักเรียน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 1.52) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบอร์ดเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนาการทางการคิด การคิดหาเหตุผล พัฒนาทักษะการสังเกต การฟัง ช่วยให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และการคิดประเมินค่าหรือการตัดสินใจได้ กล่าวที่จะแสดงออกในสิ่งที่ตัวเองคิดระหว่างการเล่นเกม ฝึกสมาธิในการเรียนรู้ การจดจำ และสร้างแรงจูงใจที่ดีในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนที่ไม่กล้าแสดงออก เพราะผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันในการเล่นแบบเผชิญหน้า ได้พบกับความท้าทายในการเล่นแต่ละครั้ง เกิดความสนใจ ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ กระตุ้นให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียน ส่งเสริมทักษะการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของปนัดดา พาณิชยพันธ์ุ และวีรวิชัย บุญส่ง (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลของบอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อพัฒนาการคิดแบบองค์รวมทางภูมิศาสตร์ในรายวิชา สศ 2203101 ภูมิศาสตร์กายภาพ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสังคมศึกษา ผลการศึกษาค้นคว้าของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม SIM Geography พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม SIM Geography โดยภาพรวม ทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด และยังสอดคล้องกับมนัสนันท์ หัตถศักดิ์ และรัชกร เวชรนนท์ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์ พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมของนิสิตที่มีต่อบอร์ดเกม เรื่องการจัดการชั้นเรียน มีระดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุแค สระบุรี โดยใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้ใหม่จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ดังนี้

1. การสร้างทักษะพิสัยและจิตพิสัย เมื่อนักเรียนเล่นบอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมไทย จะได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติส่งผลให้เกิดการรับรู้แสดงออกถึงพฤติกรรมมารยาท มีส่วนร่วม เห็นคุณค่าและตระหนักถึงแนวทางในการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

2. ทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เมื่อนักเรียนเกิดการยอมรับถึงวัฒนธรรมไทย จะสอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 Social and Cultural Awareness หรือ การตระหนักรู้ทางสังคม และวัฒนธรรม



ภาพที่ 1 : บอร์ดเกมเพื่อการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

สรุป

จากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุแค สระบุรี โดยใช้บอร์ดเกม แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ไขปัญหาสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ พร้อมทั้งจะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยพบว่า การใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้นเนื่องจากการใช้บอร์ดเกมมีความแปลกใหม่ สร้างความสนุกแก่นักเรียน ช่วยกระตุ้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณทำให้เกิดความสนใจ และจดจ่อกับบทเรียนมากกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สถานศึกษาหรือครูผู้สอนควรนำไปใช้ โดยเฉพาะครูผู้สอนประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ในสถานศึกษาควรมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมสอดแทรกในวิชาการเรียนการสอน หรืออาจจัดตั้งเป็นวิชาเรียนเสริม เช่น การจัดชมรม, ชุมนุม, หรือกิจกรรมเรียนลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านการเล่นปนเรียน พัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นหัวข้อเกี่ยวกับ

2.1 การศึกษาการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ เพราะการใช้บอร์ดเกมการเรียนรู้เป็นการเล่น การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้การศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นฐานจะช่วยให้การวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกมง่ายขึ้น และเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.2 การสร้างเกมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ การสร้างเกมหรือพัฒนาเกมให้เหมาะสมช่วงวัยของนักเรียน จะช่วยให้ผู้วิจัยในครั้งถัดไปสามารถทำการวิจัยที่มีประสิทธิภาพได้ตามจุดประสงค์ของการวิจัย

บรรณานุกรม

- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2566). *หยั่งราก Active Learning สู่ห้องเรียนต้นแบบ: “เพราะไม่มีห้องเรียนที่ดีที่สุด แต่เราพัฒนาทุกห้องเรียนให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ได้ในทุกวัน”*. สืบค้น 23 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://www.eef.or.th/article-151123/>.
- ชนิดา นาชัย และพรสวรรค์ วงศ์ตาธรรม. (2564). การออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน Jump for Baby Frog ที่ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา เรื่อง การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 44(3), 1-19.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับบัณฑิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 23(4), 187-200.
- ธนุฒิ ปัญญาพูนผล, เกศินี ครุณาสวัสดิ์ และกิตติศักดิ์ ลักษณะ. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC Civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*. 24(2), 123-136.
- ปนัดดา พาณิชนพณ์ และวีริชัญญ์ บุญส่ง. (2566). ผลของบอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการพัฒนาการคิดแบบองค์รวมทางภูมิศาสตร์ในรายวิชา สศ 2203101 ภูมิศาสตร์กายภาพ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสังคมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*. 38(1), 150-165.
- มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ และรัชกร เวชรนนท์. การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ*. 29(2), 106-126.
- มงคล ศุภอำพันวงษ์. (2562). *การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน*. จุลนิพนธ์ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยสยาม.
- รักชน พุทธรังษี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อการแสดง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท ศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชกร เวชรนนท์. (2563). *กระดุม 5 เม็ดของการออกแบบบอร์ดเกมการเรียนรู้*. สืบค้น 23 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://www.bosslabboardgame.com>
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย และณฤมล ศิริวงษ์. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*. 16(1), 70-87.
- วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบ ของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพฯ. *วารสารวิจัยสังคม*. 40(2), 107-132.

- วรพล ยวงเงิน. (2564). การนำเกมกระดานเข้าสู่โรงเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 23(4), 448-463.
- สุทธิวรรณ ตันติรจนาวงศ์. (2560). ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*. 10(2), 2843-2854.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2566). *แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2566 – 2570 ของสำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. สืบค้น 14 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://www.obec.go.th/archives/813787>.
- Elizabeth, N. T. (2011). *Learning with Board Games Tools for Learning and Retention*. Retrieved 3 December 2023 from https://www.destinagames.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011r.pdf.
- Likert, R. (1967). *The Method of Constructing and Attitude Scale*. In Reading in Fishbein, M. (Ed.), *Attitude Theory and Measurement*. New York: Wiley & Son.
- Silverman, D. (2013). *How to Learn Board Game Design and Development*. Retrieved 17 November 2013 from <https://code.tutsplus.com>.
- Sukkumnoed, D. (2018). *Document for Seminar on Developing People with Game*. Bangkok: Faculty of Education, Chulalongkorn University.
- Tinsman, B. (2008). *The Game Inventor's Guidebook*. New York: Morgan James Publishing