

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์
ปราบนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้
แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม
**The Development of Achievement in Thai Literature “Rammakian Narai
Prab Nonthok” of Matthayomsuksa 2 students by using Active
Learning with Board Games**

พนิตนันท์ เขตวิทย์ และ น้าทิพย์ งามจาจวนิชย์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Phanitnun Khetwit and Namthip Ongardwanich

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: phanitnun14@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ 2 ห้องเรียน จำนวน 32 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม 2) บอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

* วันที่รับบทความ : 10 มีนาคม 2566; วันที่แก้ไขบทความ 4 เมษายน 2566; วันที่ตอบรับบทความ : 6 เมษายน 2566

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี; Active Learning; บอร์ดเกม

Abstracts

The objectives of this research were 1) to develop a learning management plan for Thai literature “Rammakian Narai Prab Nonthok” of matthayomsuksa 2 students by using active learning with board games, 2) to compare the achievement of literature learning before and after active learning management together with the use of board games and 3) to study the satisfaction of students who study by using active learning with board games.

The samples of this research are matthayomsuksa 2 students at Watsaitai Municipality School in the academic year 2022. There are 32 samples in 2 classes, which each room has 16 students by using a simple random sampling.

The research instrument consists of 1) a learning management plan by using active learning with board games, 2) Rammakian Narai Prab Nonthok board games, 3) academic achievement test and 4) a student satisfaction assessment with learning management. The statistics used in data analysis are the average, percentage, the standard deviation as well as, T-test dependent

The following were the results:

1. The learning management plan for Thai literature “Rammakian Narai Prab Nonthok” by using active learning with board games is in the excellent level.

2. The learning achievement after learning management by using active learning with board games statistically significantly higher than before school .05

3. Students are satisfied with learning method by using active learning with board games with an excellent level of satisfaction.

Keywords: Achievement of literature learning; Active Learning; Board Games

บทนำ

คนไทยทุกยุคทุกสมัยได้สร้างสรรค์วรรณคดีไว้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจำนวนมาก วรรณคดีเหล่านั้นเป็นหลักฐานสำคัญ สะท้อนภาพสังคม วัฒนธรรม และความเจริญด้านต่าง ๆ ของชาวไทยในอดีต การศึกษาวรรณคดีไทยถือเป็นสิ่งสำคัญ เพราะวรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมประจำชาติไทย ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงสภาพทางสังคมในสมัยนั้น ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกาย การเมืองและการปกครอง ความเจริญรุ่งเรืองของสังคมในสมัยนั้น ๆ รวมทั้งความเป็นอยู่ของคนในสังคมของคนในสมัยก่อน วรรณคดียังเป็นเครื่องมือที่บอกถึงความเจริญของชาติ โดยสะท้อนให้เห็นว่าชนชาตินั้นมีความเจริญทางด้านสติปัญญาและจิตใจ (กรมศิลปากร, 2558 : 1) ซึ่งสอดคล้องกับ ชลธิชา นานา และบุษบา บัวสมบุญ (2561 : 114-115) ได้สรุปไว้ว่า การเรียนวรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญ แม้จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงรูปธรรม โดยนำไปใช้ในการ

ประกอบอาชีพได้โดยตรง แต่ว่าวรรณคดีก็มีประโยชน์ในการจรรโลงใจให้รู้จักใช้ปัญญาความคิดและความเข้าใจความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุที่วรรณคดีเป็นสิ่งที่รวบรวมความเจริญทางสังคมและวัฒนธรรม และเป็นสิ่งที่ยกระดับจิตใจให้สูงขึ้นในวงการศึกษา จะเห็นได้ว่าการศึกษาวรรณคดีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก เนื่องจากทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนรู้สังคมในสมัยนั้นและยังได้ฝึกการใช้ความคิดอีกด้วย

ด้วยเหตุที่วรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถบ่งบอกถึงสภาพสังคมในสมัยนั้น ขนบธรรมเนียมและประเพณีต่าง ๆ รวมไปถึงช่วยจรรโลงใจให้กับผู้อ่านนั้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงได้มีการกำหนดให้เรียนวรรณคดีในทุกระดับชั้น และยังกล่าวถึงการเรียนวรรณคดี ว่าเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 37) โดยได้กำหนดตัวชี้วัดของการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ว่า ผู้เรียนต้องเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 12) ซึ่งวรรณคดีที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้คัดเลือกให้เรียน มีคุณค่าทั้งทางด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคมและสามารถให้ผู้เรียนนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

อย่างไรก็ตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยในปัจจุบันนั้น ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยที่ปัญหาหลายอย่างเกิดจากการที่ครูผู้สอนภาษาไทยยังขาดกลวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่วนใหญ่จะยึดตัวครูเป็นหลัก เป็นการสอนบรรยายหน้าชั้นเรียนในลักษณะเป็นผู้ให้ความรู้ผู้เรียนอยู่ฝ่ายเดียว ในการจัดกิจกรรมด้านวรรณคดีและวรรณกรรม ก็ให้ผู้เรียนอ่านทุกตัวอักษรพร้อมกัน ซึ่งค่อนข้างใช้เวลามากจึงเกิดอาการเบื่อการเรียนวรรณคดีไปด้วย (อรรถพงษ์ ผิวเหลือง และคณะ, 2563 : 200) ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีวิไล ดอกจันทร์ (2529 อ้างอิงใน แสนรัก บัวทอง, 2561) ได้กล่าวถึงปัญหาในการสอนวรรณคดีปัจจุบันว่า ยังคงประสบปัญหาในหลาย ๆ ด้านด้วยกัน เช่น ในด้านหลักสูตรมีการกำหนดจุดมุ่งหมายไว้กว้างเกินไป ส่วนด้านครูผู้สอนนั้น ครูอาจจะไม่เห็นคุณค่าหรือมีความรู้ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่ทราบว่าควรจะเน้นจุดใด หรือจะสอนผู้เรียนให้ซาบซึ้งได้อย่างไร จึงส่งผลต่อการออกแบบการจัดการเรียนรู้หรือการเลือกวิธีสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีปัญหาในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เห็นได้จากผลการทดสอบวิชาภาษาไทยจากการสอบ O-NET ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ในระดับโรงเรียนและระดับประเทศ ของโรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ ปีการศึกษา 2562-2563 พบว่าในปีการศึกษา 2562 มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ 67.65 และในระดับโรงเรียนอยู่ที่ 72.48 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2563 : ออนไลน์) และในปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ 52.15 และในระดับโรงเรียนอยู่ที่ 41.07 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564 : ออนไลน์) ซึ่งเป็นคะแนนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 และยังเป็นคะแนนที่น้อยกว่าระดับประเทศอีกด้วย เมื่อ

เปรียบเทียบระหว่างปีการศึกษา 2562 และ 2563 แล้ว พบว่าคะแนนเฉลี่ยปีการศึกษา 2563 ลดลงจากปีการศึกษา 2562 เป็นอย่างมาก

หากการเรียนการสอนวรรณคดีไทยยังประสบปัญหาเช่นนี้และไม่รีบแก้ไขโดยด่วน ก็จะมีส่งผลกระทบต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดียิ่งถดถอยลงไป ซึ่งสังคมยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเข้ามามีบทบาทในกระบวนการเรียนเพิ่มมากขึ้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ และสืบค้นความรู้ได้รวดเร็ว ส่งผลให้บทบาทของผู้สอนในศตวรรษที่ 21 จึงต้องเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย (จงดี โตอิม และอุทุมพร ไฉไลลาด, 2563 : 117) ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิควิธีการสอนภาษาไทยในศตวรรษที่ 21 นำมาประยุกต์ใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** หรือการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องลดบทบาทของผู้สอน แต่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน จากนั้นก็สร้างองค์ความรู้ขึ้นจากสิ่งที่ได้ลงมือทำนั้นผ่านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความหมายกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ (กมล โพธิ์เย็น, 2564 : 11) ซึ่งสอดคล้องกับวารินทร์พร พันเพ็ญฟู (2562 : 135) ซึ่งได้สรุปไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ **Active Learning** เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เรียนรู้และดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชี้แนะ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน และการนำเสนอข้อมูล

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และลดบทบาทของการเป็นผู้สอนลง ผู้วิจัยจึงได้นำ “บอร์ดเกม” (boardgame) หรือในภาษาไทยเรียกว่า เกมกระดาน เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งบอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่ง โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่ก็ได้ มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดคุยกัน โดยจะมีอุปกรณ์การเล่นที่เป็นรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่องเกม ซึ่งจะมีอุปกรณ์ในการเล่นพร้อมกับคู่มือการเล่น โดยบอกกฎกติกาและข้อตกลงก่อนการเล่นเกม แต่บอร์ดเกมในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งบอร์ดเกมบางประเภทสามารถเล่นได้โดยมีผู้เล่นเพียงคนเดียวเท่านั้นและรูปแบบของบอร์ดเกมก็สามารถเล่นผ่านสื่อออนไลน์ได้อีกด้วย (ปิยะพงษ์ จันทาโสม 2563 : 42) เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่คนเล่นต้องมาพบปะกันจริง ๆ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่น ส่งผลทำให้ช่วยในการฝึกสมอง มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ตัดสินใจแก้ปัญหาได้ดีขึ้น ดังนั้นบอร์ดเกมจึง

มีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำท่ายสำหรับยุคปัจจุบัน เพราะหากใช้บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เรียนรู้อย่างสนุก เพราะเป็นการเรียนที่นักเรียนสามารถเล่นได้ (ธีรวิทย์ ศรีมังคละและคณะ, 2564 : 1) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การใช้บอร์ดเกม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ระเบียบวิธีวิจัย

แบบแผนการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเรียน (The One Group Pretest Post-test Design) ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 32 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครสวรรค์ จำนวน 16 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก (Simple Random Sampling) จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2 ห้อง

2. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย 4 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 แผน รวม 10 ชั่วโมง

2. บอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก จำนวน 4 บอร์ดเกม

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การสร้างเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับสาระวรรณคดีและวรรณกรรม และวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.3 กำหนดเนื้อหาเพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 แผน ได้แก่

- | | |
|---|-----------------|
| 1) ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 2) ลักษณะคำประพันธ์ | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 3) บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 4) คุณค่าของวรรณคดี | จำนวน 3 ชั่วโมง |

1.4 สังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning**

ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ชี้นำเสนอสถานการณ์ ขั้นที่ 3 ชี้นำลงมือปฏิบัติกิจกรรม และขั้นที่ 4 ชี้นำสรุปความรู้และประเมินผล

1.5 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 แผน รวม 10 ชั่วโมง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (บุญชม ศรีสะอาด, 2560 : 130)

ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.67$, $S.D.=0.53$)

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมที่ปรับปรุงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้

2. บอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับสาระวรรณคดีและวรรณกรรม และวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกม และเนื้อหาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.3 กำหนดเนื้อหาของบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ดังนี้

บอร์ดเกมที่ 1 กว่าจะเป็นรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก

บอร์ดเกมที่ 2 UNO กลอนบทละคร

บอร์ดเกมที่ 3 ทีมสร้างเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

บอร์ดเกมที่ 4 ขอบกตโลก

2.4 ดำเนินการสร้างบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 แผน รวม 10 ชั่วโมง

2.5 นำบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

2.6 นำบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบสอบถามแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า บอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.84$, $S.D.=0.33$)

2.7 ปรับปรุงบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.8 นำบอร์ดเกมเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ปรับปรุงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ มีดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน 5.1

3.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3 สร้างแบบทดสอบ 1 ฉบับ ประกอบด้วย ข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 40 ข้อ นำไปใช้จริง 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดระดับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้บลูม (Bloom) เป็นการวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) โดยแบ่งระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบ ขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยข้อคำถามใดมีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 ข้อคำถามจะถูกตัดออกหรือปรับปรุง

3.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองใช้ (Try Out) โดยทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทกไปแล้ว คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ จำนวน 13 คน เพื่อนำไปวิเคราะห์คุณภาพหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

3.7 นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน และทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากระหว่าง 0.20-0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.31-0.77 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.57-0.99

3.8 คัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์กำหนด เพื่อมาหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.76 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9567

3.9 ปรับปรุงแบบทดสอบครั้งสุดท้ายแล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนและรูปแบบของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

4.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยเลือกใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อยและระดับน้อยที่สุด โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ

4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item and Objective Congruence : IOC) โดยผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนพบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.80-1.00 ทั้งหมด 15 รายการ

4.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผ่านการทดสอบคุณภาพแล้วนำไปใช้ในการศึกษากับกลุ่มตัวอย่าง มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3.2 ดำเนินการจัดการเรียนการสอน วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จำนวน 4 แผน รวม 10 ชั่วโมง

3.3 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3.4 ทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เวลาหลังจากที่ทำการทดสอบหลังเรียน

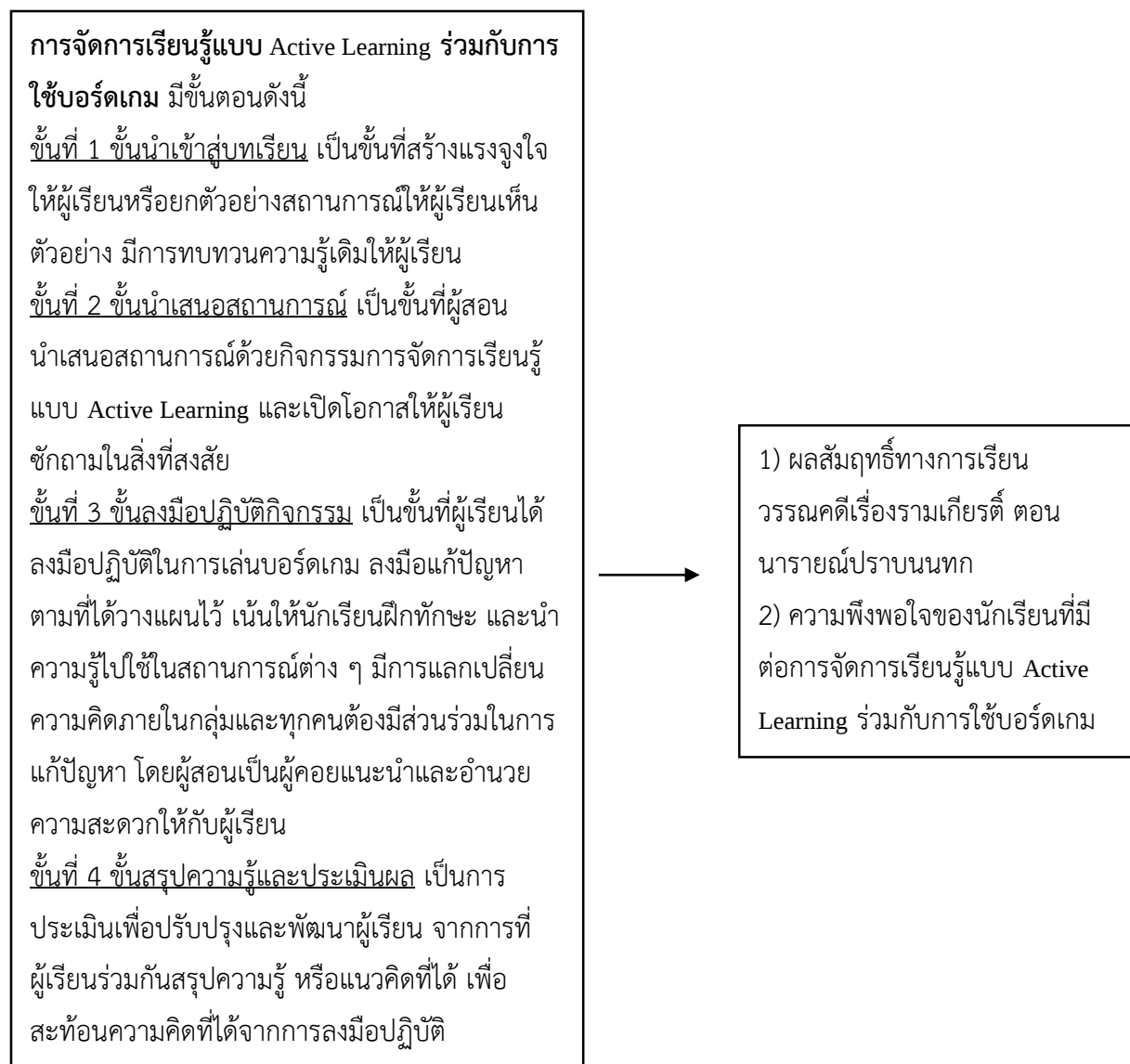
4. วิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม หลังจากนั้นนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดค่าเฉลี่ยไว้ 5 ระดับ และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์

4.2 เปรียบเทียบคะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยใช้วิธีทางสถิติ คือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นเปรียบเทียบด้วยวิธีการทดสอบค่าที (t-test) แบบการเปรียบเทียบคู่ที่ไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test dependent)

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม จากการตอบแบบสอบถามที่ใช้รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ด้วยวิธีทางสถิติ คือ การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ที่มาและความสำคัญของวรรณคดี	4.61	0.58	มากที่สุด
ลักษณะคำประพันธ์	4.66	0.56	มากที่สุด
บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก	4.70	0.50	มากที่สุด
คุณค่าของวรรณคดี	4.71	0.47	มากที่สุด
ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม	4.67	0.53	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.67$, S.D.=0.53)

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังเรียน เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{D}$	S. D. _D	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	16	30	11.69	3.32	10.69	1.78	24.04*	0.0000
หลังเรียน	16	30	22.38	2.22				

*มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.69 คะแนน และ 22.38 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการ เรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้ บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
1. ด้านการจัดการเรียนรู้	4.60	0.57	มากที่สุด
2. ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.63	0.54	มากที่สุด
3. ประโยชน์ที่ได้รับ	4.58	0.63	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.60	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.60$, S.D.=0.58) ด้านที่มีค่ามากที่สุด คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ($\bar{x}=4.63$, S.D.=0.54) รองลงมาคือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ($\bar{x}=4.60$, S.D.=0.57) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x}=4.58$, S.D.=0.63) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผล ดังนี้

1. การพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปรานนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้ บอร์ดเกม โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือ ปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้าง องค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และยังได้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ส่วนผู้สอนจะเป็นผู้คอยชี้แนะ ประสพการณ์ เป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนผ่านการใช้กระบวนการคิดและกิจกรรมการ เรียนรู้ อย่างหลากหลาย ซึ่งบอร์ดเกมเป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กัน พุดคุยโต้ตอบกันได้ จึงเป็น

ตัวกลางที่ใช้ในการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวรัตน์ แดงทุ่ง (2564 : 41) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ซึ่งการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ สามารถนำเสนอความคิดเห็นของตนเองได้อย่างหลากหลาย มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันผ่านการเล่นบอร์ดเกม โดยครูผู้สอนเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกตลอดการจัดการเรียนการสอน ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะพงษ์ จันทาโสม (2563 : 122-125) ได้ศึกษาการพัฒนบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการใช้บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง ที่พัฒนาขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย คะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.97 คะแนนและ 18.07 คะแนนตามลำดับ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่น พบว่า คะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง พบว่า นักเรียนมีความสนใจบอร์ดเกมอยู่ก่อนแล้ว ขณะเล่นบอร์ดเกมนักเรียนก็มีความสุข สนุกสนาน ได้รับสาระความรู้ และมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างสูงสุด มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มและทุกคนมีความสุข สนุกสนานจากการเล่นบอร์ดเกม โดยมีครูคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกตลอดการจัดการเรียนการสอน

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวีณา เตือนแจ้ง (2564 : 195) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. สูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ ในขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกมอย่างละเอียด เมื่อมีข้อสงสัยให้ถามครูผู้สอนที่เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงจากการเล่นบอร์ดเกมและสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. ข้อเสนอแนะของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม พบว่า ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานจากการเล่นบอร์ดเกม และผู้สอนได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นในบทเรียนได้อย่างเต็มที่ และช่วยเติมเต็มเนื้อหาวรรณคดีในส่วนที่ขาดไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป

1. ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และผู้สอนควรตั้งคำถามที่คอยกระตุ้นความสนใจผู้เรียนอยู่เสมอ
2. ควรมีการศึกษากิจกรรมจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค วิธีการสอนหรือการใช้สื่ออื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องอื่น
3. ควรคำนึงถึงเวลาในการเล่นบอร์ดเกม เนื่องจากผู้เรียนอาจจะไม่เข้าใจกฎและกติกาในการเล่น ซึ่งทำให้เกิดปัญหาระหว่างการเล่น ดังนั้นผู้วิจัยควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กมล โพธิเย็น. (2564). Active Learning : การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร. 19 (1), 11-28.
- กรมศิลปากร. (2558). 100 ปีวรรณคดีสโมสร. กรุงเทพมหานคร: สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จงดี โตอัม และอุทุมพร ไฉนลาด. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในรายวิชาหลักการทางสารสนเทศสิ่งแวดล้อม. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร. 42 (2), 115-131.
- ชลธิชา นานา และบุษบา บัวสมบุญ. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร. 16 (2), 113-128.
- ธีรวุฒิ ศรีมงคล, สุรัตน์ ประกอบมัย, และณัฐ สลางสิงห์. (2564). พื้นฐานของบอร์ดเกมและการพัฒนา นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21. ม.ป.ท.: ม.ป.พ. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2565. แหล่งที่มา: <https://online.pubhtml5.com/dhif/lmau/?fbclid=IwAR3JDeUhMibPSOoFKRiSX>
- นวรรตน์ แดงทุ่ง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ปิยะพงษ์ จันลาโสม. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติ ต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะ วิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วารินทร์พร พันเฟื่องฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์. 9 (1), 135-145.
- สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ. (2563). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2565. แหล่งที่มา <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/MainSch/MainSch.aspx>

- สถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ. (2564). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2565. แหล่งที่มา <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/MainSch/MainSch.aspx>
- สุวีณา เตือนแจ้ง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยรูปแบบซี.ไอ.อาร์.ซี. (CIRC). *วารสารครูศาสตร์สาร*. 15 (2), 185-200.
- แสนรัก บัวทอง. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและเพลงพื้นบ้าน. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์*. 20 (1), 31-48.
- อรรถพงษ์ ผิวเหลือง, บัญชา เกียรติจรัสพันธุ์, และณัฐกิตติ์ สิริวัฒนาทากุล. (2563). สภาพการจัดการเรียนรู้ของครูภาษาไทย: แนวทางในการแก้ปัญหา. *วารสาร “ศึกษาศาสตร์ มจร” คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย*. 8 (2), 195-211.