

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament)

ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Learning Management with the Team Game Tournament and the Academic Board Games for Improving the Learning Achievements of the Thai Literature on Kap Hae Chom Krueng Khaw Whan Poem for Matthayomsuksa 1 Students

ชนกภรณ์ บุญกิม และ กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Chanokporn Boonkim and Krittayakant Topithak

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: 0985831886K@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายของการวิจัย 1) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาและ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านจำ(เอี่ยมโหมดอนุสรณ์) อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียนทั้งสิ้น 10 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา มีค่าเท่ากับ 0.61 หรือร้อยละ 61.18 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.5 3) ความพึงพอใจ

* วันที่รับบทความ : 6 เมษายน 2567; วันแก้ไขบทความ 20 เมษายน 2567; วันตอบรับบทความ : 27 เมษายน 2567

Received: April 6 2024; Revised: April 20 2024; Accepted: April 27 2024

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.63$, S.D.=0.54)

คำสำคัญ: เทคนิคกลุ่มแข่งขัน; บอร์ดเกมการศึกษา; วรรณคดีไทย

Abstract

The purposes of this research study are as follows: 1) to study the effectiveness index of the learning management of the Thai literature, Kap Hae Chom Krueng Khaw Whan Poem, with the team game tournament and the academic board games; 2) to compare the learning achievements of the Thai literature before and after learning Kap Hae Chom Krueng Khaw Whan Poem with the team game tournament and the academic board games, and 3) to study the students' satisfactions towards the learning management of the Thai literature, Kap Hae Chom Krueng Khaw Whan Poem, with the team game tournament and the academic board games. The population included 462 Matthayomsuksa 1 students in 36 opportunity expansion schools in Sing Buri Primary Educational Service Area in the 2nd semester in the academic year of 2023. The samples consisted of 10 Matthayomsuksa 1 students in a classroom of Wat Ban Cha School (Iam Mhod Anusorn) in Bang Rachan District, Sing Buri Province in the 2nd semester in the academic year of 2023. They were selected with the cluster sampling method.

The research found that 1) The effectiveness index of the learning management of the Thai literature, Kap Hae Chom Krueng Khaw Whan Poem, with the team game tournament and the academic board games for Matthayomsuksa 1 students was 0.6118 or 61.18 percent. 2) The learning achievements after learning with the team game tournament and the academic board games were statistically and significantly higher than that before learning at the significance level of .05. 3) The satisfaction for Matthayomsuksa 1 students toward the team game tournament and the academic board games was at the highest level ($\bar{x} = 4.63, S.D. = 0.54$).

Keywords: Team game tournament; educational board games; Thai literature

บทนำ

วรรณคดีเป็นวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่า (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556 : 1100) แต่งไว้ถูกต้องตามหลักของภาษา ซึ่งมีลักษณะบทประพันธ์ทั้งที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรองเป็นเครื่องมือสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด ถ่ายทอดจินตนาการและแสดงออก ซึ่งศิลปะอันประณีตงดงามของชาติ การศึกษาหรือการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละเรื่องทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพสังคมวัฒนธรรมการเมืองและเศรษฐกิจของยุคสมัยที่ผู้ประพันธ์ได้สะท้อนผ่านมุมมองของตนออกมารวมทั้งยังทำให้เพลิดเพลินและจรรโลงใจในเนื้อหาของวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ อีกด้วยคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมมีหลายประการทั้งด้านเนื้อหา ด้านอารมณ์และด้านสังคม เปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละสมัย ช่วยให้คนในชาติได้เรียนรู้เรื่องราวการดำรงชีวิตของบรรพบุรุษในอดีต รวมทั้งรู้จักนำข้อคิดจากวรรณคดีมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและ

สังคมปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะทำให้ผู้เรียนรู้จักและเห็นคุณค่าของหนังสือที่แต่งดีช่วยกล่อมเกลาจิตใจให้สูงและประณีตขึ้น (พรทิพย์ ศิริสมบุญเวช, 2547 : 23)

กระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นถึงความสำคัญของวรรณคดีจึงได้กำหนดลงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ว่าสิ่งที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้เมื่อได้รับการสอนภาษาไทย คือ สามารถใช้ภาษาไทยจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริงสามารถวิเคราะห์วรรณคดีแล้ววรรณกรรมไทย เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้วรรณคดีไทยนับเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทยซึ่งบรรพบุรุษได้สร้างสั่งขึ้นมา เพื่อให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษาโดยมีพันธกิจสำคัญต่อคนไทยประการหนึ่ง คือ ให้ความเพลิดเพลินทางอารมณ์และความอึดอ้อมใจอันเกิดจากความงดงามของภาษา และการประทับใจจากเนื้อเรื่องอันมีข้อคิดและคุณค่าที่หลากหลาย ดังนั้นการสอนวรรณคดีไทยจำเป็นต้องให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ประโยชน์ และคุณค่าจากวรรณคดีไทยให้มากที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 37-38)

ในปัจจุบันผู้วิจัยประสบปัญหาในด้านการสอนวรรณคดีไทยในโรงเรียน จากการสัมภาษณ์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564 และ 2565 โรงเรียนวัดบ้านจำ(เอี่ยมโหมมดอนสุรณ) พบว่า ครูสอนไม่สนุกสอนแบบบรรยาย ไม่มีเทคนิควิธีการสอนที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน รวมทั้งเนื้อหาเข้าใจยาก คำศัพท์ยาก ยิ่งทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการเรียนวรรณคดีไทย ส่งผลกระทบถึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระวรรณคดีและวรรณกรรมต่ำกว่าเกณฑ์ที่ทางโรงเรียนกำหนด ซึ่งนั่นทฤษฎีนัก พรมมา (2563 : 2) ได้กล่าวถึงปัญหาที่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทย เพราะคิดว่าเป็นเรื่องไกลตัว รวมทั้งนักเรียนขาดพื้นฐานเรื่องคำศัพท์ไม่กว้าง โดยเฉพาะคำศัพท์ทางวรรณคดี และนักเรียนมีประสบการณ์น้อยจึงทำให้ไม่เข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดี จึงไม่เห็นความสำคัญในการเรียนวรรณคดี นอกจากนี้ปัญหานักเรียนแล้ว ปัญหาเกี่ยวกับครูผู้สอนนั้นก็ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเช่นกัน จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาส จังหวัดสิงห์บุรี (กนกวรรณ วันทะวงษ์ และ เรณู พุดมอญ, 2566: สัมภาษณ์) มีความเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่าปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น สาเหตุหนึ่งเกิดจากครู เนื่องจากครูผู้สอนส่วนใหญ่ให้นักเรียนถอดคำประพันธ์เองโดยให้ค้นคว้าอิสระจากอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยมีเวลาจำกัด ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจคำศัพท์และเนื้อหานั้น ๆ รวมทั้งครูจัดการเรียนการสอนที่เน้นไปทางเนื้อหาของวรรณคดี ประวัติผู้แต่งมากกว่าที่จะให้ผู้เรียนตีความ วิเคราะห์ และประเมินค่า

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนจึงควรพัฒนาตัวเองในด้านการสอนที่มากขึ้น เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยในปัจจุบัน สื่อการสอน เทคนิควิธีการสอนนั้นมีอย่างหลากหลาย ครูผู้สอนยุคใหม่สามารถเลือกใช้เทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ ที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนในปัจจุบัน ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ก็เป็นแนวการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจวิธีหนึ่ง เพราะเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยลดความสามารถด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเก่ง ปานกลาง

และอ่อน ภาระงานของกลุ่มคือ หลังจากที่ครูนำเสนอบทเรียนทั้งชั้นแล้วให้แต่ละกลุ่มทำงานตามที่ครูกำหนด และเตรียมสมาชิกทุกคนให้พร้อมสำหรับการแข่งขันในการแข่งขัน ครูจะจัดให้นักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับเดียวกันแข่งขันกัน คะแนนที่สมาชิกทำได้จะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้รางวัลคือ กลุ่มที่ทำคะแนนได้สูงสุด (รัตนภรณ์ สุขศีลล้าเลิศ, 2562 : 17) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) จึงเหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาในวรรณคดีไทย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยให้ดียิ่งขึ้น

นอกจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ผู้วิจัยต้องการสื่อในการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของเรียน กรมวิชาการ (2545 : 137-139) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนเป็นต้องเตรียมหรือสร้างสื่อ ซึ่งมีหลายประเภท 1) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น ใบความรู้ ใบงาน แบบฝึก 2) สื่อวัสดุอุปกรณ์ เช่น ของจริง ตาราง สถิติ 3) สื่อทัศนูปกรณ์ เช่น แดบเสียงคอมพิวเตอร์ 4) สื่อกิจกรรม เช่น เกม เพลง และ 5) สื่อบริบท เช่น สิ่งแวดล้อม และสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสื่อการเรียนการสอนเหล่านี้ต้องคำนึงถึงความเหมาะสม ที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การสอนด้วยบอร์ดเกม เป็นการสอนอีกหนึ่งรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ และเป็นที่ยอมรับของบอร์ดเกมกับการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์โดยตรง กระตุ้นการเรียนรู้โดยการลงมือทำ และยังลดอุปสรรคความเลื่อมล้ำในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในบางพื้นที่ (Play Academy, 2560 : ออนไลน์) ซึ่ง ปิยะพงษ์ กันลาโลม (2563 : 42) ได้กล่าวว่าการนำเนื้อหาวรรณคดีไทยมาอยู่ในรูปแบบของบอร์ดเกมจะทำให้ผู้เรียนได้เข้าถึงวรรณคดีไทยอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ไม่ใช่เรื่องไกลตัวเหมือนแต่ก่อน สามารถช่วยทำให้ผู้เรียนทุกเพศทุกวัยรู้สึกสนุกสนาน ทำหายความสามารถ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกม การศึกษาจึงเป็นรูปแบบการสอนแบบใหม่ที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยให้ไปในทิศทางที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของรัตนภรณ์ สุขศีลล้าเลิศ (2562) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านแจกลูกคำสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านแจกลูกคำสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT นักเรียนทุกคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่ระดับดีขึ้น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านแจกลูกคำสะกด หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ พนิตนันท์ เขตวิทย์ (2565) เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทย ให้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

1. ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาส สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสิงห์บุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 36 โรงเรียน จำนวน 462 คน

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านจำ (เอี่ยมโหมตอนุสรณ์) อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียนทั้งสิ้น 10 คน วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการสอนที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน 10 ชั่วโมง รวมทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดี เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551 สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.3 สร้างแผนการจัดการจัดการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 10 ชั่วโมง รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยกำหนดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน แผนที่ 1 บทนำเรื่องและคำศัพท์ แผนที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์และอาหารคาว แผนที่ 3 กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และแผนที่ 4 โวหารภาพจน์คู่คุณคาววรรณคดี

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ด้านเนื้อหา ความสอดคล้องของจุดประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การใช้ภาษาและนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

เมื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ท โดยผู้วิจัยได้กำหนดค่าเฉลี่ย (\bar{x}) การยอมรับคุณภาพอยู่ที่ 3.50 ขึ้นไป และหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00 ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้

เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.49)

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโพธิ์ทะเลสามัคคี อำเภอกำแพงแสน จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 14 คน ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาหาค่าดัชนีประสิทธิผล ซึ่งค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5303

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ที่ปรับปรุงโดยสมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านจำเริญ (เอี่ยมโหมตอนุสรณ์) อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก 30 ข้อ ใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยพุทธศักราช 2551

2.2 ศึกษา ทฤษฎีหลักการ วิธีการสร้างแบบทดสอบการวัดและการประเมินผลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 สร้างแบบทดสอบ 1 ฉบับ ประกอบด้วย ข้อสอบปรนัยชนิดตัวเลือก 4 ตัวเลือกเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 35 ข้อนำไปใช้จริง 30 ข้อ ซึ่งเป็นวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัยโดยแบ่งความรู้ 4 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

เมื่อพิจารณาความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ตรวจสอบความสอดคล้องตามจุดประสงค์ในด้านพุทธิพิสัยโดยแบ่งความรู้

4 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์ แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยข้อคำถามใดมีค่าดัชนีสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 ข้อคำถามจะถูกตัดออกเพื่อปรับปรุง

ซึ่งพบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องการแห่ชมเครื่องควาหวาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60- 1.00 จำนวนทั้งหมด 33 ข้อ (ภาคผนวก ง หน้า 86-87)

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปทดลองใช้โดยทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องกาพย์แห่ชมเครื่องควาหวานไปแล้ว คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดบ้านจำ(เอี่ยมโหมตอนุสรณ์) จำนวน 8 คน โดยปรับคำถามให้สอดคล้องกับระดับความรู้ 4 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์

2.7 นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนนและทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบเป็นรายข้อโดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 33 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.375 - 0.75 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.25 - 0.75

2.8 คัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อที่ผ่านเกณฑ์กำหนด เพื่อมาหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71

2.9 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีที่ปรับปรุงโดยสมบูรณ์ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านจำ(เอี่ยมโหมตอนุสรณ์) อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 10 คนซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่ามี 5 ระดับ คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อย และระดับน้อยที่สุด โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 12 รายการสอบถามเกี่ยวกับด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วน 5 ระดับของลิเคิร์ท เพื่อนำมากำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบสอบถาม

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์แห่ชมเครื่องควาหวาน โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 ข้อ สอบถามเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่

ได้รับ และเลือกใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนมาตราส่วนประมาณค่ามี 5 ระดับของลิเคิร์ต คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อย และระดับน้อยที่สุด

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องครอบคลุมของเนื้อหากับประเด็นคำถาม และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เมื่อพิจารณาความสอดคล้องประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและหาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยพิจารณาคะแนนแต่ละข้อ

โดยค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่ามีความเหมาะสม และสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งแบบประเมินความพึงพอใจ มีค่าดัชนีสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00

3.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแนะนำ และนำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านจำเริญโมฬีดอนุสรณ์ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรีจำนวน 10 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.6 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) เท่ากับ 0.74 ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นมาไปทำการทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบ้านจำเริญโมฬีดอนุสรณ์ อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี

5. การวิเคราะห์ข้อมูลการใช้สถิติที่เกี่ยวข้อง

1. วิเคราะห์การตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด

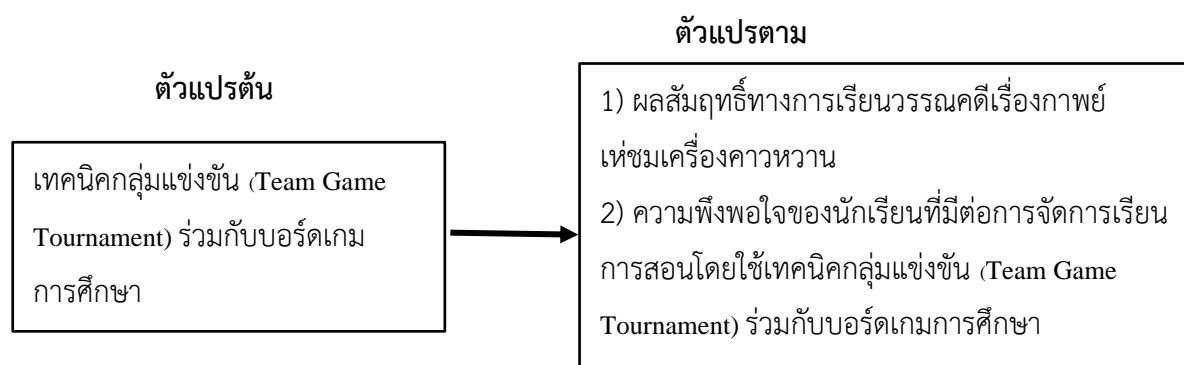
2. วิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : EI)

3. วิเคราะห์การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (index of item-objective congruence หรือ IOC) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีการของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) โดยใช้สูตร KR-20

4. วิเคราะห์และสรุปผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา โดยพิจารณาค่าเฉลี่ย (Mean) จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ 5 ด้าน 1) ด้านสาระสำคัญ 2) ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 5) ด้านการวัดและประเมินผล โดยมีผลการพิจารณาความเหมาะสม ดังตารางที่ 1

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย “เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

| แผนการจัดการเรียนรู้ | \bar{x} | S.D. | ระดับความเหมาะสม |
|-----------------------------------|-------------|-------------|------------------|
| บทนำเรื่องและคำศัพท์ | 4.54 | 0.49 | มากที่สุด |
| ลักษณะคำประพันธ์และอาหารคาว | 4.62 | 0.52 | มากที่สุด |
| กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน | 4.71 | 0.46 | มากที่สุด |
| โวหารภาพจน์คู่คุณค่าวรรณคดี | 4.65 | 0.50 | มากที่สุด |
| ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม | 4.63 | 0.49 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความคิดเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($=4.63$, S.D.= 0.49) โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ($=4.71$, S.D.= 0.46)

หลังผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 คน โดยเก็บคะแนนทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน เพื่อหาดัชนีประสิทธิผล ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา

| จำนวนนักเรียน | คะแนนเต็ม | ผลรวมของคะแนน | | ดัชนีประสิทธิผล (E.I.) |
|---------------|-----------|----------------|----------------|------------------------|
| | | ทดสอบก่อนเรียน | ทดสอบหลังเรียน | |
| 10 | 30 | 63 | 208 | 0.6118 |

จากตารางที่ 2 ผลวิเคราะห์ พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา มีค่าเท่ากับ 0.61 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 61.18

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หลังจากผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 คน โดยเก็บคะแนนทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียนเพื่อหาค่า t-test ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

| การทดสอบ | N | คะแนนเต็ม | \bar{x} | S.D. | \bar{D} | S. D. D | t | Sig.(1-tailed) |
|-----------|----|-----------|-----------|------|-----------|-----------|--------|----------------|
| ก่อนเรียน | 10 | 30 | 8.4 | 2.98 | 11.9 | 2.07 | 18.10* | 0 |
| หลังเรียน | 10 | 30 | 20.3 | 4.19 | | | | |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.4 คะแนน และ 20.3 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่าง คะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยสอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

| รายการประเมิน | \bar{x} | S.D. | แปลผล |
|--|-------------|-------------|------------------|
| ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| 1. การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดี เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน | 4.90 | 0.32 | มากที่สุด |
| 2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็นลำดับ ไม่สับสน | 4.60 | 0.52 | มากที่สุด |
| 3. การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ร่วมกัน | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 4. เวลาในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม | 4.30 | 0.82 | มาก |
| รวม | 4.70 | 0.51 | มากที่สุด |
| ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ | | | |
| 5. กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย | 4.60 | 0.70 | มากที่สุด |
| 6. นักเรียนสนุกกับเนื้อหาที่ได้เรียน | 4.50 | 0.85 | มากที่สุด |
| 7. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม | 4.20 | 0.79 | มาก |
| 8. บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้เป็นบรรยากาศที่ดี เหมาะแก่การเรียนรู้ | 4.90 | 0.32 | มากที่สุด |
| รวม | 4.55 | 0.66 | มากที่สุด |
| ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ | | | |
| 9. นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจในเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานมากขึ้น | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 10. นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเรื่องกาพย์ยานี 11 | 4.60 | 0.52 | มากที่สุด |
| 11. นักเรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันของตนได้ | 4.30 | 0.82 | มาก |
| 12. นักเรียนเห็นความสำคัญของอาหารไทยมากขึ้น | 4.70 | 0.48 | มากที่สุด |
| รวม | 4.65 | 0.45 | มากที่สุด |
| รวมเฉลี่ย | 4.63 | 0.54 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.63, S.D.=0.54$) ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}=4.70, S.D.=0.51$) รองลงมา คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้

$(\bar{x}=4.65, S.D.=0.45)$ สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ $(\bar{x}=4.55, S.D.=0.66)$ ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ร่วมกัน $(\bar{x}=5.00, S.D.=0.00)$ รองลงมา คือ การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดี เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน $(\bar{x}=4.90, S.D.=0.32)$ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็นลำดับ ไม่สับสน $(\bar{x}=4.60, S.D.=0.52)$ และเวลาในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม $(\bar{x}=4.30, S.D.=0.82)$

เมื่อพิจารณาในด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจในเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานมากขึ้น $(\bar{x}=5.00, S.D.=0.00)$ รองลงมา คือ นักเรียนเห็นความสำคัญของอาหารไทยมากขึ้น $(\bar{x}=4.70, S.D.=0.48)$ นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเรื่องกาพย์ยานี 11 $(\bar{x}=4.60, S.D.=0.52)$ และนักเรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันของตนได้ $(\bar{x}=4.30, S.D.=0.85)$

เมื่อพิจารณาในด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้เป็นบรรยากาศที่ดีเหมาะแก่การเรียนรู้ $(\bar{x}=4.90, S.D.=0.32)$ กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย $(\bar{x}=4.60, S.D.=0.72)$ นักเรียนสนุกกับเนื้อหาที่ได้เรียน $(\bar{x}=4.50, S.D.=0.80)$ และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม $(\bar{x}=4.20, S.D.=0.79)$

อภิปรายผลการวิจัย

1. หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อารมณ์คดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6118 หรือร้อยละ 61.18 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนจริง คิดเป็นร้อยละ 61.18 ของคะแนนความก้าวหน้าสูงสุดที่เป็นไปได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ปิยะพงษ์ จันทาโสม (2563) ได้ศึกษางานวิจัย การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีเจต

คดีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทยเรื่องนิราศภูเขาทองอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 (S.D. = 0.34) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับศิริพร เปรมปรีดี (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชั่น เรื่องขุนช้างขุนแผนตอนขุนช้างถวายฎีกามีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5920 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น 0.5920 หรือคิดเป็นร้อยละ 59.20

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ซึ่งการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกม โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ด้วยกัน มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันผ่านการเล่นบอร์ดเกมศึกษาโดยครูผู้สอนเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกตลอดการจัดการเรียนการสอน ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของผกาพรรณ จันทะ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับรัตนารมย์ สุขศีลล้าเลิศ (2562) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านแจกลูกคำสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ซึ่งผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านแจกลูกคำสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT นักเรียนทุกคนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่ระดับดีขึ้นไป และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านแจกลูกคำสะกด หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยมีการสอบถามทั้งหมด 12 รายการ สอบถามเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมกลุ่มที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กเก่ง เด็กกลาง และเด็กอ่อน รวมทั้งมีการแข่งขันบอร์ดเกมศึกษาร่วมด้วยจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเกิดการร่วมมือมือร่วมใจในการทำคะแนนของแต่ละทีม ได้ความสนุกสนานและความรู้ควบคู่กันไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พนิดนันท์ เขตวิทย์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.60, S.D.= 0.58$) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับนวรรตน์แดงทุ่ง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า มีความพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.92, S.D.=0.12$) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่ม ได้ศึกษาประเด็นหรือปัญหาที่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ในแต่ละทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ ช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกันด้วยวิธีที่สนุกสนาน มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านกิจกรรมการแข่งขันหรือกติกาที่กำหนด ซึ่งรูปแบบบอร์ดเกมก็มีหลากหลายรูปแบบ ครูผู้สอนสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยและการอภิปรายผลการวิจัยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ ควรมีการจัดการศึกษาการจัดการเรียนรู้เทคนิคหรือวิธีการสอนอื่น ๆ ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องอื่น
2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ควรการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (Team Game Tournament) ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา มาทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
3. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ ควรคำนึงถึงเวลาในการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา เนื่องจากผู้เล่นอาจจะไม่เข้าใจกฎและกติกาในการเล่นซึ่งทำให้เกิดปัญหาระหว่างการเล่น ดังนั้นผู้วิจัยควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ทันเวลาที่กำหนดไว้

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ วันทะวงษ์ และ เรณู พุดมอญ. (2566). *ครูโรงเรียนขยายโอกาส จังหวัดสิงห์บุรี*. สัมภาษณ์. 30 มิถุนายน 2566
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สารและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพมหานคร: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.พ.ส.).
- นวรรตน์ แดงทุ่ง. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษา มหาวิทยาลัย. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นันทวัฒน์ พรหมมา. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อคู่คิด*. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาษาไทย. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปิยะพงษ์ งามลาโสม. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พนิตนันท์ เขตวิทย์. (2565). *พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม*. การค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- พรทิพย์ ศิริสมบุญธนะเวช. (2547). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดีการอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผกาพรรณ จันทะ. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- รัตนภรณ์ สุขสีลล้าเลิศ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทย เรื่อง การอ่านแจกลูก คำสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานพุทธศักราช 2554. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน.
- ศิริพร เปรมปรีดี. (2564). การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมพีเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรการศึกษา มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Play On Boardgame Admin. (2559). What is Boardgame? บอร์ดเกม คืออะไร?. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2566. แหล่งที่มา: <https://playonboardgame.wordpress.com/2016/04/19/what-is-board-game>