

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์
ตอน คีกไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT
เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT IN THAI
LITERATURE ON RAMAKIEN:THE BATTLE OF MAIYARAP USING
COOPERATIVE LEARNING WITH THE TEAMS-GAME-TOURNAMENT
(TGT) TECHNIQUE INTEGRATED WITH A BOARD GAME FOR
GRADE 6 STUDENTS

hemantwansa boonhan¹ และ sutthida chanduang²

Hemanwassa boonhan¹ and Sutthida Chanduang²

¹⁻² มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

¹⁻² Udon Thani Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author's Email: Hemanwassa7808@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน คีกไมยราพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านถิ่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Paired Samples t-test) และค่าขนาดอิทธิพล Hedges' g

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้อรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน คีกไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.39/85.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนน

* Received 22 April 2026; Revised 15 May 2026; Accepted 12 July 2026

เฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.83 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.58 ค่าสถิติทดสอบที (t) เท่ากับ 14.52 และมีค่าขนาดอิทธิพล Hedges' g เท่ากับ 3.89 ซึ่งแสดงขนาดอิทธิพลในระดับสูงมาก เนื่องจากผู้เรียนทุกคนมีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นและเกาะกลุ่มกันในเกณฑ์สูง และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม สามารถกระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT, บอร์ดเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วรรณคดีไทย

Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop and determine the efficiency of Thai literature lesson plans on Ramakien, the episode of “The Battle of Maiyrap,” using cooperative learning through the Teams-Games-Tournaments (TGT) technique integrated with board game; 2) to compare the students' learning achievement before and after learning; and 3) to study students' satisfaction towards the implemented learning management. The sample consisted of 12 Grade 6 students from Ban Thin School during the second semester of the 2025 academic year, The participants were selected through purposive sampling. The research instruments included the Thai literature lesson plans, an learning achievement test, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, percentage, efficiency formula (E_1/E_2), Paired Samples t-test, and Hedges' g effect size.

The research findings revealed that: 1) the Thai literature lesson plans demonstrated an efficiency of 86.39/85.28, which exceeded the established 80/80 benchmark; 2) the students' learning achievement after learning was significantly higher than before learning at the .05 statistical level, with the pretest mean score at 10.83 and the posttest mean score at 25.58, $t = 14.52$. The Hedges' g effect size was 3.89, indicating a very high effect size due to the posttest scores of all students increasing and clustering at a high level; and 3) the students' satisfaction towards the learning management was at a highest level. In conclusion, cooperative learning through the Teams-Games-Tournaments

(TGT) technique integrated with board game effectively promoted active learning and enhanced students' learning achievement in Thai literature.

Keywords: Cooperative Learning with TGT Technique, board games, learning achievement, Thai literature

บทนำ

วรรณคดีไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญา ค่านิยม และวิถีชีวิตของคนไทย แฝงแนวคิดด้านคุณธรรมและคติสอนใจในการดำเนินชีวิต วรรณคดีจึงเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญในการหล่อหลอมคุณลักษณะและพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน (กรมศิลปากร, 2558) อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีในระดับประถมศึกษาเน้นการบรรยายและการท่องจำ ทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสอภิปรายและสะท้อนคิด (อรรถพงษ์ ผิวเหลือง และคณะ, 2563) ประกอบกับเนื้อหาที่มีบริบทสังคมและคำศัพท์โบราณที่ไกลตัว ส่งผลให้การตีความเนื้อหาและการวิเคราะห์ตัวละครเป็นไปได้ยาก (ทิตินา แหมมณี, 2560) ผู้เรียนจึงรู้สึกเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจ และไม่พยายามทำความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง (วิภาพรรณ วงษ์สุวรรณ, 2560)

สภาพปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินำพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์โดยรวมของนักเรียนส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับพอใช้เท่านั้น (รายงานผลการประเมินคุณภาพระดับชาติ O-NET, 2566) เมื่อพิจารณาในระดับพื้นที่ พบว่าโรงเรียนบ้านถิ่นมีคะแนนเฉลี่ยสาระนี้เพียงร้อยละ 29.17 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศอย่างเด่นชัด (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2567) ข้อมูลเชิงประจักษ์นี้ยืนยันว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายกำลังประสบปัญหาด้านการเรียนรู้วรรณคดีอย่างวิกฤต และจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างเร่งด่วน

ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงเป็นแนวทางที่สามารถนำมาแก้ปัญหาดังกล่าวได้ เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและช่วยเหลือกันในกลุ่ม โดยเฉพาะเทคนิค TGT (Teams-Games-Tournament) ของ Slavin ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การนำเสนอเนื้อหา การทำงานกลุ่ม การแข่งขัน การให้คะแนน และการยกย่องผลงาน มีจุดเด่นคือการใช้เกมและการแข่งขันเป็นสิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นความรับผิดชอบร่วมกันและความสำเร็จของทีม (Slavin, R. E., 1995; ทิตินา แหมมณี, 2554)

แม้เทคนิค TGT จะช่วยกระตุ้นการทำงานกลุ่มได้ดี แต่สำหรับวรรณคดีที่มีความซับซ้อน ลำพังเพียงคำถามในเกมกระดานแบบเดิมอาจไม่เพียงพอ ผู้วิจัยจึงนำบอร์ดเกม (Board Game) เข้ามาบูรณาการในขั้นการแข่งขัน เพื่อเป็นสถานการณ์จำลองเชิงประจักษ์

ที่เชื่อมโยงเหตุการณ์และตัวละคร ช่วยเปลี่ยนเนื้อหาและคำศัพท์ยากให้เห็นภาพชัดเจนผ่านกลไกการเล่น ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และฝึกคิดวิเคราะห์ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน ซึ่งส่งผลต่อการจำระยะยาวและการมีส่วนร่วมเชิงรุก ผู้วิจัยจึงมุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาการสอนวรรณคดีไทยให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม

สมมติฐานการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม มีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองขั้นเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลองในชั้นเรียนจริงที่มีข้อจำกัดด้านจำนวนนักเรียน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แบบแผน (One-Group Pretest - Posttest Design) โดยควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนด้านสภาพแวดล้อม เช่น การใช้ห้องเรียนเดิม เวลาเรียนตามตารางปกติ และใช้ผู้สอนคนเดียวกันตลอดการทดลอง เพื่อลดอคติที่อาจเกิดขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพโนนสัง 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1 จำนวน 13 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 150 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านถิ่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 12 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีสภาพปัญหาวิกฤตด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยอย่างชัดเจน และมีคะแนนเฉลี่ยในสาระที่ 5 (วรรณคดีและวรรณกรรม) จากผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยของเขตพื้นที่การศึกษาและระดับประเทศ

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดด้านขนาดของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนในชั้นเรียนเฉพาะรายโรงเรียน ($n = 12$) ผลการวิจัยและข้อค้นพบเชิงประจักษ์ที่เกิดขึ้นจึงมุ่งเน้นการอ้างอิงเพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติและแก้ไขปัญหาในบริบทของโรงเรียนบ้านถิ่นหรือสถานศึกษาที่มีข้อจำกัดและสภาพปัญหาแวดล้อมที่คล้ายคลึงกันเป็นสำคัญ โดยมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อสรุปอ้างอิงทางสถิติ (Statistical Generalization) ไปยังประชากรทั้งหมดในวงกว้าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาและกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 4 ส่วนสำคัญ ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน สึกไมยราพ โดยจัดการการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม จำนวน 6 แผน รวมเวลา 12 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.71, S.D. = 0.24) จากนั้นผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนใกล้เคียงในศูนย์เครือข่ายเดียวกันที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

2.2 บอร์ดเกมประกอบการเรียนรู้ จำนวน 3 เกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเป็นสื่อและสถานการณ์จำลองเชิงประจักษ์ในขั้นการแข่งขันเทคนิค TGT โดยบอร์ดเกมทั้งหมดผ่านการประเมินคุณภาพและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด (Mean = 4.72, S.D. = 0.18) ซึ่งมีรายละเอียดเชิงโครงสร้างและกลไกการเล่น ดังนี้

เกมที่ 1 บอร์ดเกมเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักไมยราพ เป็นแบบเกมครอบครัว รูปแบบผจญภัย ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ตลอดการเดินทาง ได้แก่ สะสมการ์ด สะสมคะแนน การตอบคำถามลำดับเหตุการณ์จากเรื่อง

เกมที่ 2 บอร์ดเกม ฉันทิโกในศึกไมยราพ เป็นเกมแนวสืบสวนและตัดตัวเลือก เป็นเกมที่เน้นใช้ตรรกะ การสังเกต และการรวบรวมเบาะแสเพื่อหาความจริง โดยผู้เล่นจะต้องใช้ข้อมูลที่มีอยู่ มาหักล้างและตัดตัวเลือกที่ไม่ถูกต้องออกไปทีละน้อย จนเหลือคำตอบที่แท้จริง

เกมที่ 3 บอร์ดเกมเรื่อง ศักชิงพระรามใต้พิภพ เป็นแบบเกมครอบครัว ผู้เล่นจะต้องสามารถลำดับเหตุการณ์ การตีความจากเรื่องได้ มีการตอบคำถาม การเสี่ยงดวง และการตัดสินใจอย่างมีกลยุทธ์ เพื่อส่งเสริมทั้งความรู้และทักษะทางสังคมในการเล่นร่วมกับผู้อื่น

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ใช้สำหรับทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เครื่องมือฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้ออยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 จากนั้นผลการประเมินที่ได้ไปคัดเลือกข้อสอบผ่านเกณฑ์ จำนวน 30 ข้อ ที่มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.40 – 0.70 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.25 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับด้วยวิธีการคำนวณสัมประสิทธิ์ตามสูตร Cronbach's Alpha เท่ากับ 0.87

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ การวัดผลแบบอิงกลุ่ม (Norm-Referenced Evaluation) เพื่อเปรียบเทียบระดับความสามารถภายในห้องเรียน โดยการแปลงคะแนนดิบให้เป็น คะแนนมาตรฐาน T-Score (Normalized T-Score) เพื่อใช้ในการจัดลำดับและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แท้จริง เนื่องจากคะแนน T-Score ช่วยลดข้อจำกัดของคะแนนดิบที่อาจมีความผันแปรตามความยากง่ายของข้อสอบในแต่ละครั้ง ทำให้เห็นพัฒนาการและการเลื่อนลำดับที่ของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนเน้นย้ำในประเด็นสำคัญของเนื้อหาอย่างเข้มข้น ส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการสอบที่พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเทียบเกณฑ์คะแนนมาตรฐานภายในกลุ่มเดียวกัน

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 1 ฉบับ เพื่อศึกษาเจตคติและความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม เครื่องมือฉบับนี้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ทุกข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักไมยราพ จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง โดยเก็บคะแนนใบงานทุกแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ระหว่างเรียน (E_1)

3. ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศึกไมยราพ จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง เพื่อนำไปหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้หลังเรียน (E_2) และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

4. ทำการสอบถามความพึงพอใจ ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศึกไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เวลาหลังจากที่ทำการทดสอบหลังเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ สำหรับการทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ E_1/E_2 เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ และ t-test for Dependent Samples เพื่อเปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีการตรวจสอบการกระจายของข้อมูลก่อน รวมถึงมีการวิเคราะห์ค่าขนาดอิทธิพล (Effect Size) ของนวัตกรรมด้วยสูตร Hedges' g

ผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศึกไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการวิจัยดังนี้

1. ผลประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ E_1/E_2

ผู้วิจัยได้คำนวณหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากคะแนนกระบวนการระหว่างเรียน (E_1) และคะแนนทดสอบหลังเรียน (E_2) ผลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ E_1/E_2

ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้	ค่า	ผลการพิจารณา
ระหว่างเรียน (E_1)	86.39	สูงกว่าเกณฑ์ 80
หลังเรียน (E_2)	85.28	สูงกว่าเกณฑ์ 80

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศึกไมยราพ โดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกม มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 86.39/85.28 ซึ่ง

สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ตามแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ บ่งชี้ว่ากิจกรรมกลุ่มและการทบทวนความรู้ผ่านบอร์ดเกมในระหว่างเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สะสมอย่างมีระบบ และสามารถคงทนความรู้เพื่อส่งต่อประสิทธิผลไปยังคะแนนทดสอบหลังเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม

2.1 ผลการตรวจสอบการแจกแจงปกติ (Normality Test)

ก่อนการทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ t-test ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นด้านการแจกแจงปกติของข้อมูล เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็ก ($N < 50$) ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สถิติ Shapiro-Wilk Test ในการทดสอบการแจกแจงปกติ

ตารางที่ 2 ผลการตรวจสอบการแจกแจงปกติของคะแนนผลต่างก่อนเรียนและหลังเรียน

รายการ	Shapiro-Wilk	df	Sig. (p-value)	ผลการทดสอบ
Pre-Test	.214	12	.136	$p > .05$ ยอมรับ H_0
Post-Test	.100	12	.200*	$p > .05$ ยอมรับ H_0

หมายเหตุ : - H_0 (Null Hypothesis) ข้อมูลมีการแจกแจงเป็นโค้งปกติ

- เกณฑ์การตัดสินใจ: หากค่า Sig. $> .05$ ให้ยอมรับ H_0

จากตารางที่ 2 พบว่า ข้อมูลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าความเป็น (p-value) เท่ากับ .136 และ .200 ตามลำดับ ซึ่งมีค่ามากกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ .05 จึงยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) แสดงว่าคะแนนของกลุ่มตัวอย่างมีการแจกแจงเป็นโค้งปกติ เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น ผู้วิจัยจึงสามารถใช้สถิติ Paired-Samples t-test ในการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยได้อย่างถูกต้อง

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบสัมฤทธิ์ผลและช่วงความเชื่อมั่น (95% CI) ของคะแนนผลต่าง ผลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

Paired Differences									T-Score
				95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean
pretest	10.83	3.41	.98	16.99	12.51	*-14.52	11	< .001	49.99
posttest	25.58	2.47	.71						50.00

* หมายถึงนัยสำคัญที่ระดับ (*p < .05)

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของผู้เรียน (Mean = 25.58, S.D. = 2.47) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 10.83, S.D. = 3.41) โดยมีคะแนนเฉลี่ยผลต่างเพิ่มขึ้นเท่ากับ 14.75 คะแนน เมื่อทดสอบด้วยสถิติ t-test พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = -14.52$, $p < .001$) โดยมีขอบเขตช่วงความเชื่อมั่นของความแตกต่าง (95% CI) อยู่ระหว่าง 12.51 ถึง 16.99 สอดคล้องตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกลไกบอร์ดเกมที่ช่วยเปลี่ยนโครงสร้างเนื้อหาที่ยากให้เข้าใจง่ายขึ้น

เมื่อพิจารณาควบคู่กับคะแนนมาตรฐานสถิติอิงกลุ่ม พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนมาตรฐาน T-Score ก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 49.99 และ 50.00 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามคุณลักษณะปกติของคะแนนมาตรฐาน อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ค้นพบเชิงประจักษ์คือการกระจายตัวของคะแนนดิบที่เปลี่ยนไป โดยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หลังเรียนลดลงเหลือเพียง 2.47 สะท้อนให้เห็นว่าหลังจากผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยบอร์ดเกม และได้เน้นย้ำประเด็นสำคัญรวมถึงคำศัพท์ยากในวรรณคดีอย่างเข้มข้น ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มที่เคยได้คะแนนต่ำ มีพัฒนาการทางความรู้ก้าวกระโดดขึ้นมาเกาะกลุ่มร่วมกับเพื่อนในเกณฑ์สูงได้อย่างสม่ำเสมอพร้อมกันทั้งชั้นเรียน นวัตกรรมการเรียนรู้จึงมีประสิทธิภาพเด่นชัดในการช่วยยกระดับสัมฤทธิ์ผล ยึดหยุ่นตำแหน่งความสามารถอิงกลุ่มให้สูงขึ้น และลดช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพจริง

2.3 ผลการวิเคราะห์ค่าขนาดอิทธิพล (Effect Size) ของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยคำนวณขนาดอิทธิพลของนวัตกรรมเพื่อยืนยันน้ำหนักการพัฒนาทางการศึกษา ผลปรากฏดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ค่าขนาดอิทธิพล (Effect Size)

เปรียบเทียบ	วิธีการคำนวณ	Standardizer	Effect Size	95% CI Lower	95% CI Upper
Pre-test – Post-test	Hedges' correction (g)	3.784	3.89	2.202	5.578

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าขนาดอิทธิพลของนวัตกรรมมีค่า Hedges' $g = 3.89$ ซึ่งแสดงขนาดอิทธิพลในระดับสูงมาก (Large Effect Size) ตามเกณฑ์ของ Cohen ในเชิงระเบียบวิธีวิจัย ค่าสถิติที่สูงเป็นพิเศษนี้อธิบายได้เชิงเหตุผลจากการที่กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มวิกฤตที่มีขนาดเล็ก ($n = 12$) ซึ่งมีคะแนนฐานก่อนเรียนต่ำมากและเกาะกลุ่มกันต่ำ (Mean = 10.83) แต่เมื่อได้รับการแก้ไขปัญหาด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกมอย่างตรงจุด ทำให้นักเรียนเกิดความใส่ใจและช่วยเหลือกันเรียนรู้ ส่งผลให้คะแนนหลังเรียนเพิ่มสูงขึ้นอย่างก้าวกระโดดพร้อมกันทั้งชั้นเรียน และมีการกระจายของคะแนนที่แคบลงเกาะกลุ่มกันในเกณฑ์สูง (S.D. ลดลงเหลือ 2.47) ปรากฏการณ์การพัฒนาเชิงบวกที่เกิดขึ้นอย่างหนาแน่นและสม่ำเสมอพร้อมกันทั้งกลุ่มนี้ จึงส่งผลให้ค่าขนาดอิทธิพลสะท้อนออกมาในเกณฑ์ที่สูงมากอย่างมีเหตุผลรองรับทางวิทยาศาสตร์วิจัย

3. ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจ

ตารางที่ 5 ผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจรายด้าน

ด้านการประเมิน	($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการจัดการเรียนรู้	4.53	0.57	มากที่สุด
2. ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.58	0.56	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.57	0.60	มากที่สุด
รวมทุกด้าน	4.56	0.58	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ตีฆโมรยาพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ด้านที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.39/85.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด สนับสนุนผลการวิจัยเนื่องจากการจัดกิจกรรม ยึดหลักการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการเรียนรู้แบบร่วมมือตามแนวคิดของ Slavin (1995) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และลงมือปฏิบัติจริงร่วมกันผ่านการทำ กิจกรรมกลุ่ม (Piaget, J., 1972) สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติพิทย์ เกตุก่อ และภาสวดี ภาคาผล (2567) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพสูงในการ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

ด้านที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี

1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีขนาดอิทธิพล Hedges' g เท่ากับ 3.89 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก ผลสัมฤทธิ์ที่ก้าวกระโดดนี้ส่วนหนึ่งเกิดจากขนาดกลุ่มตัวอย่างที่น้อย ($n=12$) ทำให้ครูดูแลผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง (Intensity of Treatment) และเมื่อพิจารณาคะแนนมาตรฐานพบว่า คะแนนเฉลี่ย T-Score ก่อนเรียนเท่ากับ 49.99 และเพิ่มขึ้นเป็น 50.00 หลังเรียน โดยมีค่าสถิติทดสอบที (t) เท่ากับ -14.52 ซึ่งให้เห็นถึงการพัฒนาการเรียนรู้ที่เกาะกลุ่มกันในเกณฑ์สูงอย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ Slavin (1995) ที่การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างความเชื่อมั่นตามรูปแบบ ARCS Model ของ Keller (1987) ส่งผลให้เกิดการจำระยะยาวและการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) พร้อมกันทั้งชั้นเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิวิมล แสงประสิทธิ์ และวิไล พลพวง (2567) รวมถึง Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015) ที่พบว่าเทคนิค TGT เสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างก้าวกระโดดและลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม การบูรณาการนวัตกรรมทั้งสองรูปแบบสามารถขับเคลื่อนความสำเร็จในการเรียนวรรณคดีได้อย่างมีนัยสำคัญ ผ่านกลไกสำคัญ 3 ส่วน คือ 1) บอร์ดเกมช่วยเปลี่ยนนามธรรมเป็นรูปธรรม กลไกของเกม เช่น การ์ดตัวละครและการผาดอานตามเนื้อเรื่อง ช่วยเปลี่ยนคำศัพท์โบราณและเนื้อหาที่เข้าใจยาก ให้กลายเป็นการมองเห็นและการสัมผัส (Visual & Tactile Learning) ผู้เรียนจึงเข้าใจเส้นเรื่องและจดจำเนื้อหาได้โดยไม่ต้องท่องจำ สอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) และ Malone (1981) ที่ระบุว่า เกมที่มีความท้าทายและให้ข้อมูลย้อนกลับทันที จะสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ฝังลึกได้ดีกว่า 2) เทคนิค TGT ช่วยลดความเหลื่อมล้ำ ด้วยการแข่งขันเชิงบวก การคละกลุ่มแบบเก่ง ปานกลาง และอ่อน นำไปสู่กระบวนการ

เพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring) เนื่องจากคะแนนของทุกคนส่งผลต่อชัยชนะของทีม อีกทั้งการแข่งขันในสนามย่อยที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกัน ช่วยลดความกดดันและสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้นักเรียนกลุ่มอ่อน 3) ค่าขนาดอิทธิพลของนวัตกรรมมีค่า Hedges' $g = 3.89$ ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก (Large Effect Size) สะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เกิดแรงจูงใจ และช่วยเหลือกันภายในกลุ่มผ่านการแข่งขันและการเล่นเกม อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มขนาดเล็ก ($n = 12$) ที่มีคะแนนก่อนเรียนต่ำและเกาะกลุ่มกัน (Mean = 10.83) เมื่อได้รับการแก้ปัญหาอย่างตรงจุดจึงทำให้คะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นพร้อมกันทั้งชั้นเรียน นอกจากนี้ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนลดลง (S.D. = 2.47) แสดงว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการไปในทิศทางเดียวกันและมีผลสัมฤทธิ์ใกล้เคียงกันในระดับสูง จึงส่งผลให้ค่าขนาดอิทธิพลสะท้อนออกมาในระดับสูงมากอย่างมีเหตุผลรองรับทั้งในเชิงสถิติและเชิงวิทยาศาสตร์การวิจัย

ดังนั้น การผสมผสานระหว่างบอร์ดเกมที่สร้างความสนุกสนาน กับเทคนิค TGT ที่จัดระบบความสัมพันธ์เชิงบวก จึงทลายกำแพงความเบื่อหน่ายในวิชาวรรณคดี และยกระดับผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรชาติพย์ เกตุก่อ และภาสตรา ภาคาผล (2567) ที่ยืนยันว่าการบูรณาการเกมร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ

ด้านที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด สนับสนุนผลการวิจัย เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Game-Based Learning) สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และลดความเครียดในการเรียนวรรณคดี การแข่งขันเป็นทีมกระตุ้นการมีส่วนร่วมและความสนุกสนาน ทลายกำแพงความเบื่อหน่ายของผู้เรียนลงได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วัฒนลักษณ์ จันทนพิมพ์ และวัฒนา ถนอมดี (2566) และ Ezezika, O., et al. (2020) ที่ระบุว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยเพิ่มความสนใจ ความสุขในการเรียน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงรุกของผู้เรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน

ด้านที่ 4 ข้อจำกัดของการวิจัย (Research Limitations) งานวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดสำคัญ 3 ประเด็น คือ 1) ข้อจำกัดด้านขนาดกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านถิ่น ซึ่งมีจำนวนเพียง 12 คน และได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจงเฉพาะห้องเรียนที่ประสบปัญหา ผลการวิจัยและค่าสถิติที่เกิดขึ้นจึงเป็นข้อค้นพบเฉพาะบริบท (Context-specific) ซึ่งไม่สามารถสรุปอ้างอิงทางสถิติ (Statistical Generalization) ไปยังประชากรนักเรียนในวงกว้างระดับเขตพื้นที่การศึกษาได้ 2) ข้อจำกัดด้านเวลาและเนื้อหา การวิจัยนี้มุ่งเน้นวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ตีกลไวยราพ ภายในระยะเวลา 12 ชั่วโมง ผลการวิจัยจึงสะท้อนประสิทธิผลเฉพาะช่วงเวลาและเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยหรือผู้ที่ต้องการนำนวัตกรรมนี้ไปใช้ ควรปรับปรุงรูปแบบเกมและกลไกการเล่นให้ยืดหยุ่นและสอดคล้องกับ

ธรรมชาติของเนื้อหาวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป 3) ข้อจำกัดด้านการคงทนของความรู้ (Knowledge Retention) เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมบอร์ดเกมและการแข่งขันมักจะกระตุ้นความสนใจและให้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีในระยะสั้น (Short-term effect) จากความตื่นเต้นแปลกใหม่ แต่งานวิจัยชิ้นนี้ยังไม่ได้ทำการทดสอบวัดความคงทนของความรู้หลังจากการทดลองผ่านไปแล้วในระยะยาว ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปจึงควรเสนอแนะให้มีการติดตามผล (Follow-up study) เพื่อศึกษาความคงทนในการจำเนื้อหาและคำศัพท์วรรณคดีของผู้เรียนในระยะยาว

องค์ความรู้ใหม่

จากการสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้ เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ในรูปแบบโมเดลการสอนที่เรียกว่า TGT-B Model เป็นการเปลี่ยนห้องเรียนวรรณคดีเป็นพื้นที่แห่งการเล่นและการเรียนรู้ โดยใช้โครงสร้างทีมที่เข้มแข็งจากกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือมาเป็นฐาน และใช้ความสนุกจากบอร์ดเกมเป็นตัวเชื่อมโยงความรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และพัฒนาทักษะทางสังคมและความพึงพอใจในการเรียนรู้อย่างสูงสุด โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้



ภาพที่ 1 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกม

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอเนื้อหาต่อทั้งชั้น (Class Presentation) ครูนำเข้าสู่บทเรียน และ การใช้คำถามกระตุ้นความคิด

ขั้นที่ 2 จัดตั้งทีมหรือกลุ่มย่อย (Teams) แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 3-4 คน แบบคละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) โดยใช้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเดิมเป็นเกณฑ์ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์แบบเพื่อนช่วยเพื่อนและการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล

ขั้นที่ 3 ขั้นการศึกษากลุ่มย่อย (Small Group Study) สมาชิกในกลุ่มร่วมกันศึกษาใบความรู้และทำแบบฝึกหัดที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนที่เก่งกว่าจะช่วยอธิบายเนื้อหา เพื่อเตรียมความพร้อมให้สมาชิกทุกคนในทีมสามารถเป็นตัวแทนไปชิงชัยในขั้นตอนถัดไป

ขั้นที่ 4 ขั้นการเล่นเกมส์แข่งขันด้วยบอร์ดเกมส์ (Games & Tournament with Board Games)

การบอร์ดเกมส์เป็นเครื่องมือหลักในการแข่งขัน โดยนักเรียนที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกันจากแต่ละทีมจะมาประชันความรู้กันที่ขั้นตอนนี้ เปลี่ยนการตอบคำถามแบบเดิมให้เป็นการเรียนรู้เชิงรุกที่สนุกสนานและท้าทาย ซึ่งในขั้นนี้มีความแตกต่างจาก (Slavin,1995) คือได้นำบอร์ดเกมส์เข้ามามีใช้ในการแข่งขัน มีกลไก 3 ระดับ คือ ใช้กลไก Visual Logic เพื่อเปลี่ยนบทประโยคที่เข้าใจยากให้กลายเป็นลำดับเหตุการณ์เชิงภาพ การใช้ Action Cards เป็นการฝังเนื้อหาของลักษณะนิสัยตัวละครลงในกลไกเกม ทำให้ผู้เรียนจดจำคุณลักษณะของตัวละครได้ผ่านกระบวนการเล่น และการใช้ Strategic Quest หรือการจำลองภารกิจตามเส้นเรื่องกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจจากขั้นที่ 3 มาประยุกต์ใช้เพื่อการแก้ปัญหา และการวางแผนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของเกม

ขั้นที่ 5 ขั้นยอมรับความสำเร็จของทีม (Team Recognition) รวบรวมคะแนนโบนัสจากการเล่นบอร์ดเกมส์ของสมาชิกทุกคนในกลุ่มมาสรุปเป็นคะแนนทีม เพื่อบอรางวัลหรือประกาศเกียรติคุณยกย่องกลุ่มที่ทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อเป็นการเสริมแรงทางบวกและสร้างความภาคภูมิใจในการเรียนรู้ร่วมกัน

สรุป/ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกมส์ เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อย่างมีนัยสำคัญ แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด และผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าการใช้เทคนิค TGT เสริมด้วยการใช้บอร์ดเกมส์ ช่วยส่งเสริมแรงจูงใจ ความสนใจ และความเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูสามารถนำเทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกมส์ไปประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาไทย โดยเฉพาะเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรม

1.2 ครูควรศึกษาแนวคิดและขั้นตอนของเทคนิค TGT ให้ชัดเจน พร้อมออกแบบเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1.3 ควรจัดกลุ่มผู้เรียนให้มีความหลากหลายด้านความสามารถ เพื่อส่งเสริมการช่วยเหลือและการเรียนรู้ร่วมกัน

1.4 ครูควรทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากขึ้นหรือในระดับชั้นอื่น เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

2.2 ควรพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาอื่น

2.3 ควรศึกษาตัวแปรเพิ่มเติม เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และแรงจูงใจในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2558). วรรณคดีไทยมรดกทางวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- ทิตนา แหมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รายงานผลการประเมินคุณภาพระดับชาติ O-NET. (2566). รายงานสรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ประจำปีการศึกษา 2565. กรุงเทพมหานคร: สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน).
- วิมลลักษณ์ จันทนพิมพ์ และวัฒนา ถนอมดี. (2566). การใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ทางการศึกษา.
- วิภาพรรณ วงษ์สุวรรณ. (2560). การสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ทางการศึกษา.
- ศศิวิมล แสงประสิทธิ์ และวิไล พลพวก. (2567). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ทางการศึกษา.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2567). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET). กรุงเทพมหานคร: สทศ.
- อรรถพงษ์ ผิวเหลือง และคณะ. (2563). การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ทางการศึกษา.
- Ezezika, O., et al. (2020). The use of board games in education. Journal of Educational Research, 15(2), 45–60.

- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333–369.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects of TGT on student achievement. *International Journal of Education*, 12(3), 112–125.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.