ผลการใช้บอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อนุชา ภาผล[1*]

วันที่รับบทความ: (9 ธันวาคม พ.ศ. 2568) วันที่แก้ไขบทความ: (26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569) วันที่ตอบรับบทความ: (13 มีนาคม พ.ศ. 2569)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาพัฒนาและตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 (2) ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดศรีสโมสร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 จำนวน 30 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนและหลังเรียน แบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกม และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมมีค่า E1/E2 เท่ากับ 85.00/98.33 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด

2. นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (M = 16.33) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (M = 8.63) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยผลต่างเท่ากับ 7.73 แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมความรู้ด้านประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้บอร์ดเกมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีคะแนนความพึงพอใจสูงที่สุด คือ การเล่นบอร์ดเกมสอดคล้องกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา และคะแนนความพึงพอใจต่ำที่สุด คือ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกม และการเล่นบอร์ด เกมช่วยให้กล้าพูดคุยและทำงานร่วมกับเพื่อน

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, การเรียนรู้ประวัติศาสตร์, กรุงศรีอยุธยา, ความพึงพอใจ

➢ **บทความวิจัย**

[1] โรงเรียนวัดศรีสโมสร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 จังหวัดปทุมธานี

*ผู้รับผิดชอบหลัก e-mail: Anucha@ptt2.go.th

The Effect of a Board Game on Enhancing Historical Learning of the Ayutthaya Period among Mathayom 2 Students

Anucha Papol[1*]

Received: (December 9, 2025) Revised: (February 26, 2026) Accepted: (March 13, 2026)

Abstract

This research aimed to (1) develop and evaluate the efficiency of a board game designed to promote learning of the Ayutthaya Kingdom among Grade 8 students based on the 80/80 efficiency criterion; (2) compare students' learning achievement before and after the intervention; and (3) examine students' satisfaction with the use of the board game in history learning.

The sample consisted of 30 Grade 8 students from Wat Sri Samosorn School, under the Pathum Thani Primary Educational Service Area Office 2, selected through simple random sampling. The research instruments included a pre-test and post-test, a board game efficiency evaluation form, and a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a paired-samples t-test.

The research findings revealed that:

1. The board game achieved an efficiency score (E_1/E_2) of 85.00/98.33, exceeding the established 80/80 criterion.

2. Students' post-test scores (M = 16.33) were significantly higher than their pre-test scores (M = 8.63) at a .05 level of statistical significance, with a mean difference of 7.73, indicating that the board game effectively enhanced students' historical knowledge of the Ayutthaya Kingdom.

3. Overall, students' satisfaction with the board game was at a high level. The highest-rated aspect was the board game's alignment with learning about the Ayutthaya Kingdom, whereas the lowest-rated aspects were the appropriateness of the game duration and the extent to which the game encouraged students to communicate and collaborate with their peers.

Keywords: Board Games, History Learning, Ayutthaya Kingdom, Student Satisfaction

➢ **Research Articles**

[1] Wat Sri Samson School under the Jurisdiction of the Pathum Thani Primary Educational Service Area Office, Area 2, Pathum Thani Province.

*Corresponding Author e-mail: Anucha@ptt2.go.th

บทนำ

ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้สร้างระบบการศึกษาต้องสร้างคนรุ่นใหม่ให้มีทักษะสำคัญในการใช้ชีวิตและทำงานให้สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 และสามารถรับคลื่นการเปลี่ยนแปลงจากนวัตกรรมเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว (Trilling and Fadel, 2009) โดยทักษะสำคัญในการใช้ชีวิตและทำงานเหล่านั้นถูกเรียกว่าทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งทักษะการเรียนรู้ รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพ (Partnership for 21st Century Learning, 2015) ในการเรียนรู้วัฒนธรรม โดยการเรียนรู้ประวัติศาสตร์คือพื้นฐานเบื้องต้นในการรู้จักและเข้าใจคุณค่าความสำคัญของอดีตด้วยการ คิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์วินิจฉัยบนพื้นฐานของความเป็นเหตุเป็นผลจากหลักฐานข้อเท็จจริงที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นนักคิด มีเหตุมีผล ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและมีจิตสำนึกความเป็นพลเมือง กระบวนการศึกษาทางประวัติศาสตร์หรือวิธีการทางประวัติศาสตร์ มุ่งเสริมสร้างจิตใจ ให้เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ รู้จักตั้งคำถาม และค้นหาคำตอบ ทำให้ได้เรียนรู้บทเรียนจากอดีตความเป็นมาของสังคมในพื้นที่และบริบทของเวลาต่าง ๆ โดยการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ด้วยวิธีบูรณาการสาระวิชา โดยเชื่อมโยงไปที่ความสนใจของผู้เรียน นำไปสู่การสร้างนิสัยของนักค้นคว้า พร้อมเติบโตขึ้นเป็นประชากรโลกในศตวรรษที่ 21 กับบุคลิกของผู้ใฝ่รู้ ช่างสงสัย ตั้งคำถาม แล้วลงลึกในการค้นหาข้อเท็จจริงในเรื่องราวที่ตนสนใจ สามารถสังเคราะห์ข้อมูลความรู้เป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม เป็นสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก รูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่นำไปใช้ได้ง่ายใน การเรียนรู้ซึ่งการนำเกมมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ นั้นจะทำให้ ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลายและสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (ศิริพร ศรีจันทะ, เสาวภาคย์ วงษ์ไกร และปาริชาติ ภูภักดี, 2562) บอร์ดเกมเป็นเกมที่มีลักษณะเป็นอนาล็อก ไม่ใช่เกมที่มีรูปแบบเป็นดิจิตอล โดยเกมเหล่านี้ต้องเล่นบนกระดานเกมของแต่ละเกมเท่านั้น รวมทั้งต้องประกอบด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ มากมาย ผู้เล่นจะต้องนั่งล้อมวงกัน และระหว่างการเล่นได้ฝึก ทักษะการคิดวางแผน เพราะบอร์ดเกมส่วนใหญ่มักเป็นเกมประเภทที่ต้องใช้ความคิดเชิงไหวพริบ กับผู้เล่นคนอื่น ๆ (Robmullarky, 2017) การใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ที่ แปลกใหม่และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนุกกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มี ความน่าสนใจ อย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการรู้มี ความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ (เสฐียรพงษ์ ดวงรัตนเอกชัย, 2562) ซึ่งการศึกษาช่วงศตวรรษ ที่ 21 นี้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกที่นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดเพราะเป็นแนวการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (จิรพัฒน์ พวงจำปา, 2562)

จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดศรีสโมสร พบว่านักเรียนมีผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด โดยอ้างอิงจากรายงานผลการเรียนประจำปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนวัดศรีสโมสร พบว่ามีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์เพียงร้อยละ 40 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้อาจยังไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะปรับกลวิธีการ

สอนโดยการนำนวัตกรรมสื่อการสอนที่ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจและสร้างการมีส่วนร่วม (Active Learning) มาใช้ในการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยเฉพาะการใช้บอร์ดเกม (Board Game) ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และสามารถสังเคราะห์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ผ่านกลไกของเกมได้อย่างมีเหตุมีผลตามทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

จากเหตุผลและข้อค้นพบเกี่ยวกับจากเหตุผลและข้อค้นพบเกี่ยวกับปัญหาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา ผู้วิจัยจึงสนใจที่ศึกษาการศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นความรู้ที่สำคัญของรากฐานความเป็นพลเมืองไทยต่อยอดในการเรียนรู้ขั้นสูงเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ให้มีศักยภาพต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาพัฒนาและตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาผลการการใช้บอร์ดเกมก่อนและหลังเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา
3. เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้ใช้บอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์สมัยอยุธยาหลังการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Research) แบบ One Group Pretest-Posttest Design มีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน ชาย-หญิง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนวัดศรีสโมสร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี เขต 2 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 46 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียน ชาย-หญิง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนวัดศรีสโมสร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี เขต 2 จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G*Power โดยกำหนดค่าอิทธิพล (Effect Size: *d*) ไว้ที่ระดับ 0.53 (ระดับปานกลางค่อนข้างสูง) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติ (α) ที่ 0.05 และกำหนดอำนาจการทดสอบ (Power:1- β) เท่ากับ 0.80 ซึ่งจากการคำนวณพบว่าขนาดตัวอย่างที่เหมาะสม คือ 30 คน จึงถือว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน มีความเพียงพอที่จะให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือทางสถิติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา ซึ่งพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์อยุธยา เนื้อหาในเกมครอบคลุมเหตุการณ์สำคัญและบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์อยุธยา

2. แบบวัดความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา จำนวน 20 ข้อ แบบปรนัย (มี 4 ตัวเลือก) ประเมินความรู้ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม โดยผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ มีความเที่ยงตรงผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ระหว่าง 0.67-1.00 ทุกข้อสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และมีคุณภาพรายข้อที่ทดลองใช้กับนักเรียน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบค่าความยากง่าย *(p)* มีค่าอยู่ระหว่าง 0.40-0.70 และค่าอำนาจจำแนก *(r)* มีค่าอยู่ระหว่าง 0.35-0.65 อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม ทั้งนี้มีค่าความเชื่อมั่นวิเคราะห์ด้วยสูตร KR20 ได้ค่าเท่ากับ 0.85 แสดงว่าเครื่องมือมีความเชื่อมั่นสูงสามารถนำไปใช้จริงได้

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการใช้บอร์ดเกม จำนวน 10 ข้อ ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale 5 ระดับ) โดยมีค่าความเที่ยงตรงที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ระหว่าง 0.67 - 1.00 ทุกข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และค่าความเชื่อมั่นที่ทดลองใช้กับนักเรียน 30 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ด้วยค่าค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้เท่ากับ 0.88 แสดงว่าเครื่องมือมีความเชื่อมั่นสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลจริงได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยนี้ดำเนินการดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 จัดเตรียมกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์และทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.2 จัดเตรียมเครื่องมือ ตรวจสอบความพร้อมของแผนการสอน/กิจกรรม และชุดบอร์ดเกม รวมถึงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจ

2. ขั้นดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ตามลำดับ ดังนี้

ขั้นที่ 1 วัดความรู้ก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบวัดความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา

ขั้นที่ 2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม จำนวน 21 ครั้ง (40 นาที/ครั้ง)

ขั้นที่ 3 วัดความรู้หลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบวัดชุดเดียวกัน

ขั้นที่ 4 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

3. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

นำคะแนนจากแบบวัดก่อนเรียนและหลังเรียน และข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ มาวิเคราะห์ทางสถิติตามที่ระบุไว้ในส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ค่าสถิติเกี่ยวกับ (1) ประสิทธิภาพของบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยกำหนดประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) ผลการการใช้บอร์ดเกมก่อนและหลังเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา คือ วิเคราะห์ผลคะแนนความรู้ก่อนและหลังใช้บอร์ดเกมด้วยสถิติทดสอบ t-Test for Dependent Samples และ (3) วิเคราะห์ความพึงพอใจโดยการคำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วนำค่าเฉลี่ยมาเทียบกับเกณฑ์ในการแปลความหมาย 5 ระดับ (Likert Scale) โดยให้ 4.51-5.00: ระดับมากที่สุด 3.51-4.50: ระดับมาก 2.51-3.50: ระดับปานกลาง 1.51-2.50: ระดับน้อย 1.00-1.50: ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาประสิทธิภาพการใช้บอร์ดเกมก่อนและหลังเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนวัดศรีสโมสรสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี เขต 2 ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาโดยการหาค่า E_1/E_2

นักเรียน (n = 30 คน) (คนที่)	คะแนนก่อน (คะแนนระหว่างเล่นเกมและใบงาน) (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนหลัง (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)
1	16	20
2	17	20
3	18	19
.....	.....	.....
30	17	20
M	17.00	19.67
E_1 / E_2	85.00	98.33

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาโดยการหาค่า E_1/E_2 เท่ากับ 85.00/98.33 ซึ่งเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 พบว่าบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนวัดศรีสโมสร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี เขต 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนการใช้บอร์ดเกมและหลังการการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา

ความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	*n*	*M*	*SD*	*t*	*p*
ก่อนการทดลอง	30	8.63	2.19	66.13*	.01
หลังการทดลอง	30	16.33	2.20		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมมีการเพิ่มขึ้นของคะแนนของทุกคนโดยค่าเฉลี่ยก่อนการเรียน (M = 8.63) มีค่าเฉลี่ยหลังการเรียน (M = 16.33) ความรู้หลังการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาสูงขึ้นก่อนการใช้บอร์ดเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์หาความพึงพอใจของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการใช้บอร์ดเกมผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาความพึงพอใจของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการใช้บอร์ดเกมในโรงเรียนวัดศรีสโมสร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี เขต 2 โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการใช้บอร์ดเกม

ลำดับ	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ		
		M	*SD*	แปลความ
1	บอร์ดเกมมีรูปแบบที่น่าสนใจและดึงความสนใจ	4.45	0.51	มาก
2	ขนาด สีสัน ภาพประกอบ และอุปกรณ์ของบอร์ดเกมเหมาะสมและสวยงาม	4.42	0.51	มาก
3	วิธีการเล่นบอร์ดเกมเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.45	0.51	มาก
4	บอร์ดเกมใช้เวลาที่เหมาะสมในการเรียน	4.39	0.50	มาก
5	บอร์ดเกมช่วยให้จำเนื้อหาประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาได้ดีขึ้น	4.61	0.50	มากที่สุด
6	การเล่นบอร์ดเกมทำให้กล้าพูดคุยและทำงานร่วมกับเพื่อนมากขึ้น	4.39	0.50	มาก
7	มีความรู้สึกมีส่วนร่วมตลอดเวลาในการเล่นบอร์ดเกม	4.58	0.51	มากที่สุด
8	รู้สึกสนุกและอยากเล่นบอร์ดเกมอีกในครั้งถัดไป	4.61	0.51	มากที่สุด
9	บอร์ดเกมทำให้รู้สึกว่าการเรียนประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา ไม่น่าเบื่อ	4.65	0.51	มากที่สุด
10	การเล่นบอร์ดเกมสอดคล้องกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา	4.68	0.51	มากที่สุด
รวม		**4.49**	**0.50**	**มาก**

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลความพึงพอใจของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อการใช้บอร์ดเกมในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (M = 4.49, SD = 0.50) โดยความพึงพอใจมากที่สุด คือ การเล่นบอร์ดเกมสอดคล้องกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา (M = 4.68, SD = 0.51) และความพึงพอใจมีค่าน้อยสุดอยู่ในระดับมาก คือ บอร์ดเกมใช้เวลาที่เหมาะสมในการเรียน และการเล่นบอร์ดเกมทำให้กล้าพูดคุยและทำงานร่วมกับเพื่อนมากขึ้น (M = 4.39, SD = 0.50)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยอภิปรายผลดังนี้

1. ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ E_1/E_2 ได้ผลเท่ากับ 85.00/98.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีส่วนต่างร้อยละ 13.33 ถึงแม้จะสูงกว่าเกณฑ์ดุลยภาพทั่วไป คือร้อยละ 5 เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ในขณะที่เก็บคะแนน E_1 ระหว่างเล่นเกมของนักเรียนอยู่ในช่วงของการสร้างความใจกฎเกณฑ์หรือเนื้อหาประวัติศาสตร์ผ่านสถานการณ์ในบอร์ดเกมและเรียนรู้จากข้อผิดพลาดในตัวบอร์ดเกม ทำให้คะแนนระหว่างกระบวนการไม่สูงเท่าที่ควรแต่ความ

ผิดพลาดในการเล่นบอร์ดเกมคือโอกาสในการเรียนรู้ ทำให้เมื่อถึงเวลาสอบหลังเรียน E_2 นักเรียนจึงเกิดความเข้าใจที่ถ่องแท้และทำคะแนนได้สูงขึ้น แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทั้งระหว่างการเรียน E_1 และผลหลังการเรียน E_2 อย่างชัดเจน โดยเฉพาะ E_2 ที่แสดงถึงความเข้าใจในสาระสำคัญของบทเรียนและความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ได้จริง สอดคล้องกับแนวคิดของ Kemp, Morrison and Ross (2011) ที่กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างมีโครงสร้างและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

2. การใช้บอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดศรีสโมสร มีความรู้ด้านประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาหลังการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมมีผลต่อการพัฒนาความรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1972) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมที่สนุกและมีปฏิสัมพันธ์จะช่วยกระตุ้นกระบวนการคิดและการจดจำของผู้เรียนได้ดีกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม ๆ ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (M = 8.63) เพิ่มขึ้นเป็นหลังเรียน (M = 16.33) โดยมีผลต่างเฉลี่ยที่ 7.73 สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการที่ชัดเจนในด้านความรู้ ซึ่งอาจเกิดจากการใช้บอร์ดเกมซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อความเข้าใจที่ลึกซึ้งและยั่งยืน (Johnson and Johnson, 1991) สอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1972) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Jean Piaget เน้นว่าเด็กวัยมัธยมอยู่ในช่วงพัฒนาการแบบ Formal Operational Stage ซึ่งมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และเหตุผลเชิงนามธรรม การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการคิดและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น การใช้บอร์ดเกมจึงสอดคล้องกับการพัฒนาทางสติปัญญาตามวัย และช่วยส่งเสริมกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และงานวิจัยของ Johnson and Johnson (1991) เน้นถึงผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งพบว่าการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ เช่น เกมหรือการอภิปรายร่วมกัน จะช่วยเพิ่มทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของบอร์ดเกมที่เอื้อต่อการทำงานเป็นกลุ่ม การช่วยเหลือกัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก (M = 4.49, SD = 0.50) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม โดยหัวข้อที่ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด คือ "การเล่นบอร์ดเกมสอดคล้องกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยา" (M = 4.68) ซึ่งสะท้อนว่าเนื้อหาและรูปแบบของกิจกรรมมีความเชื่อมโยงกับสาระการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์การเล่นได้จริง ส่วนหัวข้อที่ได้คะแนนน้อยที่สุดจะยังอยู่ในระดับมาก แต่มีประเด็นที่สามารถนำไปพัฒนาได้ต่อไป เช่น ความเหมาะสมของเวลาในการใช้บอร์ดเกม หรือการส่งเสริมทักษะการสื่อสารระหว่างเพื่อน ซึ่งอาจพิจารณาปรับรูปแบบกิจกรรมให้มีช่วงเวลาการสะท้อนคิด (Reflection) หรือการอภิปรายหลังการเล่น เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนและการเรียนรู้ร่วมกันให้มากยิ่งขึ้น สอดคล้อง Trilling and Fadel (2009) การใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไทยในยุคกรุงศรีอยุธยามีประสิทธิภาพทั้งด้านผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างเด่นชัด

อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายต่อการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 ผู้วิจัยเสนอให้นำบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ต้องการกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น วิชาสังคม ภาษา หรือทักษะชีวิต

1.2 การใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการประเมินผลทางอ้อม บอร์ดเกมสามารถใช้เป็นเครื่องมือประเมินผลด้านกระบวนการคิด การตัดสินใจ และการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างไม่เป็นทางการ ช่วยให้ครูสามารถสะท้อนพฤติกรรมและศักยภาพของผู้เรียนได้จากการเล่นเกม

1.3 การจัดกิจกรรมอบรมครูหรือบุคลากรทางการศึกษา ควรมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับครู เพื่อให้เข้าใจการออกแบบและการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และสามารถปรับใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและบริบทของตน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาผลระยะยาว ควรออกแบบการวิจัยในลักษณะติดตามผล (Follow-up Study) เพื่อศึกษาว่าการใช้บอร์ดเกมส่งผลต่อพฤติกรรมหรือผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในระยะยาวเพียงใด

2.2 การเปรียบเทียบกับนวัตกรรมรูปแบบอื่น ควรมีการวิจัยเชิงเปรียบเทียบระหว่างการใช้บอร์ดเกมกับสื่อการเรียนรู้ประเภทอื่น เช่น เกมดิจิทัล หรือกิจกรรมกลุ่ม เพื่อวัดประสิทธิภาพในรูปแบบต่าง ๆ

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิเป็นอย่างสูงที่ได้ให้คำแนะนำ ตลอดจนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยฉบับนี้ ทำให้สามารถดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณ ผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดศรีสโมสร จังหวัดปทุมธานี ที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมวิจัยและตอบแบบสอบถามอย่างเต็มใจ ทำให้งานวิจัยฉบับนี้สามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขอบคุณครอบครัวที่ให้กำลังใจ ความช่วยเหลือ และแรงสนับสนุนตลอดระยะเวลาการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ หากมีข้อบกพร่องใด ๆ ในงานวิจัยฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอน้อมรับไว้ด้วยความเคารพและจะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นในโอกาสต่อไป ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วยความเคารพอย่างสูง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระภูมิศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จิรพัฒน์ พวงจำปา. (2562). *การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งหนึ่ง.

โรงเรียนวัดศรีสโมสร. (2565). *รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2564*. ปทุมธานี: โรงเรียนวัดศรีสโมสร.

ศิริพร ศรีจันทะ, เสาวภาคย์ วงษ์ไกร และปาริชาติ ภูภักดี. (2562). *การสร้างและใช้เกมเพื่อการเรียนรู้แบบ Active Learning สู่ชั้นเรียน: สร้างห้องเรียนยุคใหม่ให้เปี่ยมไปด้วยความสุข.* EDUCA. สืบค้นจาก https://www.educathai.com/events/2019/44

เสฐียรพงษ์ ดวงรัตนเอกชัย. (2562). *การนำเกมมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 5*(1), 45-52.

ภาษาอังกฤษ

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1991). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (3rd ed.). Massachusetts: Allyn & Bacon.

Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (2011). *Designing effective instruction* (7th ed.). New Jersey: Wiley.

Partnership for 21st Century Learning. (2015). *P21 Framework Definitions*. Retrieved from http://www.p21.org/storage/documents/P21_Framework_Definitions.pdf

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.

Robmullarky. (2017). Board games and classroom engagement: An innovative approach to active learning. *Educational Innovations Journal, 24*(3), 27-33.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San California: Jossey-Bass.