

การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์สาคร่วมกับการสอนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

A Development of World History Board Game with Cooperative Teaching for
Enhancing Learning Achievement in History for Mathayomsuksa 5 Students

วรรณ หกประเสริฐ* และกานต์วี บุษยานนท์
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Wanna Hokprasert* and Kanrawee Busayanon
Faculty of Education Ramkhamhaeng University

Received: July 2, 2024

Revised: August 10, 2024

Accepted: August 13, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT วิชาประวัติศาสตร์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ บอร์ดเกม แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัย พบว่า 1) บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีกระบวนการคิดในการตัดสินใจ มีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.66$, $S.D.=0.14$)

คำสำคัญ: บอร์ดเกม การสอนแบบร่วมมือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

Abstract

The research aimed 1) to compare the academic achievement of Mathayomsuksa 5 students before and after studying history using board games combined with TGT teaching (Team Games Tournament), and 2) to examine the satisfaction of Mathayomsuksa 5 students with learning history through board games and TGT teaching. The research sample comprised 38 students at the Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University in the second semester of the academic

*วรรณ หกประเสริฐ (Corresponding Author)

e-mail: wanna.ho@ssru.ac.th

year 2023, selected through simple random sampling. The research tools included lesson plans, board games, tests, and satisfaction surveys. The statistics for data analysis included mean, standard deviation, and t-test. The findings revealed that 1) Board games help students develop decision-making processes, foster creativity, and enhance concentration in learning, leading to improved academic performance. The academic achievement of Mathayomsuksa 5 students after studying history using board games and TGT teaching was significantly higher than before learning at the statistical significance level of .05. 2) Mathayomsuksa 5 students expressed high overall satisfaction with learning history through board games and TGT teaching at the highest level ($M=4.66$, $S.D.=0.14$).

Keywords: Board Game, Cooperative Teaching, Learning Achievement in History

บทนำ

ในปัจจุบันความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาเป็นไปของแต่ละประเทศที่เกิดเหตุการณ์เรื่องราวขึ้นบนโลก มีความลึกซึ้งยิ่งนัก เรื่องราวประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในอดีตสามารถบอกถึงพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ สามารถส่งผลกระทบที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์สำคัญในอดีตมาจนถึงปัจจุบันได้ ซึ่งนักเรียนสามารถวิเคราะห์ เข้าใจ มีความรู้ ในเรื่องราวประวัติศาสตร์สากล โดยใช้ทักษะกระบวนการคิด การทำงานเป็นทีม นักเรียนได้ความรู้ที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกันในช่วงตอนการเรียนรู้ เป็นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สากลมีความสำคัญต่อนักเรียนเป็นอย่างมาก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ค่อนข้างต่ำ เนื่องจากส่วนใหญ่ครูผู้สอนจะสอนโดยการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยายเนื้อหา การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในเนื้อหาตามหลักสูตรที่ได้กำหนดไว้ แต่การเรียนรู้ไม่ได้เสริมทักษะกระบวนการคิดเป็นการเน้นจำ ซึ่งนักเรียนอาจจะเกิดความสับสน และไม่เข้าใจในเนื้อหาประวัติศาสตร์สากลแล้วยังทำให้ขาดความร่วมมือกับผู้อื่นด้วยกัน ไม่ได้มีทักษะการเรียนรู้แก้ปัญหาเฉพาะหน้า นักเรียนขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ถือว่าเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ และขาดความน่าสนใจของเนื้อหาในรายวิชาประวัติศาสตร์ นักเรียนขาดการคิดเชื่อมโยงความรู้ประวัติศาสตร์สากล และไม่สามารถคิดสร้างองค์ความรู้เองได้ ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2530)

การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือ และช่วยเหลือกันโดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งเป็นลักษณะการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างชัดเจน มีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งส่วนตัวและส่วนรวม ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่เรียนเก่งปานกลาง อ่อน ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน โดยอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันให้ช่วยเหลือกัน เพื่อให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น (ธงชัย แกละมงคล, 2560) จากวิจัยข้างต้น การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Teams-Games-Tournaments: TGT) บอร์ดเกมจะช่วยให้นักเรียนมีกระบวนการคิดในการตัดสินใจ และมีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนที่เพิ่มมากขึ้น (วรารณ ลัมเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) การเรียนรู้การทำงานเป็นทีมโดยใช้เกมการศึกษา มีความรู้ ทักษะ กระบวนการ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนปกติ (ลดาวัลย์ แยมครวญ, 2559) ถือว่าเป็นการเพิ่มพัฒนาเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน ซึ่งการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกันเอง ช่วยกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และเกิดกระบวนการคิดที่เป็นขั้นตอนได้อย่างเป็นระบบ เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT มี 4 ขั้นตอน ในการจัดการ

เรียนการสอน 1) Teacher Presentations เป็นการสอนในเนื้อหาบทเรียนให้กับนักเรียน 2) Team Study นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยแบ่งออกเป็น Home Team และนักเรียนแต่ละคนได้ปฏิบัติตามกติกา 3) Game Tournament เป็นการแข่งขันระหว่างทีมอื่น ๆ 4) Team Recognition สมาชิกแต่ละคนนำคะแนนกลับมาที่ทีม แล้วรวมคะแนน ซึ่งจะมีรางวัลตามคะแนน (กรรทอง ไครรี, 2554) การใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT จะมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านการคิดและเข้าใจในเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ได้มากขึ้นจากเดิม แล้วเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Teams-Games-Tournaments: TGT) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับทักษะการคิดและการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นการสร้างเสริมการปฏิสัมพันธ์นักเรียนต่อนักเรียน คิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และสามารถพัฒนาองค์ความรู้เนื้อหาประวัติศาสตร์ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี แล้วส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้สูงขึ้น และนำผลของการวิจัยมาประยุกต์ใช้พัฒนาการเรียนการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT วิชาประวัติศาสตร์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ TGT วิชาประวัติศาสตร์

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิด

1. แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม

1.1 เกม เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกันในเกมแต่ละเกมนั้น อาจมีผู้เล่นคนเดียว หรือหลายคนแข่งขันกัน หรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนน หรือวิธีการตัดสินให้ชนะ หรือแพ้ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2551)

1.2 Gamification เป็นเทคนิคกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกม และนำกลไกของเกมมาเป็นองค์ประกอบร่วมเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (ธนันท์รัฐ สินธุประสิทธิ์, 2564)

1.3 การใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความสำเร็จ หรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยา และแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน (เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย, 2562)

1.4 งานศึกษานำร่องเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเกมกระดาน “RELAX 2” ในการปรับปรุงคำศัพท์ และรูปแบบประโยคในโรมานีเย Anajuhasz กระตุ้นให้พวกเขาเรียนรู้วัตถุประสงค์ของการทดลองนี้ คือ การตรวจสอบประสิทธิภาพของการใช้กระดานเป็นเครื่องมือที่พัฒนาเด็กในหลาย ๆ ด้าน และภาษาโรมาเนียในเวลาเดียวกัน เพื่อสิ่งนี้

ผู้เขียนได้สร้างเกมกระดานสำหรับภาษาอังกฤษของเด็กอังกฤษเปลี่ยนแปลงไปสู่เป้าหมายของเกม คือ การทำให้เด็กใกล้ชิดกับภาษาโรมานีมากขึ้น เพื่อให้มันเป็นคำในหัวข้อที่มีอยู่ในชั้นเรียนที่ชัดเจน (Juhász, A., 2022)

1.5 เกมกระดานช่วยเพิ่มทักษะ ความรู้ ความสามารถทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนได้ดีขึ้น เมื่อมีการเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน (Balladares, J., 2022)

1.6 บทความนี้นำเสนอการศึกษาเชิงจิตวิทยาเกี่ยวกับการพัฒนา และความถูกต้องของเกมกระดานเพื่อการศึกษาด้านสุขภาพ โดยเกมนี้ประกอบไปด้วยภาพของหัวใจที่ถูกสร้างขึ้นโดยมานุษยวิทยา ซึ่งรวมถึงนิสัยการใช้ชีวิตที่ดีต่อสุขภาพ (Seixas, G., 2023)

2. องค์ประกอบของบอร์ดเกม

2.1 เกมกระดาน เป็นรูปแบบของความบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับสนามเล่น และองค์ประกอบของเกมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะมีเกมกระดานประเภทต่าง ๆ แต่ละเกมนำเสนอประสบการณ์การเล่นที่ไม่เหมือนใคร ตัวอย่างเช่น การออกแบบเกมกระดานหนึ่งรายการประกอบด้วยงานที่สร้างสนามเล่น คณิตศาสตร์ และการรู้ผู้เล่นสำหรับการกระทำลูกบอลเกมกระดานที่เป็นนวัตกรรมอีกเกมหนึ่งเกี่ยวข้องกับชุดที่มีส่วนประกอบที่หลากหลาย เช่น ไฟท์ม ลูกเต๋า และเงินเกม นำเสนอสถานการณ์การเล่น และวิธีการทางเทคนิคที่หลากหลาย นอกจากนี้ อุปกรณ์เกมกระดานยังมีผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่เคลื่อนที่ไปตามเส้นทางที่ทำเครื่องหมายโดยใช้ลูกเต๋า เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวของพวกเขา นอกจากนี้เกมกระดานฟุตบอลประกอบด้วยส่วนกระดานที่เชื่อมต่อกัน ตัวเลขผู้เล่น ประตู ลูกบอล และการดเคเกมเพื่อประสบการณ์การเล่นในทีมฟุตบอลที่น่าดึงดูด (Yukihiko & Sigekadzu, 2019)

2.2 องค์ประกอบของ Gamification เกมเพื่อการศึกษา

2.2.1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน แต่สิ่งที่มีในทุกเกม คือ เป้าหมายของการเล่นที่ทำให้ผู้เล่นนั้นเกิดแรงจูงใจ และอยากที่จะเอาชนะ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม นอกจากนี้ในบางเกมนั้นอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2.2.2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ ผู้ออกแบบเกมจะต้องกำหนดเงื่อนไขไว้อย่างชัดเจน โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม

2.2.3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือความขัดแย้ง (Conflict) เป็นการเอาชนะโดยการทำลาย หรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม การแข่งขัน (Competition) เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ความร่วมมือ (Cooperation) เป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกันจากเกม ที่เล่นเป็นกลุ่มที่ต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้เล่นในกลุ่มเดียวกัน

2.2.4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรม หรือการดำเนินการ และสามารถนับเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ผู้ออกแบบเกมได้กำหนดไว้ โดยการจับเวลาอาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียด และความกดดัน ซึ่งเป็นการฝึกฝนให้เกิดความเชี่ยวชาญในการทำงานที่จะต้องสัมพันธ์กับเวลาและแรงกดดัน ดังนั้นจะต้องเรียนรู้การจัดการบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

2.2.5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จ หรือได้ผลลัพธ์ตามเป้าหมายหรือเงื่อนไขที่ตั้งไว้ ซึ่งควรจะมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) อย่างชัดเจน เพื่อเป็นการจูงใจ และท้าทายให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

3. การสอนแบบร่วมมือ

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสอนแบบร่วมมือ การเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning Instructional Models) หลักการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอนนี้เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกัน การแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ แพ้-ชนะ ต่างจากการร่วมมือกันซึ่งก่อให้เกิด

สภาพการณ์ ชนะ-ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา หลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ประการ

- การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักพึ่งพากันโดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกัน และจะต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน
- การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากันมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่าง ๆ
- การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม โดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน
- การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มที่ใช้ใน (วิลนา ประชากุล และประสาท เนืองเลิม, 2554)

3.2 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning: CL) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางรูปแบบหนึ่ง การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ CL นี้เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันและมีการทำงานร่วมกันเป็นทีมเล็ก ๆ ทีมละ 2-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของทีมต้องมีความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน และเพื่อที่จะทำให้สมาชิกแต่ละคนมีความสามารถมากยิ่งขึ้น ๆ ขึ้น สมาชิกแต่ละคนจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนบรรลุตามเป้าหมายที่วาง นักการศึกษาที่มีบทบาทที่สำคัญในการเผยแพร่แนวคิดของการเรียนรู้แบบ CL นี้คือ สลาบิน (Slavin, 1995)

3.3 รูปแบบการสอนแบบร่วมมือเทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือตามรูปแบบ ดังนี้

Teams-Games-Tournaments (TGT) มีหลักการและขั้นตอนการใช้ที่คล้ายกับเทคนิค STAD เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT มี 4 ขั้นตอนดังนี้

- 1) Teacher Presentations มีการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาบทเรียนให้แก่ผู้เรียนเรียนทั้งชั้น
- 2) Team Study ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีมเรียกว่า Home Team แต่ละทีมมีสมาชิกจำนวน 4-5 คน โดยให้สมาชิกในทีมมีความสามารถของคละกัน เช่นเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน ผู้สอนเป็นผู้กำหนดสมาชิกของแต่ละทีม และการมอบหมาย กิจกรรม/หัวข้อย่อย/แบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยกันในทีมของตนเอง ผู้เรียนต้องพยายามที่จะช่วยเหลือให้สมาชิกทุกคนเข้าใจในเนื้อหาทั้งหมด และร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบตามกิจกรรม/หัวข้อย่อย/แบบฝึกหัดที่ผู้เรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบขึ้นมา และอภิปรายร่วมกันเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องกติกาและข้อตกลงการทำงานในทีมประการที่สำคัญ คือ
 - สมาชิกทุกคนต้องพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อความสำเร็จของทีม
 - สมาชิกทุกคนต้องช่วยเหลือกันและกันเพื่อให้สมาชิกทุกคนรู้เรื่องและเข้าใจบทเรียน จนกระทั่งสมาชิกทุกคนในทีมพร้อมที่จะเข้าร่วมเกมส์แข่งขันกับทีมอื่น ๆ

3) Game Tournament เป็นการแข่งขัน Game ระหว่างทีมอื่น ๆ ไม่มีการช่วยเหลือกัน โดยที่สมาชิกของแต่ละทีมเข้าร่วมการแข่งขันตอบคำถามกับสมาชิกของทีมอื่นที่โต๊ะแข่งขัน (Tournament Tables) เพื่อความยุติธรรมในการแข่งขันผู้สอนเป็นผู้จัดให้ผู้ที่มีความสามารถระดับเดียวกันเข้าร่วมแข่งขันในโต๊ะเดียวกัน Bumping การแข่งขัน Game Tournament โดยปกติจะอยู่ตอนท้ายของแต่ละบทเรียน/หน่วยเรียน การแข่งขันครั้งแรกจะอยู่ตอนท้ายของบทเรียน/หน่วยเรียนที่ 1 ส่วนการแข่งขันครั้งต่อไปสมาชิกของแต่ละทีมอาจเปลี่ยนโต๊ะการแข่งขัน (Bump up หรือ Bump Down) ขึ้นอยู่กับคะแนนที่ได้จากการแข่งขันครั้งที่แล้วมา

4) Team Recognition การให้รางวัลทีม ได้แก่ Good Team, Great Team และ Super Team ทีมที่ได้รับรางวัลจะพิจารณาจากคะแนนรวม (หรือคะแนนเฉลี่ย) ของสมาชิกแต่ละคนที่ได้คะแนนจากโต๊ะแข่งขัน Game Tournament

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบสอบผลสัมฤทธิ์ส่วนใหญ่ที่สร้างขึ้น จะมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ เพื่อใช้วัดผลการเรียนรู้ด้านเนื้อหาวิชาและทักษะต่างๆ ของแต่ละสาขาวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สาขาวิชาทั้งหลายที่ได้จัดสอนในระดับชั้นเรียนต่าง ๆ ของแต่ละโรงเรียนลักษณะของแบบสอบผลสัมฤทธิ์มีทั้งที่เป็นข้อเขียน และภาคปฏิบัติจริง (เยาวดี รวชัยกุล วิบูลย์ศรี, 2552)

ศิริชัย กาญจนวาสี (2552) กล่าวว่า แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์เป็นแบบสอบที่ใช้วัดผลการเรียนที่เกิดขึ้น (What Person Has Learned) จากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้นั้น สิ่งที่มีจุดมุ่งหวังจึงเป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งอาจเป็นความรู้หรือทักษะบางอย่าง (ส่วนใหญ่จะเน้นทักษะทางสมอง หรือความคิด) อันบ่งบอกถึงสถานภาพของการเรียนรู้ที่ผ่านมา หรือสภาพการเรียนรู้ที่บุคคลนั้นได้รับ

4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545) กล่าวว่า โดยทั่วไปแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

4.2.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอนเป็นแบบทดสอบที่ครูใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน ออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

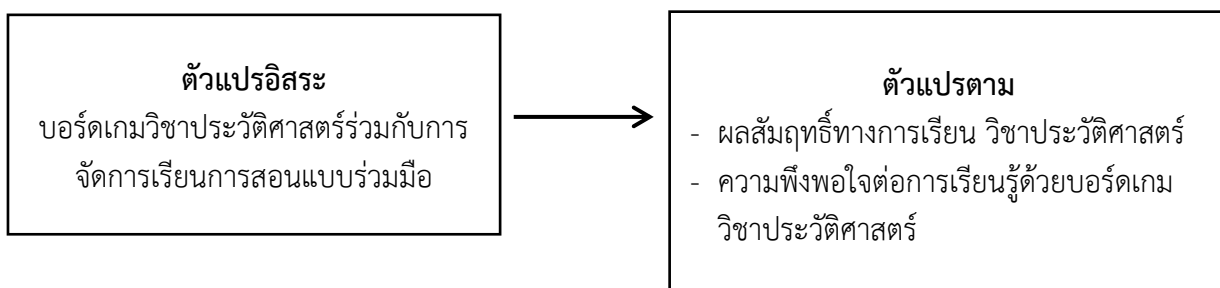
4.2.1.1 แบบทดสอบอัตนัย (Subjective or Essay Test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถาม หรือปัญหาให้แล้วให้ผู้ตอบเขียนหรือแสดงความรู้ ความคิด เจตคติได้อย่างเต็มที่

4.2.1.2 แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective Test or Short Answer) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบแบบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกตอบแบบจำกัดคำตอบ (Restricted Response Type) ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ความคิดได้อย่างกว้างขวาง

4.2.2 แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และมีการปรับปรุงจนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนนและแปลความหมายของคะแนน

กรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

สมมติฐานการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ วิชาประวัติศาสตร์ มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ อยู่ในระดับมาก

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 165 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาประวัติศาสตร์

2.2.2 วิเคราะห์จุดมุ่งหมายมาตรฐานการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมสำหรับเนื้อหา และการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT)

2.2.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมงตามตัวชี้วัด และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

2.2.4 ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ ระดับการประเมิน 5 ระดับ

2.2.5 ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและตรวจสอบแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ปรากฏว่าผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 4.94 อยู่ใน ระดับมากที่สุด

2.2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมิน และตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญ

2.2 บอร์ดเกม

2.2.1 ศึกษาวิธีการ ทฤษฎี และหลักการของบอร์ดเกม จากตำรา รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.2 วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะใช้ในการจัดทำบอร์ดเกม

2.2.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ วิธีการวัดและ ประเมินผล ในการจัดทำบอร์ดเกม

2.2.4 ออกแบบบอร์ดเกม สำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 ชั่วโมง จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

- เรื่องที่ 1 อารยธรรมเมโสโปเตเมีย
- เรื่องที่ 2 อารยธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์
- เรื่องที่ 3 อารยธรรมกรีก
- เรื่องที่ 4 สงครามครูเสด
- เรื่องที่ 5 สงครามโลกครั้งที่ 1

2.2.5 นำบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและความถูกต้อง โดยมีระดับการ ประเมิน 5 ระดับ ปรากฏว่าผลการประเมิน มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของบอร์ดเกม เท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับมากที่สุด

2.2.6 ปรับปรุงบอร์ดเกมตามที่คุณผู้เชี่ยวชาญประเมินและให้คำแนะนำ

2.2.7 นำบอร์ดเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และช่วงวัยของผู้เรียนฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.3.1 ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3.2 ศึกษาเนื้อหาจุดประสงค์การเรียนรู้ จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 35 ข้อ 20 คะแนน โดยใช้วัดก่อนเรียนและหลังเรียนตามลำดับ

2.3.4 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามเนื้อหาสาระที่กำหนดและระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 3 คน แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อสอบแต่ละข้อว่าใช้วัดความรู้ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จำนวน 35 ข้อ มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์, 2551)

2.3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 35 ข้อ มาทดลอง (Try out) กับนักเรียนที่เคยได้รับการจัดการเรียนการสอน วิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 40 คน พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.85 จำนวน 35 ข้อ และคัดเลือกไว้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมด และเป็นข้อที่มีอำนาจจำแนกสูง (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552)

2.3.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับตามวิธีของคูเคอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method: KR-20) พบว่า แบบทดสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง

2.3.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ การใช้แบบทดสอบแบบปรนัยเป็นการตอบคำถามที่ตายตัว ซึ่งเนื้อหาในรายวิชาประวัติศาสตร์มีความเหมาะสมต่อแบบทดสอบที่เป็นแบบปรนัย และนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจ

2.4.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

2.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ ระดับการประเมิน 5 ระดับ

2.4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และเหมาะสม พร้อมทั้งให้คำแนะนำ จากนั้นนำมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาประเด็นความสอดคล้องของข้อคำถามเพื่อใช้ในแบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ 1.00 จำนวน 20 ข้อ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552)

2.4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.4.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทำการประเมิน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ วิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่จัดทำขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.1.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์และอธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติได้ถูกต้อง เมื่อนักเรียนเข้าใจเรียบร้อยแล้ว จึงเริ่มดำเนินการทดลอง

3.1.3 เมื่อศึกษาจบหน่วยการเรียนรู้แล้ว ดำเนินการประเมินโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่จัดทำขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.1.4 นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

3.2 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

3.2.1 เมื่อศึกษานักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสร็จสิ้นแล้ว

3.2.2 นักเรียนประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่จัดทำขึ้นโดยแบ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และมีข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ

3.2.3 นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำผลจากการหาค่าประสิทธิภาพ และใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC

4.2 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยนำผลจากการหาค่าประสิทธิภาพ และใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC

4.3 วิเคราะห์หาค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.4 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

ผลการเรียน	คะแนนเต็ม	M	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	20	6.16	1.85		
หลังเรียน	20	13.37	1.98	17.89	<.000*

* $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.16 ($M=6.16$, $S.D.=1.85$) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.37 ($M=13.37$, $S.D.=1.98$) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์

ข้อที่	รายการที่ประเมิน	M	S.D.	ระดับคุณภาพ
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.74	0.55	มากที่สุด
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม	4.74	0.64	มากที่สุด
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.68	0.66	มากที่สุด
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.82	0.46	มากที่สุด
5	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดเห็นที่หลากหลาย	4.58	0.72	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา	4.87	0.34	มากที่สุด
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.63	0.75	มากที่สุด
8	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.79	0.47	มากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าตอบ	4.71	0.57	มากที่สุด
10.	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	4.58	0.68	มากที่สุด
11	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.58	0.68	มากที่สุด
12	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.58	0.83	มากที่สุด
13	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.79	0.47	มากที่สุด
14	การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.61	0.64	มากที่สุด
15	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตนเอง	4.55	0.76	มากที่สุด
16	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.55	0.72	มากที่สุด
17	การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.58	0.76	มากที่สุด
18	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการใช้บอร์ดเกม	4.68	0.57	มากที่สุด
19	การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.53	0.89	มากที่สุด
20	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.71	0.65	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.66	0.14	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.66$, $S.D.=0.14$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($M=4.87$, $S.D.=0.34$) รองลงมาคือ บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($M=4.82$, $S.D.=0.46$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ ทั้งนี้เนื่องด้วยจากการสอนด้วยบอร์ดเกมเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้จากเนื้อหาประวัติศาสตร์สากล โดยผ่านการเรียนรู้ กระบวนการคิด และลงมือปฏิบัติจากการเล่นบอร์ดเกม เพื่อประมวลความรู้ความเข้าใจ โดยทบทวนจากการเล่นบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($M = 13.37$, $S.D. = 1.98$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 6.16$, $S.D. = 1.85$) หลังจากการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอน แบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ โดยผ่านกระบวนการคิด เมื่อลงมือปฏิบัติโดยการเล่นบอร์ดเกมได้อย่างดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ธวัชรัตน์ ศรีวิลาศ (2561) พบว่า เด็กที่ได้รับการฝึกบอร์ดเกมเพื่อเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์สูงกว่าก่อนได้รับการฝึก และเด็กที่ได้รับการฝึกบอร์ดเกมเพื่อเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการฝึกแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพในการเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพและมิติสัมพันธ์ในเด็ก และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Fitriyeni Fitriyeni (2018) พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือและผู้เรียนการอ่านความเข้าใจ การนำวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้มีอิทธิพลต่อนักเรียนในการเข้าใจข้อความอ่านดีขึ้น นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของพวกเขามากยิ่งขึ้น และกระตุ้นกัน และกันให้เข้าใจการอ่าน และการตอบงาน ครูยังมีอิทธิพลที่ดีในฐานะผู้อำนวยความสะดวกในการช่วยเหลือนักเรียนในการสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่ม และส่งเสริมให้ครูได้ตอบสนองกับคู่ของตนสามารถแสดงความคิดเห็นได้เป็นอย่างดี

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือวิชาประวัติศาสตร์ มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นความรู้สึกนึกคิดทางบวก หรือความชอบของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.66$, $S.D. = 0.14$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา ($M = 4.87$, $S.D. = 0.34$) รองลงมาคือ บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ ($M = 4.82$, $S.D. = 0.46$) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในวิชาประวัติศาสตร์อย่างมากที่สุด ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดทางบวกต่อความชอบที่มีต่อบอร์ดเกม จากการจัดกิจกรรมโดยใช้บอร์ดเกมเป็นการประมวลความรู้จากเนื้อหาได้อย่างครบถ้วน และยังเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านบอร์ดเกมเป็นการสร้างความสนุก น่าสนใจให้กับนักเรียนเป็นอย่างยิ่ง กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหา และบรรยากาศของการเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมอย่างอิสระ เป็นความพึงพอใจที่นักเรียนมีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) กับ Ana-Maria Aurelia Petrescu (2018) พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือ และความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้ ส่วนการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นในการใช้บอร์ดเกมที่อยู่ในระดับ มากที่สุด และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ทรรศนภรณ์ เทพภูธร (2565) พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนระดับชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริม เรื่องงานเกษตร อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 ครูผู้สอนควรนำบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นต้น

1.2 ครูเน้นย้ำนักเรียนในการศึกษาคติกาของการใช้บอร์ดเกมให้ชัดเจน ก่อนที่นักเรียนจะใช้บอร์ดเกม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจตรงกันให้คำแนะนำกับนักเรียนยึดหยุ่นได้ตามบริบทของนักเรียน และโรงเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่ และมีความสุขกับการเรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน-หลังเรียนของกลุ่มควบคุม (ที่สอนด้วยวิธีอื่น) และกลุ่มทดลอง (ที่สอนด้วยวิธีใหม่)

2.2 ควรพัฒนาบอร์ดเกมใช้กับวิชาอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ใช้บอร์ดเกมกับการพัฒนาองค์ความรู้ในวิชาต่าง ๆ ซึ่งก่อให้เกิดทักษะการคิดขั้นสูงเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

2.3 ควรพัฒนาบอร์ดเกมหรือการ์ดเกม โดยใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในหลาย ๆ ด้าน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กรองทอง ไครรี. (2554). **แบบฝึกการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์โดยใช้บาร์โมเดล ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. กรุงเทพฯ: เอทีเอ็มบิสซิเนส.

พรรณนภรณ์ เทพภูธร. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. **วารสารการวัดผลการศึกษา**, 39(105), 64-75.

ธงชัย แกละมงคล. (2560). **การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ เรื่อง การออกแบบกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถในการออกแบบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตประสาทอุทิศพิทยาคาร**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธนันท์รัฐ สินธุประสิทธิ์. (2564). ความสำคัญของ Gamification และแรงจูงใจสู่ผลลัพธ์ในแวดวงการศึกษา. **บริหารการศึกษาบวบัณฑิต**, 21(2), 29-40.

ธวัชรรัตน์ ศรีวิลาส. (2561). **ผลของบอร์ดเกมที่มีต่อการเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพและมิติสัมพันธ์ของเด็กวัยก่อนเรียน**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). **การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์**. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษา และจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2545). **แนวทางการวัดและประเมินผลตามหลักสูตร พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

เยาวดี ราชชัยกุล วิบูลย์ศรี. (2552). **การวัดผลและการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์**. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ลดาวัลย์ แยมครวญ. (2559). การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์วิทยการสารสนเทศบัณฑิต สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- วรารณ ลัมเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบของ ทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสังคม*, 40 (2), 107-132.
- วีณา ประชากุล และประสาธ เนืองเฉลิม. (2554). รูปแบบการเรียนการสอน. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์.(2551). การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC). สืบค้นเมื่อ 24 กรกฎาคม 2567 จาก <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329>
- เสถียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย. (2562). Game-based Learning ทางเลือกสำหรับการศึกษา วิทยาศาสตร์ยุคใหม่. *นิตยสาร สสวท.*, 47(216), 25-30.
- อชิป อนันต์กิตติกุล. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

References

- Ana-Maria Aurelia Petrescu. (2018). The Advantages of Collaborative Learning in Science Lessons. *Lymen Proceedings*, 15(2), 328-333.
- Balladares, J. (2022). The Effects of Board Games on math Skills in Children Attending Prekindergarten and Kindergarten. Retrieved on Jul 06,2023 from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09575146.2023.2218598>
- Fitriyeni, F. (2018). Collaborative Learning to Improve Reading Comprehension. *Yayasan Akrab Pekanbaru Jurnal Akrab Juara*, 4(3), 197-209.
- Juhasz, A. (2022). Pilot Study on the Effectiveness of the Relax 2 Board-Game in Improving Vocabulary and Sentence formation Skills in Romanian. *Acta didactica naocensia*, 15(1), 179-186.
- Seixas, G. (2023). Board Game on Healthy Lifestyle for People with Coronary Artery Disease. *Texto & Contexto Enfermagem*, 23(10), 1-13.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Yukihiro, S., & Sigekadzu, K. (2019). *Board for Game*. Retrieved on Jul 06,2024 from https://typeset.io/papers/board-for-game-3l3xaf34gl?citations_has_pdf=true&references_has_pdf=true

คณะผู้เขียน

ววรรณ หกประเสริฐ

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

email: wanna.ho@ssru.ac.th

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานต์รวี บุษยานนท์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

email: kanrawee.b@rumail.ru.ac.th