

ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Effects of Learning Activities Using Board Games Together with the Teams Games Tournament (TGT) Technique on the Academic Achievement in Culture of Mathayomsuksa 1 Students

ทัศนีย์ สัมรวมจิต¹, กิตติศักดิ์ ลักษณะ²

Tussanee Samruamjit¹, Kittisak Laksana²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสตรีวัด อัมพรสวรรค์ เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร จำนวน 33 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรม ที่ผ่านการตรวจสอบ ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบภายในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 3) แบบประเมินความ พึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ 4) บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วัฒนธรรม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ด เกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัด การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, เทคนิคกลุ่มแข่งขัน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, สังคมศึกษา

¹ นิสิตหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

¹ M.Ed. Student, Innovative Curriculum and Learning Management, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

² Assist. Prof. Dr., Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Advisor

Corresponding Author E-mail: tussanee15pinpin@gmail.com

Abstracts

The research had two main objectives: 1) to compare students' academic achievement in the subject of culture before and after participating in a learning experience incorporating board games combined with the Teams Games Tournament (TGT) technique, and 2) to assess student satisfaction with the learning process using these methods. The study was conducted with 33 Mathayomsuksa 1 students in the second semester of the academic year 2023 at Satri Wat Apsorn Sawan School, Phasi Charoen District, Bangkok, selected through cluster random sampling. The research instruments included: 1) learning management plans on culture, reviewed by experts to ensure accuracy, appropriateness, and consistency; 2) an academic achievement test consisting of multiple-choice questions; 3) a satisfaction assessment form for learning activities; and 4) educational board games on culture. Statistical analysis included frequency, percentage, mean, standard deviation, and relative development scores. The results of the research revealed that: 1) Mathayomsuksa 1 students' academic achievement in the subject of culture significantly improved after participating in the learning management using board games combined with the Teams Games Tournament (TGT) technique with a statistical significance level of .05, 2) students' satisfaction toward the learning management using these methods was reported to be at the highest level.

Keywords: Board Games, Academic Achievement, Teams Games Tournament Technique, Social Studies

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอย่างถาวร อันเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือการมีประสบการณ์ และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเองและสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว (Driscoll, 2000) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์เดิมนั้น ทำให้คนเผชิญกับสถานการณ์เดิมต่างไปจากเดิม เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งภายนอกและภายใน ลักษณะการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอาจ

เป็นได้ใน 4 ลักษณะ ได้แก่ การทำพฤติกรรมใหม่ การเลิกทำ การเพิ่มพฤติกรรมที่เคยทำ และการลดพฤติกรรมที่เคยทำ พฤติกรรมใดที่ไม่เปลี่ยนแปลงจึงไม่เรียกว่า เกิดการเรียนรู้ ผลของการเรียนรู้จะก่อให้เกิดความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และเจตคติ (Attitude) ดังนั้น ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ จะใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิมซึ่งเป็นการบรรยายให้ความรู้แบบครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางก็จะขาดประสิทธิภาพ จึงต้องมีการนำเอารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Johnson et al. (1998) ได้กล่าวถึงข้อเสียของการสอนแบบเน้นการบรรยายว่า เป็นการสอนที่จะทำให้ความสนใจของผู้เรียนลดลงเรื่อย ๆ ในขณะที่ฟังคำบรรยาย อีกทั้งหลังจากฟังบรรยายผู้เรียนจะระลึกเนื้อหาได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ยกเว้น ผู้เรียนที่มีสติปัญญาดี จึงมีแนวคิดใหม่ที่เรียกว่า การเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ (Active Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติจริงมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว โดยในส่วนของกระบวนการสอนแบบ Active Learning นั้น จะต้องมีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ผ่านการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา ซึ่งการสอนวิธีนี้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้นานกว่าการสอนแบบเน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว โดย McKinney and Heyl (2008) ได้เสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่ การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or Reactions to videos) การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student Debates) เป็นต้น ปัจจุบันการใช้เกมในการจัดการศึกษาได้รับความนิยมมากขึ้น ทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) และการใช้เกมโดยตรง (Game) ซึ่งทั้งสามรูปแบบนี้มีข้อดี มีวัตถุประสงค์และมีวิธีการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันออกไป (ภุชพงศ์ เเลิศบำรุงชัย, 2560) การจัดการศึกษาโดยใช้สื่อการเรียนรู้จัดเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในปัจจุบันเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสื่อการเรียนรู้ให้เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ แตกต่าง และน่าสนใจกว่าสื่อการเรียนรู้แบบเดิมที่มีอยู่ เพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและความสนใจให้กับผู้เรียน (กิงกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล, 2562)

บอร์ดเกม เป็นเกมประเภทหนึ่งที่ต้องเล่นกันบนพื้นผิวเรียบ เช่น โต๊ะหรือพื้น เป็นต้น โดยเกมจะบรรจุมาในกล่อง ภายในกล่องจะมีอุปกรณ์การเล่นพร้อมหนังสือคู่มือวิธีการเล่น บอกรกฎเกณฑ์ กติกา ข้อตกลงก่อนการเล่นเกม โดยผู้เล่นจะมีวิธีการชนะเกมได้หลากหลายวิธีแล้วแต่การกำหนดของเกม ซึ่งอาจมีเงื่อนไขต่างกันในผู้เล่นแต่ละคน (รักชน พุทธรังษี, 2560) ซึ่งเป็นการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ผ่านกลไกเกมที่ออกแบบมาอย่างแยบยล และช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นให้ผู้เล่นจดจ่อและสนใจเกมด้วยการแข่งขัน พร้อมกับให้ความสนุกสนาน สอดคล้องกับสุนทร สินธพานนท์, วรรัตน์ วรรณเลิศลักษณ์ และ พรณี สินธพานนท์ (2551) กล่าวว่า บอร์ดเกมจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกัน การประเมินผลสำเร็จของผู้เล่น

อาจมีการแข่งขัน แพ้ ชนะ หรือ ไม่มีก็ได้และอาจมีแรงจูงใจเชิงบวกในการเล่นเป็นรางวัล เช่น คะแนน เป็นต้น บอร์ดเกมจึงสามารถนำมาใช้ประกอบการสอนในขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน หรือขั้นการสรุปบทเรียนได้

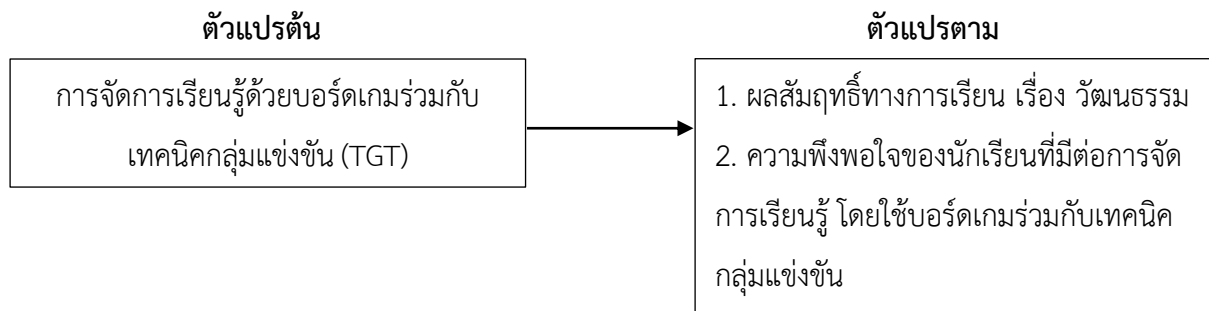
การใช้เกมการศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการเรียนรู้กันอย่างจริงจัง (Actively Involved) แม้แต่การเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติการฟังจริง ๆ อย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ ที่สำคัญที่สุดในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (เอกสิทธิ์ ชินินทรภูมิ, 2559) การวิจัยของธนวุฒิ ปัญญาพูนผล, เกศินี ครุณาสวัสดิ์ และกิตติศักดิ์ ลักษณะ (2565) พบว่า บอร์ดเกม SOC Civilization มีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม SOC Civilization ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และความสามารถในการทำงานเป็นทีมโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล, เกศินี ครุณาสวัสดิ์ และ กิตติศักดิ์ ลักษณะ, 2565)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) เรื่อง วัฒนธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีวัดอัมพรสวรรค์ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิด การแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันเป็นทีมในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อประโยชน์ในการนำมาใช้ทบทวนบทเรียน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT)

กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Designs) โดยใช้แบบแผนการวิจัยเป็นกลุ่มตัวอย่างเดียวมีการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา 2 รหัส ส21104 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 5 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 175 คน ซึ่งในแต่ละห้องมีนักเรียนที่มีความรู้ความสามารถไม่แตกต่างกัน เนื่องจากใช้วิธีการจัดนักเรียนแบบละความสามารถ

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ กรุงเทพมหานคร ที่เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา 2 รหัส ส21104 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรม จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง
- 2.2 บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วัฒนธรรม
- 2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
- 2.4 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ โดยแบ่งการวัดออกเป็น 5 ด้าน ด้านละ 5 ข้อ รวม 25 ข้อ

3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

- 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรม จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง

3.1.1 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

3.1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT)

3.1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 2 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 10 ชั่วโมง ได้แก่

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความหมายและความสำคัญของวัฒนธรรม
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วัฒนธรรมไทย
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ประเภทของวัฒนธรรม
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ความคล้ายคลึงและความแตกต่างทางวัฒนธรรม
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมที่สร้างความสัมพันธ์ที่ดี

3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมาวิเคราะห์ พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.89$, $S.D. = 0.19$)

3.2 บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วัฒนธรรม

3.2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการสร้างบอร์ดเกมการศึกษารูปแบบต่าง ๆ

3.2.2 เลือกรูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับเนื้อหาการเรียนรู้ และช่วงอายุของนักเรียน

3.2.3 ออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา และสร้างบอร์ดเกมการศึกษา

3.2.4 นำบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกม โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมาวิเคราะห์ พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.88$, $S.D. = 0.18$)

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ

3.3.1 ศึกษาแนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.3.2 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบจากเนื้อหา เรื่อง วัฒนธรรม ตามแนวคิดของ Krathwohl (2002) ทั้ง 6 ชั้น ได้แก่ ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งหมด 40 ข้อ

3.3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3.3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) และนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน มาวิเคราะห์ พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง วัฒนธรรม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 จำนวน 40 ข้อ

3.3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลอง (Try out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรม

3.3.7 นำผลของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นำไปทดลอง (Try out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากนั้นทำการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จากผลการวิเคราะห์พบว่า มีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 37 ข้อ

3.3.8 พิจารณาคัดเลือกแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง วัฒนธรรม ที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.53 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 - 0.67 จำนวน 30 ข้อ นำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยคำนวณจากสูตรของ Kuder Richardson (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 แสดงว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความเชื่อมั่นสูง สามารถนำไปใช้กับกลุ่มทดลองในการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนได้

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม

3.4.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียน

3.4.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถามจำนวน 25 ข้อ โดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์การประเมินระดับความพึงพอใจ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม และแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นและแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมาวิเคราะห์ พบว่า แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 จำนวน 25 ข้อ

3.4.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ *t-test for dependent* ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT)

การวัด	N	M	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	33	11.64	2.77	25.26 *	.000
หลังเรียน	33	23.06	3.15		

* มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.77 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 23.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.15 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยเท่ากับ 63.09

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT)

รายการที่ประเมิน	M	S.D.	การแปลผล
ด้านครูผู้สอน	4.57	0.54	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา	4.51	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.52	0.57	มากที่สุด
ด้านรูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	4.71	0.54	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล	4.47	0.57	มาก
เฉลี่ยรวม	4.56	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด (M = 4.56, S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดมี 4 ด้าน ดังนี้ ด้านรูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา (M = 4.71, S.D. = 0.54) ด้านครูผู้สอน (M = 4.57, S.D. = 0.54) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (M = 4.52, S.D. = 0.57) ด้านเนื้อหา (M = 4.51, S.D. = 0.55) และด้านการวัด และประเมินผล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (M = 4.47, S.D. = 0.57)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เรื่อง วัฒนธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) นั้น เป็นสิ่งใหม่สำหรับนักเรียน และเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ทันสมัย มีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียน สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งบอร์ดเกมการศึกษาที่จัดทำขึ้นยังมีจุดประสงค์และเนื้อหาสาระสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานพร้อมได้รับความรู้เรื่อง วัฒนธรรม และสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำมากขึ้นผ่านกระบวนการเล่นเกมที่มีกฎและกติกาที่ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2550) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น รวมทั้งเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวดี ศรีเที่ยงตรง (2563) ที่มีผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งผู้เรียนยังมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้บอร์ดเกมอินโฟกราฟิกอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของธนวุฒิ ปัญญาพูนผล, เกศินี ครุณาสวัสดิ์ และ กิตติศักดิ์ ลักษณะ (2565) สรุปว่า ผลการพัฒนาความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม SOC Civilization ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ซึ่งกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว เป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นทีม รู้จักการแบ่งบทบาทหน้าที่และมีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเนื่องจากนักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเองทุกขั้นตอน สามารถสร้างความสนใจด้วยการเล่นเกมแข่งขันระหว่างกลุ่ม นักเรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมทั้งได้เรียนรู้สภาพอารมณ์ รู้จักการปรับตัว การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทั้งยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนานมากขึ้น ช่วยลดความตึงเครียด นักเรียนมีความภาคภูมิใจในตนเองจากการได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม และยังส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($M = 4.56$, $S.D. = 0.55$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด 4 ด้าน ดังนี้ ด้านรูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ($M = 4.71$, $S.D. = 0.54$) ด้านครูผู้สอน ($M = 4.57$, $S.D. = 0.54$) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.52$, $S.D. = 0.57$) ด้านเนื้อหา ($M = 4.51$, $S.D. = 0.55$)

และด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($M = 4.47$, $S.D. = 0.57$) ตามลำดับ ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขันเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย แต่ละกลุ่มย่อยจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อเรียนจบในแต่ละบทเรียน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องร่วมแข่งขันตอบคำถามกับสมาชิกกลุ่มอื่นที่มีความสามารถระดับเดียวกัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของแต่ละคนจะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กิจกรรมดังกล่าวท้าทายความรู้ความสามารถของนักเรียนเป็นอย่างมาก นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติการด้วยตนเอง นักเรียนปฏิบัติการกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน กล้าคิด กล้าแสดงออก และอยากมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) สามารถใช้ควบคู่กับบอร์ดเกมการศึกษาในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่อง วัฒนธรรมได้
 - 1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) เป็นทางเลือกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้
 - 1.3 ครูและนักเรียนควรศึกษาวิธีการเล่น กฎ กติกา วัสดุอุปกรณ์ในการใช้บอร์ดเกมให้เข้าใจก่อนลงมือปฏิบัติการ เพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และสามารถจัดกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด
2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมโดยการประยุกต์ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกมร่วมกับรูปแบบการสอนอื่นหรือรายวิชาอื่น ๆ
 - 2.2 ควรศึกษาและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาให้มีความทันสมัยมากขึ้น ให้สามารถใช้งานผ่านช่องทางออนไลน์ พัฒนาบอร์ดเกมให้มีกติกาที่ซับซ้อนมากขึ้น สนุกมากขึ้น เพื่อให้ นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์เนื้อหาในบทเรียนได้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). *รายงานการวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิตนา แหมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 5). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล, เกศินี ครุณาสวัสดิ์ และ กิตติศักดิ์ ลักษณะ. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, 23(2), 123-136.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- รักชน พุทธรังษี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง* [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/58456>
- วดี ศรีเที่ยงตรง, สัณชัย พัฒนสิทธิ์ และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมอินโฟกราฟิกแบบปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ลิขสิทธิ์น่ารู้ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่าน อนุสรณ์. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 39(105), 76-87.
- สุคนธ์ สินธพานนท์, วรรัตน์ วรรณเลิศลักษณ์ และ พรณิ์ สินธพานนท์. (2551). *การพัฒนาทักษะการคิด... พหิตการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอกสิทธิ์ ขนิษฐภุมิ. (2559). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(1), 54-59.
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560, 12 มกราคม). *เกมพีเคชั้นโลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. <https://touchpoint.in.th/gamification/>
- Driscoll, M. P. (2000). *Psychology of learning for instruction* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1998). *Advanced cooperative learning* (3rd ed.). Interaction Book.
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104_2
- McKinney, K. & Heyl, B. S. (2008). *Sociology through active learning: Student exercises* (2nd ed.). SAGE/Pine Forge.

การอ้างอิงบทความ

ทัศนีย์ สัมรวมจิต และ กิตติศักดิ์ ลักษณะ. (2568). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *e-Journal of Education Studies, Burapha University*, 7(1), 15-26. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ejes/article/view/275692>

