

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ
โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนท่าม่วงวิทยาคาร

The Development of Learning Activities on Living in Other Religions
Using Board Games to Enhance the Academic Achievement of
Mathayomsuksa 3 Students

สุนทร อ่อนฤทธิ์,* มาริสา มาตย์ลิ้มมา,** และสุดเขตต์ ครุทศรี***

Suntorn Onrit, Marisa Matsimma, and Soodkhet Krutsri

Received: December 10, 2024 Revised: January 22, 2025 Accepted: January 28, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม 2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน – หลังเรียน และ 3. ศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนท่าม่วงวิทยาคาร อำเภอท่าม่วง จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน ได้มาโดยวิธีการแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 15 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า T แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1. การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่าได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 15 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.21) 2. ผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม หลังเรียน ($\bar{X}$ = 20.50, S.D. = 0.85) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 11.50,

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Lecturer, Department of Social Studies, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

** ผู้ช่วยนักวิจัยสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Research Assistant, Department of Social Studies, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

*** ผู้ช่วยนักวิจัยสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Research Assistant, Department of Social Studies, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

S.D. = 0.70) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และ 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้บอร์ดเกม พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.60)

คำสำคัญ: การพัฒนา, กิจกรรมการเรียนรู้, บอร์ดเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This study aimed to: 1. develop lesson plans integrating board games into learning activities; 2. compare students' learning achievement before and after participating in these activities; and 3. assess students' satisfaction with the use of board games in the learning process. The sample consisted of 35 Mathayomsuksa 3 students (Grade 9), Class 3/2, at Tha Wung Witthayakarn School, Lopburi Province, during the first semester of the 2024 academic year, selected through cluster sampling. Research instruments included 15 lesson plans, a 30-item learning achievement test with a reliability coefficient of 0.85, and a 15-item satisfaction questionnaire with a reliability coefficient of 0.88. Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent t-test.

The findings revealed that: 1. the development process produced 15 lesson plans, which were evaluated by experts as being at the highest quality level ($M = 4.53$, $S.D. = 0.21$); 2. students' post-test scores ($M = 20.50$, $S.D. = 0.85$) were significantly higher than their pre-test scores ($M = 11.50$, $S.D. = 0.70$), with statistical significance at the 0.05 level; and 3. student satisfaction with the use of board games in learning was rated at the highest level ($M = 4.52$, $S.D. = 0.60$).

Keywords: Development, Learning Activities, Board Games, Academic Achievement

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ได้ปรับปรุงเนื้อหา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ทันสมัยและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาคุณภาพประชากรและเสริมทักษะการเรียนรู้ การคิดอย่างรอบคอบ รวมถึงการพัฒนาคุณธรรมและจิตใจที่ดีงาม เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมในสังคมฐานความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, หน้า 1 - 2) ซึ่งในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่สนุกสนาน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจในบทเรียน โดยเฉพาะในวิชาพระพุทธศาสนาที่มักเน้นการท่องจำ การใช้กิจกรรมที่หลากหลายสามารถช่วยเชื่อมโยงความรู้จากบทเรียนไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บอร์ดเกม (Board Game) เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ได้รับความสนใจจากนักเรียนและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ผู้เรียนจะสนุกกับการเล่นและได้รับความรู้จากประสบการณ์โดยตรง ข้อดีของบอร์ดเกม คือ ความท้าทายที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกมทดลองผิดลองถูก และมีอำนาจในการตัดสินใจ เนื้อหาของเกมนตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ โดยมุ่งเน้นความสนุกและความท้าทาย (ทิตินา แคมมณี, 2559, หน้า 14 - 17) บอร์ดเกมการศึกษาไม่เพียงแต่มีความสนุกสนาน ยังมีกฎเกณฑ์ชัดเจนและสามารถเล่นได้ทั้งในรูปแบบที่มีหรือไม่มีเครื่องเล่น นอกจากนี้ยังช่วยผ่อนคลายจากความเครียดและส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ วรรตต์ อินทสระ (2562, หน้า 2 - 25) ยังกล่าวถึง บอร์ดเกมไว้ว่าเป็นสื่อการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา โดยลักษณะของบอร์ดเกมควรออกแบบให้มีกฎกติกาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย เพื่อให้เหมาะสมกับการเล่นทั้งในรูปแบบเดี่ยวและกลุ่ม บอร์ดเกมเหล่านี้มีศักยภาพในการช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการสร้างความเข้าใจในเรื่องของสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เชิงตรรกะ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเล่นเกมที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเชื่อว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมการศึกษาเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะด้านศิลปะของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาที่เชื่อว่า ผู้เรียนทุกคนมีศักยภาพในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง กระบวนการจัดการศึกษาจึงควรมุ่งเน้นการสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปตามธรรมชาติและศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่ พร้อมทั้งเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงการนำความรู้นั้นมาประยุกต์ใช้เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขและยั่งยืน วิธีการสอนที่ใช้บอร์ดเกมเป็นกระบวนการที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเริ่มจากการให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมตามกติกาที่กำหนดไว้ กิจกรรมนี้ไม่เพียงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ แต่ยังช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดและพฤติกรรมของตนเอง หลังจากนั้นจึงนำเนื้อหา ข้อมูล พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เป็นประเด็นในการสรุปสาระสำคัญของบทเรียน กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับการวิจัยของ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564, หน้า 187 - 200) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้บอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

โดยพบว่า ผลการเรียนรู้หลังจากการใช้บอร์ดเกมมีค่ามากกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การสร้างบอร์ดเกมในลักษณะบูรณาการช่วยให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนานและความผ่อนคลาย อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรับรู้เนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น พร้อมทั้งสร้างความตื่นต้นและความท้าทายในการแข่งขันอีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนในการเรียนการสอนแบบบรรยาย มักพบปัญหาว่าผู้เรียนมีปัญหาในการทำ ความเข้าใจในเนื้อหาและไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ รวมถึงขาดสมาธิในการเรียนและขาดความสนใจส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำ หากนำบอร์ดเกมเข้ามาใช้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้เพราะบอร์ดเกมมีการเล่นที่สนุกสนาน กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันและเกิดความร่วมมือ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย เข้าใจเนื้อหา นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน – หลัง โดยใช้บอร์ดเกม เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้บอร์ดเกม เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร อำเภอท่าวัง จังหวัดลพบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่ลงทะเบียนรายวิชาพระพุทธศาสนา จำนวน 4 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 110 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร อำเภอท่าวัง จังหวัดลพบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 35 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม จำนวน 15 แผน รวม 15 ชั่วโมง นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสมแล้วมีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$ S.D. = 0.21) จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อเตรียมใช้ในการวิจัยขั้นตอนต่อไป

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องวิถีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 เป็นแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ชนิด 4 ตัวเลือก นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณาแล้วนำมาคำนวณหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 แล้วนำมาคำนวณหาค่าความยาก - ง่าย ได้ค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 ได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.60 – 1.00 แล้วนำมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน หรือ สูตร KR-20 (Kuder, & Richardson, 1973, pp. 151 - 160) มีค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.85

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ใน 3 ด้าน คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดผลและประเมินผล และด้านการสร้างชิ้นงาน/ภาระงาน ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน แล้วนำมาคำนวณหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าระหว่าง 0.60 - 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 แล้วนำมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach (Cronbach's Alpha Coefficient, 1970, pp. 70 - 74) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.884 ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนนของระดับความพึงพอใจ ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

3 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ทำบันทึกข้อความขออนุญาตดำเนินการวิจัยต่อผู้อำนวยการโรงเรียนท่าวังวิทยาคาร

3.2 ชี้แจงนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัยให้ทราบถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมรายวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันและปฏิบัติตามกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

3.3 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการทำสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.4 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมที่สร้างขึ้น เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง

3.5 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้ว ทดสอบหลังเรียน (Post - test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 คะแนนที่ได้จากการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ ของผู้เชี่ยวชาญ นำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 คะแนนที่ได้จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม ก่อนเรียนและหลังเรียนนำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่า T - test แบบ Dependent

4.3 คะแนนที่ได้จากการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกมนำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การแปลผลของ บุญชม ศรีสะอาด (2560, หน้า 121) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร สามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องวิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร จังหวัดลพบุรี พบว่า แผนจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนามีจำนวน 15 แผน ดังนี้

ตาราง 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องวิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ

แผนที่	เรื่อง	กิจกรรม	สื่อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1	ความเข้าใจพื้นฐานของศาสนา	ใช้บอร์ดเกมที่มีคำถามเกี่ยวกับศาสนาต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้พื้นฐาน	บอร์ดเกมคำถามและคำตอบเกี่ยวกับศาสนา + การ์ดคำศัพท์	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องวิถีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ (ต่อ)

แผนที่	เรื่อง	กิจกรรม	สื่อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
2	ศาสนาพุทธ	จำลองสถานการณ์ผ่านบอร์ดเกมที่ผู้เล่นต้องจัดกิจกรรมในวันสำคัญทางพุทธศาสนา	บอร์ดเกมจำลองวันสำคัญทางพุทธศาสนา + คู่มือวันสำคัญ	4.33	0.47	มาก
3	ศาสนาอิสลาม	เล่นบอร์ดเกมที่เน้นการปฏิบัติในชีวิตประจำวันของชาวมุสลิม	บอร์ดเกมเกี่ยวกับวิถีชีวิตอิสลาม + การ์ดคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	4.33	0.47	มาก
4	ศาสนาคริสต์	บอร์ดเกมการเดินทางของพระเยซูและผู้ติดตามเพื่อทำความเข้าใจเรื่องราวในคัมภีร์ไบเบิล	แผนที่และการ์ดเรื่องราวในไบเบิล	4.33	0.47	มาก
5	ศาสนาฮินดู	บอร์ดเกมที่ผู้เล่นต้องวางแผนเตรียมงานเฉลิมฉลองเทศกาลสำคัญ เช่น ดิวาลี	บอร์ดเกมเทศกาลฮินดู + การ์ดข้อมูลเกี่ยวกับพิธีกรรมต่าง ๆ	5.00	0.00	มากที่สุด
6	วิถีการปฏิบัติตนในศาสนาอื่น	บอร์ดเกมที่สร้างสถานการณ์ที่ต้องเผชิญกับการปฏิบัติตนในพิธีกรรมของศาสนาอื่น	บอร์ดเกมสถานการณ์จำลอง + ชุดคำถาม - คำตอบ	4.33	0.47	มาก
7	การแต่งกายในศาสนาต่าง ๆ	บอร์ดเกมเกี่ยวกับการเลือกแต่งกายตามโอกาสและพิธีกรรมของศาสนา	การ์ดรูปภาพการแต่งกายในศาสนาต่าง ๆ + บอร์ดเกมเลือกชุด	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องวิถีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ (ต่อ)

แผนที่	เรื่อง	กิจกรรม	สื่อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
8	อาหารในศาสนา	เล่นบอร์ดเกมการจัดเตรียมอาหารตามความเชื่อและข้อห้ามของแต่ละศาสนา	บอร์ดเกมอาหารในศาสนา + การ์ดคำศัพท์อาหาร	5.00	0.00	มากที่สุด
9	วันสำคัญของศาสนา	บอร์ดเกมที่ผู้เล่นต้องจับคู่วันสำคัญกับศาสนาที่เกี่ยวข้อง	การ์ดภาพวันสำคัญและปฏิทินศาสนา	4.00	0.00	มาก
10	สถานที่ศักดิ์สิทธิ์	บอร์ดเกมที่ผู้เล่นเดินทางไปยังสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของศาสนาต่าง ๆ	แผนที่สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ + การ์ดเรื่องราวสถานที่	4.33	0.47	มาก
11	การสวดมนต์และพิธีกรรม	บอร์ดเกมที่สร้างสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องเลือกวิธีการสวดมนต์หรือพิธีกรรมที่เหมาะสม	การ์ดคำอธิบายพิธีกรรม + บอร์ดเกมพิธีศาสนา	4.66	0.47	มากที่สุด
12	การแบ่งปันและความเมตตาในศาสนา	บอร์ดเกมที่สร้างสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องช่วยเหลือหรือแบ่งปันทรัพยากรกับตัวละครในเกม	บอร์ดเกมแนวแบ่งปัน + การ์ดเรื่องเล่าเกี่ยวกับความเมตตาในศาสนาต่าง ๆ	4.00	0.00	มาก
13	กฎและข้อห้ามในศาสนาต่าง ๆ	บอร์ดเกมที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกฎและข้อห้ามในศาสนา	บอร์ดเกมสถานการณ์จำลอง + การ์ดกฎและข้อห้าม	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องวิถีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ (ต่อ)

แผนที่	เรื่อง	กิจกรรม	สื่อ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
14	การใช้ชีวิตร่วมกับผู้คนที่ต่างศาสนา	บอร์ดเกมเกี่ยวกับ การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการแก้ปัญหาที่เกิดจากความแตกต่างด้านศาสนา	บอร์ดเกมแนว ความสัมพันธ์ + การ์ด สถานการณ์	4.66	0.47	มากที่สุด
15	บทเรียนจากศาสนาต่าง ๆ	เล่นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นต้องสรุปบทเรียนและค่านิยมจากศาสนาในแต่ละรอบของเกม	บอร์ดเกม เรื่องเล่า + การ์ดสรุปบทเรียน	4.00	0.00	มาก
รวม				4.53	0.21	มากที่สุด

จากตาราง 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องวิถีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ พบว่า แผนจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนา มีจำนวน 15 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.21) ในขั้นตอนการออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยพัฒนาตามแนวคิดของ Joyce, Weil, & Calhoun (2009, pp. 1 - 9) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นนำเสนอปัญหา 3) ขั้นวางแผนแสวงหาความรู้ 4) ขั้นดำเนินการตามแผน 5) ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลนำเสนอและอภิปรายผล ผู้วิจัยยกตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง วิถีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ ดังนี้

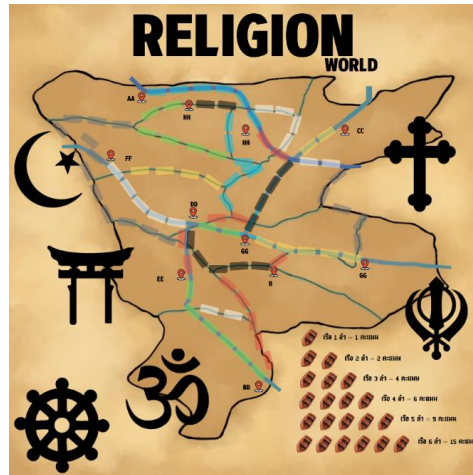
1.1 ขั้นเตรียมการ กำหนดหัวข้อ เรื่องวิถีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ สร้างสรรค์บอร์ดเกมและการ์ดเกมที่น่าสนใจด้วย Canva ให้สอดคล้องกับหัวข้อ พร้อมเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในเกม เช่น ตัวหมาก การ์ด และเครื่องเขียนสำหรับบันทึกผล

1.2 ขั้นนำเสนอปัญหา อธิบายสถานการณ์จำลองในเกมที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ พร้อมกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ เช่น การพัฒนาความเข้าใจ การสื่อสาร การปรับตัวในสังคมที่หลากหลายทางศาสนา ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการประนีประนอม การทำงานร่วมกัน รวมถึงการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง

1.3 ขั้นวางแผนแสวงหาความรู้ ให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับหัวข้อ อธิบายกฎและกลยุทธ์ในเกม โดยเกมนี้ผู้เล่นจะสร้างเส้นทางเชื่อมระหว่างเมืองศาสนาโดยใช้การ์ดและตัวเป้าหมายเพื่อสะสมคะแนน การแข่งขันประกอบด้วยการจั่วการ์ด จองเส้นทาง หรือจั่วตัวใหม่ เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นเหลือเรือไม่เกิน 2 ลำ และคะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

1.4 ขั้นตอนการตามแผน ให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกฎที่กำหนด โดยผู้สอนคอยช่วยเหลือ สังเกต และบันทึกพฤติกรรมการเล่น ผู้เรียนจดบันทึกประสบการณ์ เช่น การตัดสินใจ ความท้าทาย และสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละรอบ

1.5 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล นำเสนอและอภิปรายผล หลังจบเกมให้ผู้เรียนวิเคราะห์ประสบการณ์ อธิบายทักษะที่ได้เรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงแนวคิดอย่างไร พร้อมนำเสนอผลการเรียนและบทเรียนต่อเพื่อน เพื่ออภิปรายแนวทางปรับปรุงกลยุทธ์และพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป



ภาพ 2 แผนที่บอร์ดเกม



ภาพ 3 การ์ดสะสมตัวเดินทาง

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาพระพุทธศาสนา ก่อน - หลังเรียน ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาพระพุทธศาสนา ก่อน - หลังเรียน

คะแนนเฉลี่ย	นักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	Sig.
ก่อนเรียน	35	30	11.50	0.68	-16.43	.05
หลังเรียน	35	30	20.40	0.85		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาพระพุทธศาสนา ก่อน - หลังเรียน เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม หลังเรียน ($\bar{X} = 20.40$, S.D. = 0.85) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 11.50$, S.D. = 0.68) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า หลังจากนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจรายวิชาพระพุทธศาสนาหลังเรียน ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจรายวิชาพระพุทธศาสนาหลังเรียน เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ

ด้าน	หัวข้อ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ด้าน กิจกรรม การเรียนรู้	1. ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ	4.60	0.66	มากที่สุด
	2. ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ	4.53	0.59	มากที่สุด
	3. ช่วยให้นักเรียนสนใจเรียนในเรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ	4.60	0.85	มากที่สุด
	4. ช่วยให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ	4.53	0.54	มากที่สุด
	5. ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน	4.60	0.42	มากที่สุด
2. ด้าน การวัด และ ประเมินผล	1. มีการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ	4.88	0.38	มากที่สุด
	2. มีการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียนในเนื้อหาที่ทำการสอนทุกครั้ง	4.40	0.48	มาก
	3. มีการวัดผลเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มด้วยวิธีที่หลากหลาย	4.53	0.65	มากที่สุด

ตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจรายวิชาพระพุทธศาสนาหลังเรียน เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ (ต่อ)

ด้าน	หัวข้อ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	4. มีการกำหนดเกณฑ์การวัดผลและประเมินผลอย่างชัดเจน	4.40	0.58	มาก
	5. มีการวัดผลและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ และกิจกรรมการเรียนการสอน	4.40	0.43	มาก
3. ด้าน	1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์	4.53	0.47	มากที่สุด
การสร้าง	2. มีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	4.60	0.80	มากที่สุด
ชิ้นงาน/	3. ส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ	4.60	0.57	มากที่สุด
ภาระงาน	4. สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	4.80	0.83	มากที่สุด
	5. ภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	4.33	0.88	มาก
	รวม	4.52	0.60	มากที่สุด

จากตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจรายวิชาพระพุทธศาสนาหลังเรียน เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.38) รองลงมา สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.83) และภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.88) มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องวิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร จังหวัดลพบุรี พบว่า แผนการจัดกิจกรรมได้รับการพัฒนามีจำนวน 15 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมบอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมีความแตกต่างจากแผนการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก ซึ่งยังขาดเทคนิคการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เมื่อแผนการจัดการเรียนรู้ถูกพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของ Joyce, Weil, & Calhoun (2009) ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญผ่านการผสมผสานองค์ความรู้เข้ากับการเล่นเกม ทำให้ได้สัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสนุกสนาน กิจกรรมบอร์ดเกมช่วยกระตุ้นความสนใจ มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวามากขึ้นจากการพัฒนาแผนการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมช่วยให้การจดจำและเข้าใจเนื้อหาเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความเข้าใจและการมีส่วนร่วม จึงถือเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การศึกษาสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วีรวิชัย บุญส่ง, ศิริริภา ปิ่นแก้ว, และพิยะดา ดอนนุ่มไพร (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุดฯ สระบุรี โดยใช้บอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมได้บอร์ดเกม จำนวน 13 เกม และได้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 13 แผน 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 21.75, S.D. = 2.50) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 14.50, S.D. = 1.44) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้บอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 1.52) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ และการประยุกต์แก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการออกแบบบอร์ดเกม ผู้สอนควรศึกษาวิธีการสร้างและเลือกเนื้อหาให้สอดคล้องกัน เพื่อให้บอร์ดเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปาริชาติ ชื่นเจริญ (2564) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลวิจัยพบว่า กิจกรรมดังกล่าวได้รับการประเมินความเหมาะสมในระดับสูงสุดจากผู้เชี่ยวชาญ มีประสิทธิภาพ 77.82/79.89 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คะแนนความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศก่อนและหลังการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและเกณฑ์มาตรฐาน (ร้อยละ 75) นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อกิจกรรมในระดับสูงสูดยืนยันว่ากิจกรรมนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ระบบนิเวศอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าแก่ผู้เรียน

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร จังหวัดลพบุรี พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้บอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า หลังจากนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในหลายมิติผ่านกลไกการเล่นที่สนุกสนานและกระตุ้นความสนใจ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลที่ชัดเจนของการใช้บอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาพระพุทธศาสนายู่ในระดับต่ำก่อนการใช้กิจกรรมนี้ การใช้บอร์ดเกมจึงมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ รวมถึงการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ ซึ่งช่วยให้สามารถพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้บอร์ดเกมยังช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการคิดแก้ปัญหา โดยสามารถเรียงลำดับความสำคัญในการดำเนินการได้ดีขึ้น ส่งเสริมให้มีความสามารถในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน และตื่นตัวจากการเล่นเกม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเล่นและการเรียน ทำให้เกิดความสนใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง มีความสุขกับการเรียนมากยิ่งขึ้น การใช้บอร์ดเกมจึงไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมเสริม แต่ยังเป็นเครื่องมือที่สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วน

ทั้งในด้านการคิดเชิงวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญและยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปันดดา พาณิชพันธ์, และวีริชญ์ บุญส่ง (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของบอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อพัฒนาการคิดแบบองค์รวมทางภูมิศาสตร์ในรายวิชาภูมิศาสตร์กายภาพสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาสังคมศึกษา พบว่า 1) SIM Geography มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ภัยพิบัติ และการตั้งถิ่นฐานมนุษย์ 2) นักศึกษาหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานมีการคิดแบบองค์รวมทางภูมิศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าผู้เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับสูงที่สุดและสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล, เกศินี ครุณาสวัสดิ์, และกิตติศักดิ์ ลักษณะ (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC Civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า บอร์ดเกมดังกล่าวได้รับการประเมินคุณภาพในระดับสูงสุดจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านความเป็นพลเมือง นักเรียนมีพัฒนาการสูงชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังใช้บอร์ดเกมเมื่อเทียบกับก่อนเรียน อีกทั้งความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนอยู่ในระดับสูง แสดงถึงศักยภาพของบอร์ดเกม SOC Civilization ในการเสริมสร้างคุณลักษณะสำคัญด้านความเป็นพลเมืองและการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาผู้เรียนในอนาคต

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบอร์ดเกมมีคุณลักษณะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในหลายด้าน ทั้งในแง่ของความสุขสนุกสนานและการมีปฏิสัมพันธ์ที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ ซึ่งอาจเกิดจากคุณลักษณะของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในหลายมิติ โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการคิดและการทำงานร่วมกัน บอร์ดเกมไม่ได้เป็นเพียงสื่อที่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังช่วยฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีเหตุผล รวมถึงพัฒนาทักษะการตัดสินใจที่เป็นระบบและมีเหตุผลในระหว่างการเล่นเกม ผู้เรียนมักเผชิญสถานการณ์จำลองที่ต้องใช้ทักษะหลายด้านในการแก้ปัญหาและประเมินสถานการณ์ สิ่งนี้ช่วยส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์และการตัดสินใจที่นำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ โดยกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มเพื่อน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและแตกต่างจากรูปแบบการเรียนรู้แบบเดิม บอร์ดเกมยังช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การอยู่ร่วมในสังคม การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มผู้เรียน บรรยากาศที่เป็นกันเองและผ่อนคลายในการเล่นเกมนำมาซึ่งความเครียดและความเบื่อหน่าย ทำให้รู้สึกสนุกสนานและมีความสุขไปพร้อมกับการเรียนรู้ เนื้อหาที่แทรกอยู่ในเกมยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบธรรมชาติและต่อเนื่องเป็นการส่งเสริมทักษะที่มีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย, และนฤมล ศิริวงษ์ (2566) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวคิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2) ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้อยู่ในระดับสูง

ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ มนัสพันธ์ หัตถศักดิ์, และรัชกร เวชรนันท์ (2565) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมได้มีการทดลองใช้และปรับปรุงตั้งแต่ครั้งที่ 1 จนถึงครั้งที่ 4 เพื่อให้การออกแบบนั้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และผู้เล่นมีความเข้าใจและได้รับความรู้เรื่อง การจัดการชั้นเรียน การวิจัยระยะที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการทดลองใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน สำหรับการทดลอง ซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บอร์ดเกมเรื่อง การจัดการชั้นเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ในภาพรวมนิสิตมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม มีระดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .723 และ เมื่อพิจารณาารายข้อพบว่า ข้อที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ บอร์ดเกมเป็นเทคนิคที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนิสิตในห้องเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .487 รองลงมาคือ เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนนิสิตด้วยกันในห้องเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.533 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .516

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้ออกแบบบอร์ดเกมจำเป็นต้องมีความรู้ด้านการออกแบบเกมและกราฟิก รวมถึงความเข้าใจในเนื้อหาอย่างดี เพื่อย่อยเนื้อหาและผสมลงในเกมอย่างแนบเนียน สามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายและถูกต้อง
2. บอร์ดเกมสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการเรียนมากกว่าการเรียนแบบปกติ หากสามารถเพิ่มความหลากหลายของสถานการณ์ในการทำให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน จะยิ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้มากขึ้น
3. การพัฒนาบอร์ดเกมจำเป็นต้องมีความรู้ในการออกแบบเกม, การใช้เกมการศึกษาในการสอน, ความเข้าใจหลักสูตร, การออกแบบการ์ตูน, และการใช้สัญลักษณ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้กับเกมการศึกษาที่พัฒนา

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีผลต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอนในรูปแบบอื่น ๆ
2. การออกแบบและพัฒนาเกมที่เหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ การออกแบบหรือพัฒนาเกมให้สอดคล้องกับช่วงวัยและความต้องการทางการเรียนรู้ของนักเรียน จะช่วยส่งเสริมประสิทธิภาพของการเรียนรู้ รวมถึงสนับสนุนให้ผู้วิจัยในอนาคตสามารถดำเนินการวิจัยที่มีคุณภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ควรพัฒนาบอร์ดเกมเป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบแอปพลิเคชัน On-Demand หรือเรียนผ่านอินเทอร์เน็ต Online เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564, ตุลาคม - ธันวาคม). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 23(4), 187 - 200.
- ทศนา แคมมณี. (2559). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ** (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล, เกศินี ครุณาสวัสดิ์, และกิตติศักดิ์ ลักษณะนา. (2566, กรกฎาคม - ธันวาคม). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC Civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ศรีนครินทรวิโรฒ**, 24(2), 123-136.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). **การวิจัยเบื้องต้น** (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- ปนัดดา พาณิชัยพันธุ์, และวีรวิทย์ บุญส่ง. (2566, มกราคม - เมษายน). ผลของบอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อพัฒนาการคิดแบบองค์รวมทางภูมิศาสตร์ในรายวิชา สศ 2203101 ภูมิศาสตร์กายภาพ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสังคมศึกษา. **วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์**, 38(1), 150-165.
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มนัสนันท์ หัตถศักดิ์, และรัชกร เวชวรนนท์. (2565, กรกฎาคม - ธันวาคม). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. **วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ**, 29(2), 106 - 126.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย, และนฤมล ศิริวงษ์. (2564, มกราคม - มิถุนายน). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. **วารสารวิจัยทางการศึกษา**, 16(1), 70-87.
- วรุตต์ อินทสระ. (2562). **Game Based Learning - The Latest Trend Education 2019 - เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วีรวิทย์ บุญส่ง, ศิริภา ปิ่นแก้ว, และปิยะดา ดอนนุ่มไพร. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุด แด สระบุรี โดยใช้บอร์ดเกม. **วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์**, 8(1), 95 - 107.

Cronbach, L. J. (1970). **Essentials of Psychological Test** (5th ed.). New York: Harper Collins.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). **Models of Teaching** (8th ed.). New York: Allyn & Bacon.

Kuder, Frederic G., & M.W. Richardson. (1973, September). The Theory of the Estimation of Test Reliability. **Psychometrika**, 2, 151 – 160.