

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย  
สุภาษิต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน  
Developing academic achievement Learning unit on idioms,  
aphorisms, proverbs for Grade 6 students. using educational  
game media Adventure board game to recognize idioms

สุนทรภรณ์ อีนอ่อน  
โรงเรียนบางชัน (ปลื้มวิทยานุสรณ์)  
Soontharaporn Ainoon  
Bang Chan School (Pleum Wittayanusorn)  
Corresponding Author, E-mail: 640401320182@nmc.ac.th

(Received: 6 August, 2024 ; Edit: 11 November, 2024 ; accepted: 11 November, 2024)

### บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน ก่อนและหลังการเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 โรงเรียนบางชัน (ปลื้มวิทยานุสรณ์) สำนักงานเขตคลองสามวา กรุงเทพมหานคร จำนวน 35 คน (จำนวน 1 ห้องเรียน) ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบ่งกลุ่ม (Cluster sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วยการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการศึกษา พบว่า 1) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน ก่อนและหลังการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ :** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เกมการศึกษา, บอร์ดเกม

## Abstract

The objectives of this study were to 1) study academic achievement; Learning unit on idioms, aphorisms, proverbs for Grade 6 students using educational game media. Adventure board game to recognize idioms before and after studying. 2) Study the satisfaction of Grade 6 students with educational game media. Adventure board game to recognize idioms. Learning unit on idioms, aphorisms, proverbs. The sample group used in the research consisted of students in Prathom 6/6. Bang Chan School (Pleum Wittayanusorn) Khlong Sam Wa District Office Bangkok, 35 people (Number of 1 classroom) which was obtained by randomly dividing into groups (Cluster sampling). The tools used in the research include: 1) educational game media Adventure board game to recognize expressions 2) Academic achievement test. and 3) satisfaction questionnaire Statistics used in data analysis include percentage, mean, standard deviation and comparative analysis of students' academic achievement by t-test.

The findings of the study suggest that 1) Comparison of academic achievement Learning unit on idioms, aphorisms, proverbs for Grade 6 students using educational game media. Adventure board game to remember expressions before and after studying. It was found that academic achievement after studying was higher than before studying at a statistical significance at the .05 level. 2) Grade 6 students are satisfied with educational game media. The adventure board game recognizes idioms. The learning unit on idioms, aphorisms, and proverbs is at a high level.

**Keywords:** Academic Achievement, Educational Games, Board Games

## บทนำ

ในปัจจุบันเป็นยุคที่ความรู้และข้อมูลข่าวสารมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอันเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกันเพื่อให้เท่าทันโลก การจัดกระบวนการเรียนรู้ควรมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถามอยากรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มเพื่อนในห้องเรียน และร่วมกันลงมือปฏิบัติเพื่อพิสูจน์ยืนยันความถูกต้องของคำตอบ (เหงียน ถิทูฮ่า และสิรินาถ จงกลกลาง, 2561: 15)

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่นักเรียนให้ความสนใจ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ นิสิตมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง นิสิตได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ข้อดีของบอร์ดเกมคือ มีความท้าทายเปิดโอกาสให้ผู้เล่นลองผิดลองถูก และมีอำนาจตัดสินใจในการเล่น เนื้อหาของบอร์ดเกมเข้าถึงความต้องการสามัญของมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้

อยาก เอาชนะ ให้ความสนุกสนาน ชวนติดตาม (Khammani, 2016 : 368-369) โรงเรียนบางชั้น (ปรีมวิทยานุสรณ์) แขวงบางชั้น เขตคลองสามวา กรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่ในพื้นที่การแข่งขันทางด้านเศรษฐกิจของประเทศ ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาที่มีการผลักดันคุณภาพให้สูงขึ้น นักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีศักยภาพในการแข่งขันในสังคม พร้อมทั้งมีระบบการศึกษาที่มีคุณภาพสามารถพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ให้บรรลุขีดความสามารถเต็มตามศักยภาพ แต่ยังมีพบว่า ผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 66.18 สูงกว่าระดับประเทศ 8.88 เมื่อแยกผลการทดสอบออกเป็นมาตรฐานการเรียนรู้พบว่า การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด และหลักภาษาไทย มีผลคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียนต่ำกว่าระดับประเทศ ยกเว้นมาตรฐานการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมที่มีผลคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าระดับประเทศเท่านั้น

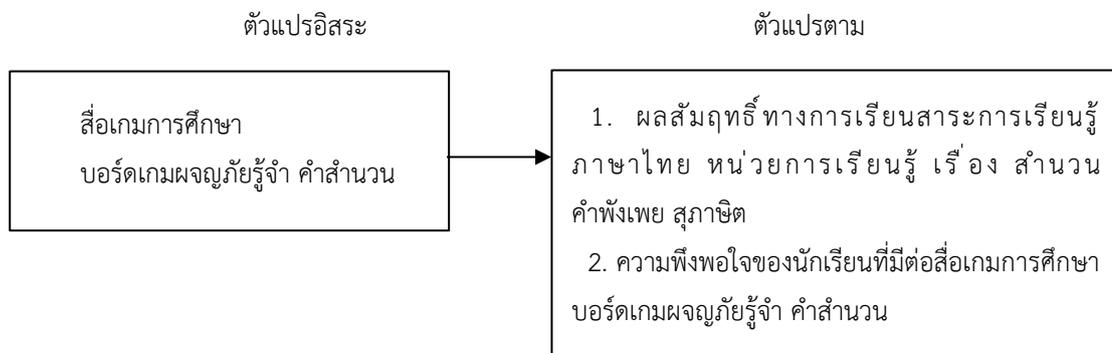
จากเหตุผลดังกล่าว การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำเป็นต้องประยุกต์การจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจ สร้างบรรยากาศ และพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง จำนวน คำพังเพย สุภาษิต โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางชั้น (ปรีมวิทยานุสรณ์) สังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อช่วยเสริมความรู้ความแม่นยำให้แก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง จำนวน คำพังเพย สุภาษิต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน ก่อนและหลังการเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง จำนวน คำพังเพย สุภาษิต

### กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง จำนวน คำพังเพย สุภาษิต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน ผู้จัดทำได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาโดยมุ่งศึกษาตามแบบเรียนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และพจนานุกรมภาษา คำพังเพย คำสำนวนไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2561) ดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางชั้น (ป्लीมวิทยานุสรณ์) สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 320 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/6 โรงเรียนบางชั้น (ป्लीมวิทยานุสรณ์) สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 35 คน (จำนวน 1 ห้องเรียน) ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบ่งกลุ่ม (Cluster sampling)

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต สารະการเรียนรู้อ ภาษาไทย ท 16101
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารະการเรียนรู้อ ภาษาไทย ท 16101 เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต สารະการเรียนรู้อ ภาษาไทย ท 16101

### การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

การวิจัยคั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยคั้งนี้ และผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัย โดยมีรายละเอียดตามขั้นตอนคั้งนี้

1. สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน ผู้จัดทำได้ดำเนินการคั้งนี้การจัดทำสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต สารະการเรียนรู้อ ภาษาไทย ท 16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้จัดทำตามลำดับ คั้งนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และ ตำราเอกสารเกี่ยวกับสำนวน คำพังเพย สุภาษิต และสื่อสิ่งประดิษฐ์เกมการศึกษา บอร์ดเกม จากหนังสือ เอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.3 ดำเนินการจัดทำสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสารະการเรียนรู้อ ภาษาไทย ท 16101 เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ผู้จัดทำได้ดำเนินการคั้งนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต สารະการเรียนรู้อ ภาษาไทย ท 16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนี

ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

2.6 วิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ของแบบทดสอบ โดยใช้ค่าดัชนีความยาก ใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าดัชนีความยากของข้อทดสอบ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543 : 185) แบบทดสอบรายข้อ อยู่ระหว่าง 0.20-1.00 สามารถใช้ได้



2.6 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นรายฉบับ โดยใช้การคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.47

2.7 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกม ผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต สารະการการเรียนรู้ ภาษาไทย ท 16101 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบสอบถามแบบมาตรา ส่วนประมาณค่า (rating scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของลิเคิร์ท (Likert Scale) (ไพศาล วรคำ, 2561: 252 )

3.3 แบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนี ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีความสอดคล้องนั้นจะมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต สารະการการเรียนรู้ ภาษาไทย ท 16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกำหนดการสอน สัปดาห์ละ 4 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน โดยให้กลุ่มตัวอย่างได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนในแต่ละเนื้อหาจากนั้นเก็บข้อมูล เพื่อวิเคราะห์ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้มากน้อยเพียงใด โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อที่ ผู้จัดทำได้สร้างขึ้น

2. ดำเนินการสอนตามกระบวนการที่ไว้วางไว้ โดยแจ้งจุดมุ่งหมาย ความสำคัญและอธิบายวิธีการเรียน

3. ทำการทดสอบหลังเรียน เมื่อกลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ด้วยสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน แล้วนำข้อมูลที่ได้ไปทำการวิเคราะห์ข้อมูล

4. ให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปโดยทำการวิเคราะห์ ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน (ไพศาล วรคำ, 2561 : 321-325)

2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละข้อกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม) ค่าความ

เชื่อมั่น โดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) (ไพศาล วรคำ, 2561)

3. การเปรียบเทียบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ท 16101 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) (ไพศาล วรคำ, 2561 : 345)

4. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ

## ผลการวิจัย

**ตารางที่ 1** แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน ก่อนและหลังการเรียน

คะแนน	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	35	11.54	0.303	16.993*	0.000
คะแนนทดสอบหลังเรียน	35	16.83	0.379		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน ก่อนและหลังการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 2** แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ในการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพ ของสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน โดยภาพรวมและรายด้าน

ด้านที่	ความพึงพอใจ	ระดับ		แปลผล	อันดับที่
		$\bar{X}$	S.D.		
1	ด้านลักษณะบอร์ดเกม	4.40	0.63	มาก	2
2	ด้านเนื้อหา	4.37	0.68	มาก	4
3	ด้านการใช้ภาษา	4.19	0.78	มาก	5
4	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.37	0.67	มาก	3
5	ด้านการประเมินผล	4.43	0.58	มาก	1
ภาพรวม		4.49	0.54	มาก	

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ในการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพ ของสื่อเกม การศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ด้านการประเมินผล รองลงมาคือ ด้านลักษณะบอร์ดเกม ด้านการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีความคิดเห็นต่ำที่สุด คือ ด้านการใช้ภาษา

## อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน ก่อนและหลัง การ เรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เนื่องมาจากสื่อที่สร้างขึ้นนั้นได้มีการศึกษา ค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความ สอดคล้องในการนำเอกสารประกอบการสอนไปใช้ และสื่อประกอบการสอนเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหา ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลของการใช้ บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญ ภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจาก การ ออกแบบบอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวนได้คำนึงถึงผู้เล่นเป็นสำคัญ ออกแบบให้เกมเป็นสื่อที่ง่ายในการใช้งาน และมีระบบความช่วยเหลือสำหรับผู้เล่น เช่น คู่มือการใช้งาน ตัวอย่างการเล่น เป็นต้น มีความน่าสนใจ สวยงาม ง่าย และสะดวกสบายในการเล่นในทีต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้เล่นมีความพึงพอใจในใช้บอร์ดเกม นอกจากนี้ ยังมีเทคนิคการเล่น และนำเสนอเนื้อหาแบบการแข่งขัน ซึ่งเป็นความท้าทายในการเล่นแบบกลุ่มร่วมกัน มีการออกแบบกิจกรรมบอร์ด เกมโดยใช้สี ตัวอักษร ที่น่าใจและหลากหลาย จึงส่งผลให้ไม่เบื่อเหมือนการอ่านหนังสือเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผลการวิจัย พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อ การใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ด้านลักษณะบอร์ดเกม จากผลการศึกษาพบว่า บอร์ดเกมมีความคงทน แข็งแรง มีค่าเฉลี่ยลำดับ สุดท้าย ดังนั้น ควรจัดทำบอร์ดเกมมีความคงทน แข็งแรง โดยเปลี่ยนการใช้วัสดุอื่นๆ แทนกระดาษ

1.2 ด้านเนื้อหา จากผลการศึกษาพบว่า เนื้อหาเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของผู้เล่น มีค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้าย ดังนั้น ควรเลือกสำนวนเนื้อหาเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของผู้เล่นและพบใน ชีวิตประจำวัน

1.3 ด้านการใช้ภาษา จากผลการศึกษาพบว่า ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้าย ดังนั้น ควรเพิ่มขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม และเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรที่อ่านง่ายขึ้น



1.4 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จากผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมน่าสนใจ และเหมาะสมกับวัย ค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้าย ดังนั้น ควรเพิ่มกิจกรรมทางโซเซียลมีเดียที่น่าสนใจ และทันต่ยุคสมัยในปัจจุบัน

1.5 ด้านการประเมินผล จากผลการศึกษาพบว่า แบบทดสอบมีความเหมาะสมกับระดับชั้น ค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้าย ดังนั้น ควรปรับความยากง่ายของแบบทดสอบมีความเหมาะสมกับระดับชั้น

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกมผจญภัยรู้จำ คำสำนวน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สำนวน คำพังเพย สุภาษิต สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ท16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มอื่นๆ เพื่อนำข้อสรุปผลที่ได้มายืนยันความน่าเชื่อถือให้มากขึ้น

2.2 ควรมีการสร้างสื่อเกมการศึกษา บอร์ดเกม ในหน่วยการเรียนรู้ต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *Journal of Education Naresuan University*, 23(4), 187-200.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

ไพศาล วรคำ. (2561). *การวิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2561). *ภาษิต คำพังเพย สำนวนไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. (พิมพ์ครั้งที่ 17).

กรุงเทพมหานคร : ราชบัณฑิตยสถาน.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2567. จาก :

<http://academic.obec.go.th/web/news/view/75>

เห็ญียน ธิทุฮ่า และสิรินาถ จงกลกลาง. (2561). การศึกษาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียน

มัธยมศึกษาตอนปลายจังหวัดกาฬบง ประเทศไทยเวียดนาม. *วารสารวิจัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 6(2) : 14-18.

Khammani, T. (2016). *Pedogoy: knowledge for effective learning processes (20th ed.)*. Bangkok

: Chulalongkom University.