

การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก

THE DEVELOPMENT OF GRAMMAR SKILLS ON ADVERBS OF FREQUENCY USING ENGLISH
BOARD GAMES FOR GRADE 6 STUDENTS AT PRATHOMTHAWITHAPHISEK SCHOOL

สุชาติ คุ่มสุทธิ^{1*} บุญดี รุ่งเรืองมนิรัตน์¹

Suchart Kumsuth^{1*} Boondee Ruangraungmaneerat¹

^{1*} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ประเทศไทย

^{1*} Faculty of Education, Thonburi Rajabhat University, Thailand

*Corresponding author E-mail: suchart.k@dru.ac.th

Received: 04/12/2025 | Revised: 17/04/2026 | Accepted: 01/05/2026

บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80 จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้อง โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก โดยใช้วิธีเก็บข้อมูลจากประชากรทั้งหมด และเพื่อการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เครื่องมือในการเก็บข้อมูล 1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก 2. บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ 3. แบบสอบถามทดสอบวัดความรู้เรื่อง Adverb of frequency และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ dependent t-test ผลการวิจัย พบว่า 1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ

84.56 และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 89.12 บอร์ดเกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.56/89.12 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ พบว่า คะแนนหลังเรียน ($\mu = 16.91$, $SD = 0.47$) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ($\mu = 10.74$, $SD = 0.38$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ คำกริยาวิเศษณ์บอกความถี่ บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ ประถมศึกษา

Abstract

Research on the development of grammar skills on Adverbs of Frequency using English board games for Grade 6 students at Prathomthawithaphisek School. The objective was to find out the effectiveness of English board games for the grade six students according to the 80/80 criterion. The study employed total population sampling involving 34 Grade 6 student from one classroom. The research instruments employed for collecting data included 1. English learning management plan using board games to develop grammar skills on Adverb of frequency for grade six students. 2. The English knowledge test of Adverb of Frequency. The data were analyzed by dependent t-test. The research results revealed that 1. The result of process efficiency analysis (E1) is equal to 84.56 and result efficiency (E2) is equal to 89.12. The English board game to develop Grammar skills on Adverb of frequency of Grade 6 students had efficiency equaling to 84.56/89.12. It was higher than the specified criteria. 2. The results of the comparison of academic achievement between pre-test and post-test scores of students who studied using English board games indicated that post-test scores ($\mu = 16.91$, $SD = 0.47$) were higher than pre-test scores ($\mu = 10.74$, $SD = 0.38$) at the significant level of 0.05.

Keywords: Grammar Skills, Adverbs of Frequency, English Board Game, primary education

บทนำ

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้มีการใช้เครื่องมืออย่างหลากหลายในการแสวงหาความรู้ภาษาอังกฤษถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ และการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นแตกต่างจากการเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องมีโอกาสนำความรู้ทักษะไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษที่ได้เรียนไปใช้กับเจ้าของภาษา ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้ และฝึกฝนทักษะการใช้หลักไวยากรณ์ให้เกิดความชำนาญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาทักษะไวยากรณ์นั้นนักเรียนไทยจำนวน

ไม่น้อยเริ่มเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่เด็ก แต่ปัญหาคือไม่สามารถใช้ไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง ทำให้ขาดความเชื่อมั่น ท้อแท้และส่งผลต่อความก้าวหน้าในอาชีพ การงาน หรือการเรียนในระดับสูง ทั้งนี้ กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงจัดให้ มีหลักสูตรภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตั้งแต่ในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อบ่มเพาะเยาวชนนำความรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษไปพัฒนาตนเองแสวงหาความรู้และประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กำหนดให้ภาษาต่างประเทศเป็น สาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้นคือภาษาอังกฤษ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาการแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561, น. 3) โดยให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นให้ผู้เรียนได้ พัฒนาทักษะโดยเฉพาะด้านโครงสร้างทางไวยากรณ์ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้เล็งเห็นความจำเป็นในการเรียนภาษาอังกฤษ และจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษา โดยมีนโยบายพัฒนาคุณภาพการสอนภาษาอังกฤษ ดังนั้น การเน้นให้นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ในห้องเรียนไปใช้ได้จึงจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนทักษะไวยากรณ์ ซึ่งออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่ช่วย ในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศโดยใช้ได้อย่างเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

คำกริยาวิเศษณ์บอกความถี่ (Adverb of Frequency: AOF) เป็นหัวข้อไวยากรณ์ที่มีความสำคัญ ในการสร้างประโยค Simple Present Tense เพื่ออธิบายกิจวัตรประจำวันหรือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำๆ (Grant, 2021, p.167) อย่างไรก็ตาม Adverb of Frequency นำเสนอความซับซ้อนเชิงโครงสร้างที่ ทำลายสำหรับผู้เรียนในระดับประถม เนื่องจากกฎการวางตำแหน่งของ Adverb of Frequency ไม่ตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับชนิดของกริยาในประโยคนั้นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนจะต้องสามารถแยกแยะ และ ประยุกต์ใช้กฎการวางตำแหน่งสองข้อหลักได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว หนึ่งคือ Adverb of Frequency จะวางอยู่ข้างหน้ากริยาหลัก (เช่น I usually come to class) และสองคือ Adverb of Frequency จะวางอยู่ข้างหลัง Verb to Be (เช่น They are often late for school) ความท้าทายหลัก สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาคือการแยกแยะระหว่างสองกฎนี้และประยุกต์ใช้ในการสร้าง 3 ประโยคโดย อัตโนมัติ หากขาดการฝึกฝนที่เพียงพอและขาดการได้รับผลป้อนกลับที่ทันเวลาที่ นักเรียนมักจะนำกฎใดกฎหนึ่ง ไปใช้ผิดบริบท การฝึกฝนจึงต้องเน้นที่การทำซ้ำ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (automatization) ของ ผู้เล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาความสับสนของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียน ประถมวิจิตรวิเทศที่มีความสับสนและยังใช้หลักไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of Frequency ไม่ถูกต้อง อีกทั้ง ผลการเรียนรู้หลังของนักเรียนระดับชั้นดังกล่าวที่ผ่านมายังค่อนข้างต่ำในปีการศึกษาที่ผ่านมา

แม้ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยเปลี่ยนไปจากที่เคยให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยการท่องจำไวยากรณ์ต่างๆ มาสู่การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีกิจกรรมที่สนุกสนาน (Lugosi, 2020, p. 403) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและครูผู้สอนมากขึ้น แต่การพัฒนาความสามารถ ด้านคำศัพท์ของผู้เรียนก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จะเห็นได้จากในปี 2567 พบว่า นักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ได้คะแนนเฉลี่ยปี 2567 ที่ 36.52 ซึ่งลดลงจากปี 2566 ที่มีคะแนน เฉลี่ยอยู่ที่ 47.50 (ฝ่ายงานวิชาการ โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก, 23 มี.ค. 2567) จากการศึกษาสาเหตุ ของปัญหา พบว่าเกิดจากการที่นักเรียน ไม่สามารถใช้ไวยากรณ์ได้ถูกต้อง ทำให้เกิดความเครียดและความเบื่อในเวลาเรียน

แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่พัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of Frequency มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม จากงานวิจัยของ Yong Mel Fung (2016) ซึ่งศึกษาผลกระทบของการใช้บอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และมีทักษะไวยากรณ์ในระดับต่ำ ยืนยันถึงประสิทธิภาพของวิธีการดังกล่าว โดยการศึกษาเน้นดำเนินการกับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนรัฐแห่งหนึ่งในเมืองโบโกตา ประเทศโคลอมเบีย พบว่าการใช้บอร์ด เกมช่วยส่งเสริมทักษะไวยากรณ์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ซึ่งเป็นแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่า บอร์ดเกม (Board Game) ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้ตัวดึงดูดที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณใน การวางแผนและคิดแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือช่วยให้เด็กมีโอกาสดึงดูดทักษะไวยากรณ์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึกการประชันหน้ากันในวงสนทนา ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด

จากความสำคัญและความเป็นมาที่กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก เพราะบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่นักเรียนสนใจ และเป็นที่นิยมใน เรื่องของการ์ดเกมที่กำลังเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนระดับประถมศึกษาให้ความสนใจดังกล่าว

ปัญหาของการวิจัย

1. บอร์ดเกมภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก มี ประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่
2. การใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษส่งผลต่อการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Adverb of frequency ก่อนและหลังเรียนใช้ บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

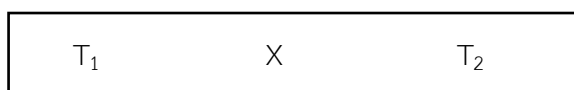
วิธีการวิจัย

ประชากร

ผู้เข้าร่วมวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 34 คน โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนทั้งหมดในห้องเรียน

แผนแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (pre - experimental Research) แบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน (The One-Group Pretest - Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)



T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การทดลองจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 3 ชนิด ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ เรื่อง Adverb of Frequency สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอนในด้านของความเหมาะสมในองค์ประกอบต่างๆ โดยใช้มาตราประเมินแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านทำการประเมินผล พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแผนการสอนทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.96, S.D. = 0.03) ซึ่งคุณภาพโดยรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีระดับคะแนนในระดับมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ย 4.96 เมื่อพิจารณาแยกตามด้านต่าง ๆ พบว่า ทุกด้านได้รับคะแนนในระดับมากที่สุดโดยเฉพาะด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.91 ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.88 ด้านสาระสำคัญ มีค่าเฉลี่ย 4.85 และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.82 ตามลำดับ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Adverb of Frequency เป็นแบบทดสอบ ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาที่สอน

3. บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ เรื่อง Adverb of Frequency สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการประเมินคุณภาพและตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา ด้วยวิธีการใช้มาตราประเมินแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านทำการประเมินผล พบว่า ผลการประเมินคุณภาพบอร์ดเกมภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.92, S.D. = 0.10) และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดเท่ากับ 84.56/89.12

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมทวีธาภิเศก

1.1 ศึกษาหลักสูตร สารการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นหลักในการหาเนื้อหาที่จะสอน ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดของผู้เรียน

1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ โดยเลือกใช้ ทักษะไวยากรณ์ (Grammar) เรื่อง Adverb of frequency

1.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา และคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการสอน โดยเลือก ทักษะทางไวยากรณ์ (Grammar) เรื่อง Adverb of frequency

1.4 สร้างแผนการจัดการการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในการสอน ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ ตามหัวข้อดังนี้ 1) สารการเรียนรู้ 2) สารสำคัญ 3) มาตรฐานการเรียนรู้ 4) ตัวชี้วัด 5) จุดประสงค์การเรียนรู้ 6) เนื้อหาสาระ 7) ภาระงาน 8) การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ 9) สื่อการเรียนการสอน 10) กิจกรรมการเรียนรู้

1.5 นำแผนการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษเพื่อตรวจสอบและทำการ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Adverb of Frequency มีขั้นตอนในการ สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตร วิชาภาษาต่างประเทศ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง แบบทดสอบ

2.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Adverb of Frequency โดยเป็น ข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยได้รับการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Adverb of Frequency ที่สร้าง เสร็จแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1 ซึ่งถือว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม โดยมีค่าความยากง่ายของข้อสอบอยู่ ระหว่าง 0.47-0.79 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20-0.95 ข้อ จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ค่าความ เชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ตามวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method: KR-20) พบว่า ข้อสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 ซึ่งแสดงว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นสูง

2.5 ปรับแก้แบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มทดลอง

3. ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม

3.1 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาตามหลักการออกแบบและเนื้อหาวิชา ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาได้ศึกษา ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับบอร์ดเกมและแนวคิดในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ วิเคราะห์คำศัพท์จากหลักสูตรและ

บทเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษโดย นำกลวิธีการรู้คิด (cognitive strategy) ในการฝึกปฏิบัติจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

3.1.2 สร้างบอร์ดเกมและคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง Adverb of Frequency เรื่อง Adverb of Frequency โดยบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นเป็นบอร์ดเกมการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 จากบทเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากคลังคำศัพท์จากบทเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ แล้วนำมาออกแบบด้วยกระบวนการแนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking) คือ ทำความเข้าใจปัญหาของกลุ่มตัวอย่าง ระบุปัญหา ระดมความคิด สร้างเป็นต้นแบบ นำไปทดสอบ แล้วพัฒนาแก้ไขให้ได้เกมที่มีประสิทธิภาพ โดยเกมที่ออกแบบเป็นเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง เรื่อง Adverb of Frequency ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 ชั่วโมง โดยอาศัยการสะกดคำศัพท์เพื่อที่จะสามารถส่งเสริม การเรียนรู้ คำ ความหมายคำศัพท์ การสืบค้นข้อมูล นอกจากนี้ยังมีเงื่อนไขจากการพิเศษที่จะช่วยให้สามารถบรรลุเกมและสร้างความท้าทายในการเล่น

3.2 ขั้นตอนการใช้งานเกมบอร์ดเกม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ชี้นำเสนอเกม หมายถึง ขั้นชี้แจงวิธีการเล่นเกมและกติกาการเล่น โดย ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมให้เข้าใจ ทดลองเล่นก่อน เพื่อให้เห็นถึงประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นเพื่อเป็นการเตรียมการป้องกันและแก้ไขปัญหาล่วงหน้า ซึ่งในการนำเสนอเกมควรจัดลำดับขั้นตอนการเล่น และชี้แจงรายละเอียดกติกาการเล่นอย่างชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจมีการให้ผู้เรียนได้ขอมเล่นเกมก่อนโดยการสาธิตก็ได้

3.2.2 ขั้นเล่นเกม หมายถึง ขั้นที่ผู้เรียนจะเล่นตามกติกา โดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และอาจต้องมีการควบคุมเวลาในการเล่น ขณะที่ผู้เรียนเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามพฤติกรรมจดบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่นเกม หรืออาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกต และจดบันทึก หรือควบคุมกติกาการเล่น และผู้สอนควรตรวจสอบสภาพแวดล้อมของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่นเกม เช่น การจัดโต๊ะเรียน เก้าอี้ ไม่เช่นนั้นอาจทำให้เกิดการติดขัด และเสียเวลาในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม

3.2.3 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม หมายถึง ขั้นที่ผู้สอนมีการใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปรายเกี่ยวกับความรู้หรือสาระที่นักเรียนได้รับ และต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกม

บอร์ดเกมนี้ช่วยให้นักเรียนฝึกใช้โครงสร้างไวยากรณ์จริง ผ่านสถานการณ์ในเกม ทำให้จำได้แม่นยำกว่าการท่องจำ และการเล่นเกมทำให้ผู้เล่นต้องทำซ้ำๆ ทำให้จดจำทักษะไวยากรณ์ คำศัพท์ได้โดยไม่รู้สึกลำบาก เพราะการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ลดความกลัวผิด ทำให้ผู้เรียนกล้าใช้ภาษาอังกฤษและสนุกกับการเรียนรู้ผ่านกลไกของการเล่นเกม

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพบอร์ดเกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพ E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 แสดงการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

ผลการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	μ	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	34	20	365	10.74	84.56
หลังเรียน		20	606	16.91	89.12

ประสิทธิภาพของ(E₁/ E₂) มีค่าเท่ากับ 84.56/89.12

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 84.56 และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 89.12 บอร์ดเกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมวิทยาสรรค์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.56/89.12 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 ซึ่งบ่งชี้ว่าสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบทดสอบก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ

การทดสอบ	N	μ	S.D.	Sig
ก่อนเรียน (Pretest)	34	10.74	0.38	.001
หลังเรียน (Posttest)	34	16.91	0.47	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ พบว่า คะแนนหลังเรียน ($\mu = 16.91$, $SD = 0.47$) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ($\mu = 10.74$, $SD = 0.38$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพ (E₁/E₂) เท่ากับ 84.56/89.12 มีประสิทธิภาพสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง adverb of frequency ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมวิทยาสรรค์ได้ผ่านกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบ โดยมีการประเมินและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญสนับสนุนประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ในการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของรพีสา กันสุข (2564) ได้ศึกษา

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้หลักไวยากรณ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้หลักไวยากรณ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษจากกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังคงสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ได้มีการดำเนินการรายงานผลวิจัยของ เกศินี อาจอินทร์ (2567, น.17) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้บอร์ดเกมยังมีส่วนช่วยเพิ่มสมาธิในการเรียน และส่งเสริมการพัฒนาสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต และการหาเหตุผลด้วยลักษณะเฉพาะของบอร์ดเกม ซึ่งมีวิธีการเล่นที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบการเล่นคนเดียวและการเล่นแบบกลุ่ม จึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์และการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนในเวลาเดียวกัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ พบว่า คะแนนหลังเรียน ($\mu = 16.91$, $SD = 0.47$) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ($\mu = 10.74$, $SD = 0.38$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม การใช้บอร์ดเกมในลักษณะการแข่งขันยังช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และถือเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการใช้ภาษาและไวยากรณ์ ซึ่งข้อมูลที่ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุกิตต์ ต้นตึงศ์กานต์ (2566) พบว่า 1) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม Catch the Thief ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด 2) หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมดังกล่าว นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และยังคงสอดคล้องกับทศนา แคมมณี (2560) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ในลักษณะที่สนุกสนานแต่ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ในระหว่างการทำกิจกรรมผู้เรียนจะได้รับการชี้แจงอธิบายลักษณะของเกมวิธีการเล่นและการสาธิตการเล่น เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง และสามารถบรรลุเป้าหมายของเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลังจากนั้นผู้เรียนจะได้ร่วมทำกิจกรรมในกลุ่มโดยการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในกลุ่มให้ชัดเจนมีการทำงานร่วมกับผู้อื่นการเคารพกฎกติกา และการยอมรับผลลัพธ์จากการแพ้ชนะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยฝึกฝนทักษะความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขันอย่างมีเหตุผลแสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ และส่งเสริมประสิทธิภาพนักเรียนจากการได้ลงมือทำและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำจะทำให้เกิดการจดจำและความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าเพียงแค่การรับข้อมูลจากการบรรยาย หรือการอ่านหนังสือเนื่องจากนักเรียนมีโอกาสทดลองและรับผลลัพธ์จากการตัดสินใจของตนเองซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้ปฏิบัติจริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ก่อนเริ่มกิจกรรมควรใช้เวลาในการอธิบายกติกาและขั้นตอนการเล่นบอร์ดเกมอย่างละเอียดชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนเข้าใจตรงกันและสามารถร่วมสนุกได้อย่างเต็มที่ และควรให้เวลานักเรียนในการทำความเข้าใจภารกิจที่จะปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการเรียนการสอน
2. ก่อนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น
3. ควรใช้บอร์ดเกมเพื่อฝึกตำแหน่ง adverb of frequency ซ้ำหลาย ๆ รอบ ให้เกิดความเข้าใจในไวยากรณ์
4. ควรให้ feedback ทันทีเมื่อผู้เรียนวางคำผิดตำแหน่ง เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องในทันที

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดการสอนโดยใช้บอร์ดเกมภาษาอังกฤษ ร่วมกับเทคนิคการสอนรูปแบบอื่นๆ เช่น การจัดการสอนแบบเกมเป็นฐาน การจัดการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาและค้นคว้า เกม/กิจกรรมในรูปแบบอื่นๆ เพื่อเพิ่มทักษะทางภาษาอื่น ๆ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนทางการศึกษา อีกทั้งควรมีการพัฒนาและปรับปรุงสื่อบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบแอปพลิเคชันออนไลน์ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่ทันสมัย และมีการใช้ AI ในขั้นตอนการออกแบบอย่างหลากหลายในปัจจุบันและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในบริบทของสถานศึกษาขนาดใหญ่ผ่านสื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ
3. การเรียนรู้ทักษะไวยากรณ์โดยใช้บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์และมีส่วนร่วมสูงเวลาในการดำเนินกิจกรรมจึงอาจมีความยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมของผู้เรียนและสถานการณ์ในขณะนั้น เช่น ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลควรคำนึงถึงความเหมาะสมไม่ควรเป็นช่วงเวลาคาบเรียนสุดท้าย เพราะอาจมีการเลเวลไปบ้างในการปฏิบัติกิจกรรม ผู้วิจัยควรมีแผนหรือวิธีการกระตุ้นผู้เรียนให้เป็นไปตามเวลาที่กำหนด
4. ควรมีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมสำหรับครูในด้านการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินกระบวนการเรียนรู้ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น
5. ควรศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในบริบทที่หลากหลายเช่นการใช้ในระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกันหรือการนำไปใช้ในวิชาเรียนที่มีความหลากหลายเพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (ฉบับปรับปรุง 2560). โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *คู่มือฝึกอบรมวิทยากร การปรับกระบวนการทัศน์และพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา*.
- เกศิณี อาจอินทร์. (2567). *การพัฒนาทักษะ Grammar เรื่อง Adverb of frequency โดยใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Thailand lesson study incorporated Open Approach) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ*.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- ฝ่ายงานวิชาการโรงเรียนประถมพิธิธาภิเศก. (2567). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน (O-NET). โรงเรียนประถมพิธิธาภิเศก*.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. ไทยวัฒนาพานิช*.
- รพิสา กันสุข. (2564ก). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*.
- รพิสา กันสุข. (2564ข). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]*.
- Fung, Y. M. (2016). *Effects of board game on grammar ability of low-proficiency ESL learners*. University Putra Malaysia.
- Grant, N. (2021). *Making the most of your textbook*. Longman.
- Lugosi, E. (2020). *Active learning strategies with positive effects on students' achievements in undergraduate mathematics education*. The University of Arizona.