

ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่า จากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

THE EFFECTS OF USING GAMIFICATION-BASED BOARD GAME ON ABILITY
TO ANALYZE AND APPLY VALUES FROM THE LITERATURE MONGKOL SUT KHAM CHAN
AMONG GRADE 10 STUDENTS

วิมลณี นิลมณี¹ นูรอัฟนัน รอมแม^{1*}

Wimonmanee Ninmanee¹ Nur-afnan Romae^{1*}

¹ คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, ประเทศไทย

¹ Faculty of Education, Prince of Songkhla University Pattani Campus, Thailand

* Corresponding author e-mail: Afnan22646@gmail.com

Received: 24/04/2026 | Revised: 22/07/2026 | Accepted: 02/08/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนราธิวาส ปีการศึกษา 2568 จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บอร์ดเกม “มงคลมีเดีย : เกมสร้างสรรค์คุณค่าชีวิต” แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า (1) ความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำ

ฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก ($M = 3.60$, $SD = 0.44$) โดยอันดับความพึงพอใจสูงสุด คือนักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในการอ่านวิเคราะห์มากขึ้น

คำสำคัญ: การเรียนรู้วรรณคดี; เกมมิฟิเคชัน; บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา

Abstract

The purposes of this research were to (1) compare the ability of grade 10 students to analyze and apply values from the literature, Mongkhon Sut Kham Chan, before and after learning through a gamification-based board game, and (2) study the students' satisfaction with the use of the gamification-based board game. The sample, selected through simple random sampling, consisted of 29 grade 10 students at Narathiwat School during the 2025 academic year. The research instruments included the board game "Mongkol media : life value creation game" gamification-based lesson plans, a test measuring the ability to analyze and apply values from the literature, and a satisfaction questionnaire on the gamification-based board game learning management. The findings revealed that (1) the students' ability to analyze and apply values from the literature, *Mongkhon Sut Kham Chan*, after learning with the gamification-based board game was higher than before the intervention at a statistical significance level of .05, and (2) the students' satisfaction with the gamification-based board game was at a high level ($M = 3.60$, $SD = 0.44$) with the highest-rated aspect being their increased knowledge and understanding in analytical reading.

Keywords: Literary Learning; Gamification; Education Board Game

บทนำ

วรรณคดีถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ในฐานะที่เป็นทั้งมรดกทางวัฒนธรรมของชาติและเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียน อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้วรรณคดีในระบบการศึกษาของประเทศไทยยังคงประสบปัญหาที่สำคัญหลายประการ กล่าวคือ การเรียนการสอนไม่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เน้นการท่องจำ แต่ไม่เน้นการคิดวิเคราะห์ และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี ส่งผลให้นักเรียนขาดความสามารถในการตีความ และไม่สามารถวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อไปประยุกต์ใช้อย่างมีความหมายได้ ยิ่งไปกว่านั้น การสอนยังมุ่งให้นักเรียนคิดตามสิ่งที่ผู้สอนป้อนความรู้

มากกว่าการคิดสิ่งใหม่ ๆ สภาพการณ์เหล่านี้ล้วนเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้วรรณคดีของนักเรียน (ประจักษ์ น้อยเหนือ และ มาเรียม นิลพันธุ์, 2564) จากการสังเกตการณ์เรียนการสอน และพิจารณาผลการทดสอบในรายวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยพบว่านักเรียนจำนวนมากยังคงประสบปัญหาในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี โดยเฉพาะวรรณคดีที่ใช้ภาษาซับซ้อน มีโครงสร้างทางวรรณศิลป์ที่ละเอียดอ่อน และมีเนื้อหาที่ลึกซึ้งซึ่งต้องอาศัยทั้งความรู้ทางภาษา วัฒนธรรม และศาสนาในการตีความ

วรรณคดีเรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ถือเป็นตัวอย่างที่สะท้อนปัญหานี้ได้อย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นวรรณคดีที่มุ่งสอนหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา เนื้อหาที่มีความเข้มข้นทั้งในด้านปรัชญา จริยธรรม และการดำเนินชีวิต อีกทั้งยังใช้ภาษาโบราณ คำศัพท์ทางพุทธศาสนา และสำนวนเชิงวรรณศิลป์ที่ต้องอาศัยความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ความซับซ้อนดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถถอดค่าประพันธ์หรือทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถ่องแท้ เมื่อขาดความเข้าใจพื้นฐาน จึงไม่สามารถวิเคราะห์คุณค่าด้านต่าง ๆ ในวรรณคดีได้นำไปสู่ความรู้สึกเบื่อหน่าย มองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว และยากที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่พบว่า นักเรียนขาดความรู้พื้นฐานและความคุ้นเคยกับหลักการ โครงสร้าง และรากศัพท์ของภาษาบาลีและสันสกฤต ซึ่งเป็นภาษาที่สอดแทรกอยู่ในวรรณคดีไทย และวรรณคดีทางพระพุทธศาสนาอย่างแยกไม่ออก ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์และเข้าถึงคุณค่าวรรณคดีได้ จึงเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้และการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดีไม่สมบูรณ์ (โยธิน ไกรสร และคณะ 2567)

สาเหตุหลักส่วนหนึ่งมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนที่ยังคงใช้วิธีการสอนที่ไม่สามารถส่งเสริมให้นักเรียนวิเคราะห์และเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนได้ โดยครูมักให้นักเรียนท่องจำคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน และมักตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง มากกว่าการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตัวบทวรรณคดี ไม่ได้ฝึกให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์และนำแนวคิดจากวรรณคดีไปใช้อย่างมีความหมาย ทำให้นักเรียนรู้สึกที่ต้องเรียนเพียงเพราะเป็นวิชาบังคับ และไม่เกิดความซาบซึ้งในสิ่งที่เรียน (ประจักษ์ น้อยเหนือ และ มาเรียม นิลพันธุ์, 2564) การจัดการเรียนรู้ของครูมุ่งเน้นเพียงการอ่านเอาเรื่องและการท่องจำเนื้อหาเพื่อนำไปใช้ในการสอบ นักเรียนจึงมีทัศนคติว่าการเรียนวรรณคดีให้ประสบความสำเร็จคือการจดจำ มากกว่าการวิเคราะห์ทำความเข้าใจ กระบวนการจัดการเรียนรู้จึงไม่ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายเท่าที่ควร (ฐิติกันต์ แก้ววิเศษ, 2565)

เมื่อพิจารณาถึงแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว งานวิจัยในปัจจุบันได้เสนอการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเกมมิฟิเคชันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเดิมให้มีความท้าทาย ช่วยส่งเสริมผลลัพธ์ทางปัญญา การแก้ปัญหา และยกระดับแรงจูงใจภายใน (Christopoulos & Mystakidis, 2023) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าที่ผ่านมาจะมีการนำเทคนิคดังกล่าวมาใช้ในการเรียนวรรณคดีไทยอย่างแพร่หลาย แต่มักมุ่งเน้นไปที่การจำแนกคำศัพท์ หรือการจดจำเหตุการณ์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างแรงจูงใจเบื้องต้นเป็นหลัก การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันให้ก้าวข้ามขีดจำกัดเดิม เพื่อใช้เป็นกลไกในการ

ขับเคลื่อนกระบวนการทางปัญญาขึ้นสูงอย่างความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าวรรณคดี จึงเป็นประเด็นที่ทำนายที่จำเป็นต้องได้รับการต่อยอด ดังนั้นการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในงานวิจัยนี้จึงเป็นการนำกลไกของเกมมาเชื่อมโยงกับเงื่อนไขกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลในชั้นเรียน โดยนักเรียนจะต้องสามารถแสดงทักษะการวิเคราะห์และอธิบายการประยุกต์ใช้หลักธรรมได้อย่างสมเหตุสมผล

การประยุกต์ใช้กลไกเกมมิฟิเคชันในลักษณะนี้ ส่งผลโดยตรงต่อกระบวนการทางปัญญาและการคิดวิเคราะห์ ดังที่ จันทร์จิรา หาวิชา (2567) ชี้ให้เห็นว่า การนำกลไกเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้โดยกำหนดเป็นภารกิจหรือความท้าทายจะทำหน้าที่เป็นสถานการณ์บังคับให้นักเรียนต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่องอย่างละเอียด เจาะลึก แยกแยะองค์ประกอบ และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล เพื่อให้สามารถไขความจริงและผ่านด่านภารกิจได้ นอกจากนี้ ชวนพิศ อัทธเนตร และคณะ (2567) ยังระบุว่า การนำองค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ กฎ การแข่งขัน เวลา รางวัล ตารางอันดับ และคะแนน มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่ปลอดภัยและมีวินัย กระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านขั้นสูง ส่งผลให้นักเรียนสามารถเข้าใจและวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดีได้อย่างลึกซึ้ง กระบวนการทั้งหมดนี้จึงเป็นการใช้กลไกเกมเพื่อให้นักเรียนเปลี่ยนการเรียนรู้จากการท่องจำไปสู่การวิเคราะห์อย่างแท้จริง

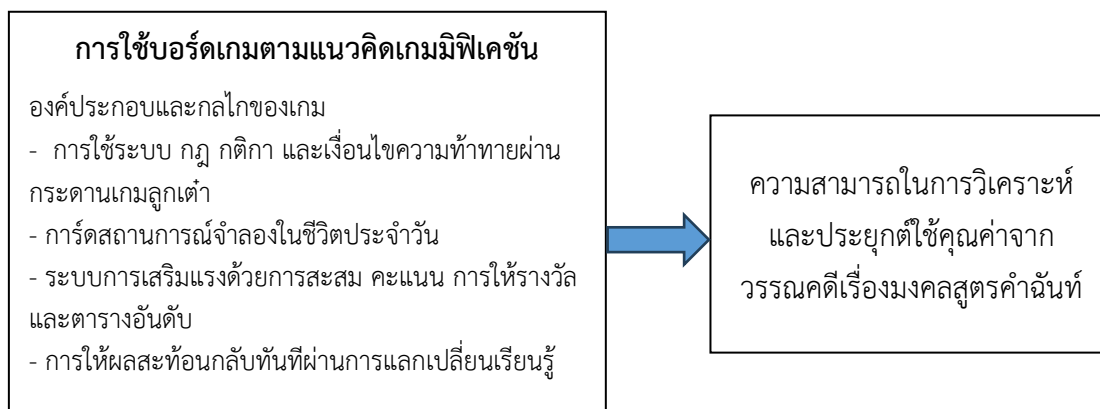
ทั้งนี้ เพื่อให้กลไกเกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนสามารถขับเคลื่อนได้อย่างเป็นรูปธรรม ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาบูรณาการในการสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมทางการศึกษา โดยเลือกใช้บอร์ดเกมประเภทสถานการณ์จำลองและการตัดสินใจ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ต้องการให้นักเรียนได้ฝึกวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี บอร์ดเกมลักษณะนี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมจำลองทางสังคมที่มีสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนต้องเผชิญ นักเรียนไม่สามารถเอาชนะได้ด้วยการท่องจำบทประพันธ์ แต่จำเป็นต้องใช้กระบวนการวิเคราะห์ ดังหลักธรรมมงคล 38 ประการมาเป็นฐานในการตัดสินใจ และแก้ปัญหาภายใต้กฎกติการ่วมกับผู้อื่น การเล่นเกมประเภทนี้จึงเปลี่ยนเนื้อหาที่ซับซ้อน ให้กลายเป็นประสบการณ์ที่นักเรียนสามารถอภิปรายโต้แย้งทางสังคม เกิดความเข้าใจ และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ได้จริง (Noda et al., 2019; Smith & Golding, 2018)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำบอร์ดเกม “มงคลมีเดีย : เกมสร้างสรรค์คุณค่าชีวิต” ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ผสมผสานหลักการของแนวคิดเกมมิฟิเคชันเข้ากับการเรียนวรรณคดี มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์วรรณคดีอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งเชื่อมโยงบทเรียนเข้ากับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของวรรณคดีมงคลสูตรคำฉันท์ และสามารถนำข้อคิดมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มเป้าหมาย / กรณีศึกษา

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนราธิวาส จังหวัดนราธิวาส ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 466 คน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/11 โรงเรียนนราธิวาส จังหวัดนราธิวาส ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนนักเรียน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดีเรื่องมงคลสูตรคำฉันท์

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 บอร์ดเกม “มงคลมีเดีย : เกมสร้างสรรค์คุณค่าชีวิต” เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยนำองค์ประกอบและกลไกของเกมมาขับเคลื่อนการเรียนรู้ในบริบทของ

วรรณคดีเรื่องมงคลสูตรคำฉันท์ องค์ประกอบของบอร์ดเกมประกอบด้วย 1. กระดานเกมที่ออกแบบช่องเดินหมากเชื่อมโยงกับเนื้อหาวรรณคดี แบ่งเป็นช่องหมายเลขมงคล ช่องทางเลือกแห่งชีวิต ช่องหยุดพัก และช่องพิเศษ 2. การ์ดสถานการณ์จำลองที่บรรจุสถานการณ์ในชีวิตประจำวันเพื่อใช้เป็นโจทย์ปัญหา 3. ลูกเต๋าสำหรับสุ่มระยะการเดิน และ 4. ตัวหมากประจำกลุ่ม สำหรับการดำเนินเกมและกติกาการเรียนรู้ นั้น จะใช้กลไกการทอดลูกเต๋าเพื่อเคลื่อนตัวหมากไปตามช่องต่าง ๆ ซึ่งจะซ่อนเงื่อนไขความท้าทายเพื่อทดสอบนักเรียนไว้แตกต่างกัน หากผู้เล่นตกใน ช่อง “หมายเลขมงคล” ผู้เล่นจะต้องเป็นฝ่ายคิดและยกสถานการณ์จำลองในชีวิตจริงที่สอดคล้องกับหลักธรรมในเลขมงคลนั้นขึ้นมาตอบด้วยตนเองพร้อมอธิบายเหตุผล เพื่อกระตุ้นการดึงความรู้เดิมมาสร้างสรรค์เป็นองค์ความรู้ใหม่ แต่หากผู้เล่นตกใน ช่อง “ทางเลือกแห่งชีวิต” จะต้องสุ่มหยิบการ์ดสถานการณ์ 1 ใบ แล้วใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจว่าควรนำหลักมงคล ข้อใดมาประยุกต์ใช้แก้ปัญหา พร้อมทั้งร่วมอภิปรายและให้เหตุผลประกอบกับเพื่อนในกลุ่ม การตัดสินใจที่ถูกต้องและมีเหตุผลสมควรจะนำไปสู่ระบบการเสริมแรง โดยผู้เล่นจะได้รับรางวัลเป็นคะแนนสะสมและสิทธิในการเดินหน้าต่อไปสู่เส้นชัย ผู้ที่สะสมคะแนนได้มากที่สุดหรือเดินทางถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ นอกจากนี้ กระบวนการเล่นแบบกลุ่มยังเปิดโอกาสให้เกิดผลสะท้อนกลับทันที จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และตรวจสอบความถูกต้องร่วมกันระหว่างเพื่อนและผู้สอน กลไกการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์เหล่านี้ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนาน แต่ยังขับเคลื่อนให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจแก้ปัญหา และนำคุณค่าจากหลักมงคล 38 ประการไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรม นวัตกรรมบอร์ดเกมนี้ได้ผ่านการตรวจสอบและประเมินความเหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน ผลการประเมินพบว่า นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 3.63, SD = 0.73$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า รายการประเมินที่มีความเหมาะสมสูงสุด คือ ด้านความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์การเรียนรู้อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($M = 4.00, SD = 0.94$) รองลงมาคือ ด้านรูปแบบและกลไกของเกมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($M = 3.67, SD = 0.47$) และด้านความชัดเจนของคู่มือและกติกาการเล่นอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง ($M = 3.22, SD = 0.42$) ตามลำดับ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงพัฒนาบอร์ดเกมให้สมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้จริง โดยได้ปรับแก้ข้อความบนการ์ดสถานการณ์ให้สั้นกระชับ อ่านง่าย พร้อมเพิ่มภาพประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจ รวมทั้งปรับปรุงเนื้อหาสถานการณ์จำลองให้สอดคล้องกับปัญหาและบริบทชีวิตประจำวันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงและนำหลักมงคลไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุด

3.2 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จำนวน 1 แผน (6 ชั่วโมง) ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย จำนวน 3 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยรวมของการประเมินอยู่ที่ 3.57 ($SD = 0.77$) ซึ่งอยู่ในระดับมาก อย่างไรก็ตาม เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและมีความน่าเชื่อถือสูงสุด ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขในประเด็นต่าง ๆ เช่นการปรับเพิ่มเวลาในขั้นตอนการสะท้อนคิด และการระบุ

บทบาทของนักเรียนในกิจกรรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น จนแผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ทดลองจริง

3.3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ทำการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน หาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบโดยใช้เกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง IOC พิจารณาความสอดคล้องกับเนื้อหา พบว่าการประเมินความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 ซึ่งมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 23 ข้อ หลังจากปรับปรุงแบบทดสอบ ผู้วิจัยนำไปทำการทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิเคราะห์ค่าความยาก (p) อำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น พบว่าแบบทดสอบมีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.42 - 0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25 - 0.58 และมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.85 จากนั้นจึงคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพดีที่สุดจำนวน 20 ข้อ มาใช้เป็นแบบทดสอบจริง

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ออร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 8 ข้อ แบบประเมินดังกล่าวได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 เพื่อให้ได้แบบประเมินที่มีความสมบูรณ์และได้มาตรฐานก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ออร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนราธิวาส ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นก่อนการทดลอง ผู้วิจัยศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี จากนั้นดำเนินการออกแบบ สร้าง และหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นวัตกรรมบอร์ดเกม “มงคลมีเดีย : เกมสร้างสรรค์คุณค่าชีวิต” ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ กติกา และรายละเอียดการจัดการกิจกรรมให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้รับทราบ จากนั้นดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ แล้วจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ออร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ เป็นระยะเวลา 6 คาบเรียน ในการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้แบ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 29 คน ออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละประมาณ 7-8 คน โดยใช้นวัตกรรมบอร์ดเกม มงคลมีเดีย ส่วนกลางจำนวน

1 กระดาน กติกาการเล่นกำหนดให้ทั้ง 4 กลุ่มส่งตัวแทนออกมาเล่นกระดานส่วนกลางครั้งละ 1 คน รวมผู้เล่นบนกระดาน 4 คน เมื่อตัวแทนทอยลูกเต๋าและเล่นจบในตาของตนเอง จะต้องผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนให้สมาชิกคนอื่นในกลุ่มออกมาเล่นในตาต่อไป สลับสับเปลี่ยนเวียนกันไปเรื่อย ๆ ภายในกลุ่ม การเล่นเกมจะดำเนินไปอย่างต่อเนื่องโดยไม่มีการกำหนดระยะเวลาตายตัว แต่จะสิ้นสุดเกมเมื่อมีกลุ่มที่สามารถเดินหมากเข้าสู่เส้นชัยได้เป็นกลุ่มแรก ทั้งนี้ การแข่งขันจะถูกควบคุมให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาของคาบเรียนนั้น ๆ เมื่อการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นกระบวนการทั้ง 6 คาบเรียน ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ หลังการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นหลังการทดลอง ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และผลการประเมินที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาตรวจสอบความถูกต้องและสมบูรณ์ของข้อมูล จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดไปดำเนินการวิเคราะห์ผลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการวิจัยต่อไป

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความสามารถในการวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ของนักเรียนในช่วงก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดีแต่ละครั้งของของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติวิเคราะห์ T-Test แบบ Dependent

5.2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นนำมาเทียบเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 พึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 พึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 พึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.00 พึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยเป็น 2 ข้อ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เมื่อนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดีของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในช่วงก่อน และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิเคราะห์ t-test แบบ Dependent สามารถแสดงผลได้ดังตารางที่ 1

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ช่วงเวลา	N	M	SD	t	Df	P	Cohen's d
ก่อนการจัดการเรียนรู้	29	7.83	1.36	19.15	28	<.001*	3.56
หลังการจัดการเรียนรู้	29	14.14	1.13				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (p-value <.05)

จากตารางที่ 1 พบว่า เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในช่วงก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดีอยู่ที่ 7.83 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.36 ในขณะที่หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดีอยู่ที่ 14.14 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.13

2. เมื่อนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (*M*) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายเพื่อจัดระดับคุณภาพความพึงพอใจของนักเรียน สามารถแสดงผลการวิเคราะห์ได้ดังตารางที่ 2

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (*M*) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ประเด็นการประเมิน	M	SD	ระดับคุณภาพ
1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้	3.55	1.00	มาก
2. นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ทำท่ายตนเอง	3.66	0.92	มาก

ประเด็นการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับคุณภาพ
3. นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	3.28	1.23	ปานกลาง
4. นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน	3.38	0.89	ปานกลาง
5. นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่	3.41	0.77	ปานกลาง
6. นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าแสดงความคิดเห็น	3.10	0.76	ปานกลาง
7. นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.62	0.49	มากที่สุด
8. นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในการอ่านวิเคราะห์มากขึ้น	3.79	0.85	มาก
เฉลี่ย	3.60	0.44	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 3.60$, $SD = 0.44$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยจัดกลุ่มตามระดับความพึงพอใจ พบว่า มีประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 1 ประเด็น ได้แก่ ข้อที่ 7 นักเรียนสามารถนำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ($M = 4.62$, $SD = 0.49$) รองลงมาคือประเด็นที่อยู่ในระดับมาก มีจำนวน 3 ประเด็น ได้แก่ ข้อที่ 8 นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในการอ่านวิเคราะห์มากขึ้น ($M = 3.79$, $SD = 0.85$) ข้อที่ 2 นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ทำท่ายตนเอง ($M = 3.66$, $SD = 0.92$) และข้อที่ 1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ($M = 3.55$, $SD = 1.00$) ตามลำดับ และประเด็นที่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 4 ประเด็น ได้แก่ ข้อที่ 5 นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ($M = 3.41$, $SD = 0.77$) ข้อที่ 4 นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ($M = 3.38$, $SD = 0.89$) ข้อที่ 3 นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ($M = 3.28$, $SD = 1.23$) และข้อที่ 6 นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าแสดงความคิดเห็น ($M = 3.10$, $SD = 0.76$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถนำอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า ความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดี เรื่อง มงคลสูตรคำฉันท์ ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ได้ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีการใช้ภารกิจ การแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ การเก็บคะแนน การจัดอันดับผ่านลีดเดอร์บอร์ด และการให้ผลสะท้อนกลับทันทีผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มาทำหน้าที่เป็นสถานการณ์บังคับทางปัญญาที่เปลี่ยนรูปแบบเนื้อหาวรรณคดีที่ซับซ้อน เข้าใจยาก ให้เป็นสถานการณ์จำลองที่เป็นรูปธรรมผ่านกลไกของเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจแก้ปัญหาใน

สถานการณ์ต่าง ๆ ตามหลักมกคลชีวิต 38 ประการ สอดคล้องกับแนวคิดเชิงทฤษฎีของ Christopoulos and Mystakidis (2023) ที่ระบุว่า เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่มีประสิทธิภาพในการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเดิมให้มีความท้าทาย ช่วยส่งเสริมผลลัพธ์ทางปัญญา การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ซึ่งสัมพันธ์กับงานวิจัยของจันทร์จิรา หาวิชา (2567) ที่อธิบายว่า การฝึกและความท้าทายในเกมจะทำหน้าที่บังคับให้นักเรียนต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่องอย่างละเอียด แยกแยะองค์ประกอบ และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลเพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ในการทำภารกิจจากการเล่นเกม นักเรียนจะไม่สามารถทำภารกิจให้สำเร็จได้ด้วยการท่องจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการประเมินสถานการณ์อย่างรอบด้าน และตัดสินใจเลือกนำหลักธรรมมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทปัญหา การที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติภารกิจในเกมสร้างขึ้น ทำให้เกิดความเข้าใจที่คงทนและสามารถเชื่อมโยงคุณค่าจากวรรณคดีไปสู่การใช้ชีวิตจริงได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังที่ Bostvironnois et al. (2026) ระบุว่า บอร์ดเกมแบบสวมบทบาททำหน้าที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม กระตุ้นให้นักเรียนได้ถกเถียงและสะท้อนความคิดเห็นก่อนนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง อย่างไรก็ตามการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้วรรณคดีให้ประสบความสำเร็จนั้น ครูผู้สอนจะต้องทำหน้าที่เปลี่ยนเนื้อหาเชิงนามธรรมสู่สถานการณ์จำลองทางสังคม โดยนำเนื้อหาการเรียนรู้ของวรรณคดีมาผสานกับกลไกการตัดสินใจและผลลัพธ์ เชื่อมโยงวรรณคดีให้เป็นสถานการณ์จำลองทักษะชีวิต ให้นักเรียนได้ฝึกการวิเคราะห์ สามารถทดลองนำข้อคิดมาประยุกต์ใช้และถกเถียงกันอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการสอนจากการท่องจำเนื้อหา ไปสู่การวิเคราะห์ประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ผลลัพธ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันส่งผลเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชยารักษ์ แก้วมณี และคณะ (2568) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ประเด็นที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ “นักเรียนสามารถนำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน” และ “นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในการอ่านวิเคราะห์มากขึ้น” แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดีได้ สอดคล้องกับที่ศิริพร เปรมปรีดี (2564) ระบุว่า การบูรณาการกลไกเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่บังคับให้นักเรียนต้องแลกเปลี่ยนมุมมองและใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เพื่อแก้ไขสถานการณ์และบรรลุเป้าหมายร่วมกัน การที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติภารกิจในเกมที่สร้างขึ้น ทำให้เกิดความเข้าใจที่คงทนและสามารถเชื่อมโยงคุณค่าจากวรรณคดีไปสู่การใช้ชีวิตจริงได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับที่มานิตา สาเหล็ก และกิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล (2567) และ ภาณุวัฒน์ เพชรรัตน์ และอัมพร วัจนะ (2565) ระบุว่า การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวที่จะฝึกฝนกระบวนการคิดและตีความเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น การที่นักเรียนต้องเผชิญกับภารกิจและเงื่อนไขที่ท้าทาย จะเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการแจกแจงรายละเอียดและเชื่อมโยงเหตุผล

เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจแก้ปัญหา การใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันจึงช่วยยกระดับความสามารถในการอ่านวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดีของนักเรียนได้

เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า มีประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ “นักเรียนได้แสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่” และ “นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าแสดงความคิดเห็น” สาเหตุที่เป็นเช่นนี้คาดว่าเกิดจากความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ทั้งในด้านพื้นฐานบุคลิกภาพและลักษณะการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกัญช์ อินทรโกเศศ (2568) ที่ระบุว่า ประสิทธิภาพของการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันขึ้นอยู่กับความแตกต่างทางด้านแรงจูงใจและบุคลิกภาพของนักเรียนด้วย เนื่องจากการตอบสนองต่อกลไกของเกมของแต่ละบุคคลนั้นแตกต่างกัน นักเรียนบางกลุ่มอาจชื่นชอบความท้าทายและการแข่งขัน แต่นักเรียนบางกลุ่มที่มีลักษณะเก็บตัว อาจหลีกเลี่ยงการแข่งขันที่กดดัน หรือรู้สึกประหม่าเมื่อต้องแสดงความคิดเห็นท่ามกลางกลุ่มเพื่อน จึงส่งผลให้การกล้าแสดงออกในสถานการณ์เกมของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งจากข้อค้นพบและข้อจำกัดในประเด็นนี้ ผู้วิจัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางและข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป โดยอาจนำองค์ประกอบของกฎและเวลาเข้ามาบริหารจัดการกิจกรรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถและความคิดเห็นของตนเองอย่างเต็มที่ ดังที่ ชวนพิศ อัตเนตร และคณะ (2567) เสนอแนะไว้ว่า การใช้กฎเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและช่วยลดความขัดแย้ง ในขณะที่การใช้เวลาเป็นเครื่องกำหนดจะช่วยสร้างวินัยและการรู้จักรอคอย การปรับปรุงกลไกดังกล่าวช่วยลดความกดดันจากการแข่งขัน และส่งเสริมให้นักเรียนทุกบุคลิกภาพสามารถแสดงศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 1 นวัตกรรมบอร์ดเกม “มั่งคั่งมีเดีย : เกมสร้างสรรค์คุณค่าชีวิต” ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรกำหนดระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมด้วยนวัตกรรมบอร์ดเกม “มงคลมีเดีย: เกมสร้างสรรค์คุณค่าชีวิต” ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันให้ชัดเจน เนื่องจากกลไกการสุมด้วยการทอยลูกเต๋า อาจทำให้นักเรียนเดินถึงเส้นชัยล่าช้าและใช้เวลาเกินกว่าคาบเรียนที่กำหนด ดังนั้น จึงควรปรับเงื่อนไขการตัดสินใจให้ยืดหยุ่นขึ้น เช่น หากหมดเวลา ผู้ที่มีคะแนนสะสมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ แทนการตั้งเป้าหมายให้เดินถึงเส้นชัยเพียงอย่างเดียว เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถควบคุมเวลาจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้คุณค่าจากวรรณคดีระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของนวัตกรรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปพัฒนาต่อยอดเพื่อศึกษาการส่งเสริมสมรรถนะการคิดขั้นสูงด้านอื่น ๆ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หรือความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงซ้อน โดยอาจปรับเพิ่มความซับซ้อนของสถานการณ์จำลองให้ท้าทายกระบวนการคิดของนักเรียนมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กัญช์ อินทรโกเศศ. (2568). การศึกษาด้วยวิธีการเกมมิฟิเคชัน: พฤติกรรม บุคลิกภาพ และผลการเรียนรู้. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 45(2), 132-155.
- จันทร์จิรา หาวีชา. (2567). กระบวนการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 12(2), 65-94.
- ชยารักษ์ แก้วมณี, ชลธิชา หอมฟุ้ง, และไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม. (2568). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 23(1), 161-180.
- ชวนพิศ อัดเนตร์, จิรศุภา ปล่องทอง, และนริศรา อินทร์ทอง. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ เรื่อง บทพากย์โขนชุดบทพากย์เอราวัณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมมิฟิเคชัน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 14(2), 137-143.
- ฐิติกานต์ แก้ววิเศษ. (2565). การพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยแบบเชิงรุกโดยใช้วรรณคดีเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*, 17(3), 67-80.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). โรงพิมพ์สุวิริยาสาน.
- ประจักษ์ น้อยเหนือ, และมาเรียม นิลพันธุ์. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความซาบซึ้งในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 11(2), 138-157.
- ภาณุวัฒน์ เพชรรัตน์, และอัมพร วัจนะ. (2565). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในวิชาฟิสิกส์ เรื่องแรงและกฎการเคลื่อนที่ของนิวตัน. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 8(10), 171-183.
- มานิตา สาเหล็ก, และกิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. (2567). การพัฒนาความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน. *วารสารเพื่อการพัฒนาสังคมและชุมชน*, 11(3), 103-118.
- โยธิน ไกรสร, ทรงภพ ขุนมธุรส, จุฑารัตน์ เกตุปาน, และน้ำทิพย์ ่องอาจวณิชย์. (2567). การศึกษาสภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยและแนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิดวัฏจักรการจัดการเรียนรู้และสตรีมศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านวรรณคดีพระพุทธศาสนาเชิงวิเคราะห์. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(8), 354-367.
- ศิริพร เปรมปรีดิ์. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Bostvironnois, A., Le Page, C., Gunnell, Y., & Mialhe, F. (2026). Exploring agricultural strategies among Maasai pastoralists undergoing rangeland subdivision in Amboseli (Kenya): Insights from a role-playing board game. *Agricultural Systems*, 236, 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.agsy.2026.104745>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(1), 1223-1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: A systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1), 1-22. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Smith, E., & Golding, L. (2018). Use of board games in higher education literature review. *MSOR Connections*, 16(2), 24-29. <https://doi.org/10.21100/msor.v16i2.624>