PANYAPAT
ปัญญาพัฒน์

JAE
Journal of Applied Education
https://so16.tci-thaijo.org/index.php/JAE/index

Research Article

The Effect of Cooperative Learning Management Through Think-Pair-Share Technique with Board Games on Learning Achievement and Analytical Thinking Skills in Social Studies on Culture and Local Wisdom among Grade 5 Students

Prakairat Chainam[1*] and Pasuda Pakapol[2]

[1] *Master's degree student in Innovative Curriculum and Learning Management, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

[2] *Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

[*] *Corresponding author. E-mail: prakairat555@gmail.com*

ABSTRACT

This study aimed to (1) compare students' learning achievement before and after learning through cooperative learning using the think-pair-share technique with board games; (2) compare students' analytical thinking skills before and after learning through cooperative learning using the think-pair-share technique with board games; and (3) investigate students' satisfaction with cooperative learning using the think-pair-share technique with board games on Culture and Local Wisdom. The sample consisted of 30 Grade 5 students at Nam Yuen School, selected through cluster random sampling in the first semester of the 2025 academic year, under the supervision of the Ubon Ratchathani Primary Educational Service Area Office 5. This study employed a one-group pretest–posttest experimental design. The research instruments included board games, lesson plans, a learning achievement test, an analytical thinking skills assessment, and a satisfaction questionnaire. The data were analyzed using means, standard deviations, and paired-samples t-tests. The results showed that (1) students' posttest learning achievement scores were significantly higher than their pretest scores at the .05 level of statistical significance ($\bar{x}$ = 17.33, S.D. = 2.99); (2) students' posttest analytical thinking skills scores were significantly higher than their pretest scores at the .05 level; and (3) students' overall satisfaction with the learning approach was at the highest level ($\bar{x}$ = 4.66, S.D. = 0.13).

Keywords: Cooperative Learning, Think–Pair–Share, Board Games, Learning Achievement, Analytical Thinking

Received: 24 August 2026;
Revised: 26 October 2026;
Accepted: 30 October 2026

© 2026 JAE: Journal of Applied Education
ISSN: 2985-2307 (Online)

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประกายรัตน์ ชัยนาม[1*] และ ภาสุดา ภาคาผล[2]

[1] *นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย*

[2] *ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย*

* *Corresponding author. E-mail: prakairat555@gmail.com*

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม 2) เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนน้ำยืน จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มซึ่งกำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Experimental Design) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียว ก่อนและหลังสอบ (The One-Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย บอร์ดเกม แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ แบบประเมินการคิดวิเคราะห์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ข้อมูลได้รับการวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน ผลการศึกษาพบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังการทดลองสูงกว่าคะแนนก่อนทดลอง ($\bar{X}$ = 17.33, S.D. = 2.99) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุดโดยรวม ($\bar{X}$ = 4.66, S.D. = 0.13)

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิคเพื่อนคู่คิด, บอร์ดเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การคิดวิเคราะห์

© 2026 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

แนวทางการศึกษาในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างความสามารถด้านการคิดและสมรรถนะที่จำเป็นต่อชีวิตของผู้เรียน แนวคิดนี้สอดรับกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2562 ซึ่งให้ความสำคัญกับการคิดวิเคราะห์และความสามารถในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น สอดคล้องกับการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน วัฒนธรรม การส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่นและภูมิปัญญาของชุมชนตนเองจะช่วยปลูกฝังความภาคภูมิใจ ความรักษ์ถิ่น และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ทั้งนี้ทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่ทุกคนสามารถพัฒนาได้ ผ่านกระบวนการแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน เพื่อช่วยแยกแยะองค์ประกอบปัญหา รวบรวมข้อมูล และอภิปรายแนวทางแก้ไขอย่างเป็นเหตุผล ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของสาเหตุและผลกระทบได้ดีกว่าการเรียนรู้คนเดียว (ประพันธ์ศิริ สุเลารัจ, 2556) อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อตัวผู้เรียนและกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นตัวชี้วัดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการคิดที่ผู้เรียนจะนำไปใช้ในการดำรงชีวิตจริง ในขณะที่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนน้ำยืน ในระยะ 3 ปี

ที่ผ่านมา จากรายงานผลสัมฤทธิ์ของโรงเรียนปีการศึกษา 2565-2567 ยังต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 60 ซึ่งเกิดจากการสอนแบบบรรยาย ไม่มีกิจกรรมกลุ่มให้นักเรียนได้ช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ไม่มีการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมการศึกษาเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิดขั้นสูงมีผลการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์ อีกทั้งยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ คือ ความสามารถในการจำแนกแยกแยะ และจัดระบบข้อมูล เพื่อนำไปสู่การค้นหาความสัมพันธ์การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (Ratniyom et al., 2021) อีกทั้งภาพรวมเรื่องการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนทั่วประเทศมีคะแนนเฉลี่ยต่ำ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2568.) แนวทางหนึ่งในการรับมือกับปัญหานี้คือการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งจัดให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม วิเคราะห์คำตอบเป็นรายบุคคล แล้วแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นทั้งภายในกลุ่มและต่อชั้นเรียน (จิระ จิตสุภา และชุดาณัฏฐ์ สุดทองคง, 2565) เมื่อใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อประกอบ กิจกรรมสามารถดึงดูดความสนใจและเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกได้ การผสานสองแนวทางนี้จึงเอื้อต่อการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (พาฝัน จอมสังข์ และกิตติพงษ์ พุ่มพวง, 2567)

ผู้วิจัยมีความสนใจในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด เป็นวิธีที่ช่วยส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรียนรู้ร่วมกัน และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะทางวิชาการ (วีรดา ไชยมนตรีและมนตรี เด่นดวง, 2568) ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) นำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นสอนด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ดังนี้ 2.1ครูอธิบายโดยใช้สื่อ powerpoint และแจกใบความรู้ให้ศึกษาด้วยตนเอง 2.2 แจกใบงาน think pair share โดยครูกำหนดคำถาม ให้นักเรียนคิดคำตอบคนเดียว แลกเปลี่ยนคำตอบกับคู่ของตนเอง และนำความรู้มาแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มตามลำดับ ตัวแทนนักเรียนนำเสนอสิ่งที่ได้แลกเปลี่ยนในกิจกรรมหน้าชั้นเรียน 3) ขั้นเล่นบอร์ดเกม 4) ขั้นสรุป แต่ละขั้นได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ควบคู่กับทักษะ ทั้งจากสาระเชิงทฤษฎีและจากการลงมือปฏิบัติ การสร้างชั้นเรียนที่สร้างความสนุกสนาน ท้าทาย ไม่น่าเบื่อ โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ เช่น บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน ที่ผู้เล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันภายใต้กติกาที่ชัดเจน ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองผ่านการการเล่นบอร์ดเกม ยังสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและจดจ่อกับเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น (ทรรศนภรณ์ เทพภูธร และคณะ, 2565)

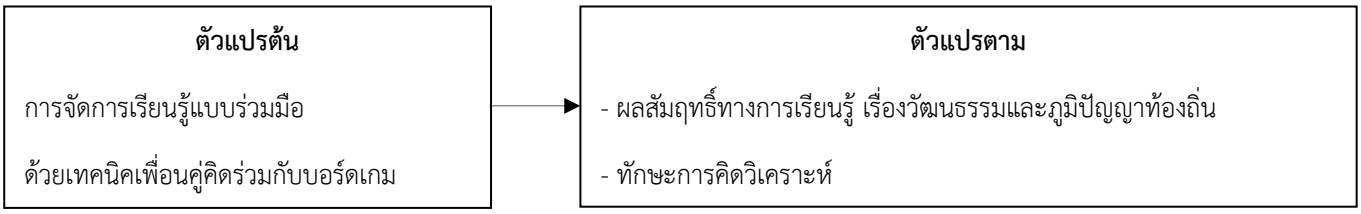
จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมมาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการเล่นบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้น สนุกสนาน โดยมีครูเป็นที่ปรึกษา มีเพื่อนในกลุ่มคอยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เน้นการปฏิบัติและลงมือทำอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ การคิดเชิงเหตุผลอย่างเป็นระบบให้ดีขึ้น และสอดคล้องกับความต้องกการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่โลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตและระบบการศึกษาของไทย จึงจำเป็นต้องพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรู้ ทักษะการคิด และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อให้สามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม (วิจารณ์ พานิช, 2555)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม

การทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมเป็นแนวทางที่บูรณาการกระบวนการคิด การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการประยุกต์ใช้ความรู้เข้าด้วยกัน โดย Silva et al. (2022) ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับบอร์ดเกมมีส่วนส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์และการให้เหตุผลของผู้เรียน ขณะที่ Theabthueng et al. (2022) พบว่า เทคนิคเพื่อนคู่คิดช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความสอดคล้องของแนวทางการจัดการเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น อันเป็นเนื้อหาที่มุ่งให้ผู้เรียนจำแนก เปรียบเทียบ และเชื่อมโยงความรู้กับบริบทของท้องถิ่น นอกจากนี้ เมธี ธรรมวัฒนา (2567) ได้วิเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้และผลลัพธ์ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สอดคล้องกับ วิไล บุญทาป และสุวรรณวัฒน์ เทียนยุทธกุล (2568) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จากแนวคิดและผลการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม มีการกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคนออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ คิดคำตอบด้วยตนเอง (Think) แลกเปลี่ยนคำตอบกับคู่เพื่อน (Pair) แบ่งปันความรู้ในกลุ่มหรือหน้าชั้นเรียน (Share) และสามารถนำความรู้ที่ได้มาใช้จากเทคนิคเพื่อนคู่คิดมาใช้ในการเล่นบอร์ดเกม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Experimental Design) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวก่อนและหลังสอบ (The One-Group Pretest-Posttest Design) ดังนี้ ตามแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) มีรูปแบบดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนน้ำยืน จำนวน 100 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนน้ำยืน จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 5 แผน 10 ชั่วโมง ดังนี้1) วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคเหนือ

2) วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคกลาง 3) วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4) วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคใต้ 5) วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 4 ภาค

โดยใช้จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) นำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นสอนด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think–Pair–Share) มีกระบวนการดังนี้ 2.1อธิบายโดยใช้สื่อ powerpoint และแจกใบความรู้ให้ศึกษาด้วยตนเอง 2.2 แจกใบงาน think pair share โดยครูกำหนดคำถาม ให้นักเรียนคิดคำตอบคนเดียว แลกเปลี่ยนคำตอบกับคู่ของตนเอง และนำความรู้มาแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มตามลำดับ ตัวแทนนักเรียนนำเสนอสิ่งที่ได้แลกเปลี่ยนในกิจกรรมหน้าชั้นเรียน 3) การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม 4) การสรุปบทเรียน ก่อนนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความสอดคล้อง ความเหมาะสมเพื่อนำมาปรับปรุงให้ถูกต้อง จากนั้นส่งมอบผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมโดยรวมในระดับสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.83, SD = 0.07)

2.2 บอร์ดเกม จำนวน 5 ชุด ประกอบด้วย 1) บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคเหนือ 2) บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคกลาง 3) บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4) บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาคใต้ และ 5) บอร์ดเกม เรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 4 ภาค โดยผู้วิจัยดำเนินการจากศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ในเรื่อง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น จากนั้นศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างบอร์ดเกม กำหนดเนื้อหาออกเป็น 4 ภาค ออกแบบบอร์ดเกม องค์ประกอบดังนี้ (1) บอร์ดเกม (2) แนะนำอุปกรณ์ (3) วิธีการเล่น (4) บอร์ดบันทึกคะแนน (5) ที่วางบัตรวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น (6) บัตรคำถาม บัตรท้าทาย (7) หมากเดินเกม (8) ลูกเต๋าสำหรับทอย และดำเนินการสร้างบอร์ดเกมทั้ง 5 ชุด จากนั้นผู้วิจัยได้นำบอร์ดเกมดังกล่าวเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับการพิจารณา ความถูกต้องและความสอดคล้องของเนื้อหา ก่อนจะนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ลำดับถัดมาได้นำบอร์ดเกม ฉบับปรับปรุงส่งมอบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพผ่านเครื่องมือประเมินผลแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งครอบคลุมการพิจารณาทั้งในมิติความครบถ้วนของเนื้อหา การใช้ภาษา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ องค์ประกอบทางกายภาพ และรูปแบบ ผลจากการประเมินชี้ให้เห็นว่า ภาพรวมความเหมาะสมของบอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.88, S.D. = 0.18)

2.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความสอดคล้อง ความเหมาะสมเพื่อนำมาปรับปรุงให้ถูกต้อง ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67–1.00 จากนั้นนำผลการทดสอบวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) อำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น พบว่า ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.21 - 0.60 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.22 - 0.69 และความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha; Cronbach, 1990) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.81

2.4 แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ มีองค์ประกอบดังนี้ 1)การระบุประเด็นหลัก 2)การจัดหมวดหมู่ข้อมูล 3) การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ 4) ความถูกต้องของเนื้อหา 5) ความเป็นระเบียบ/ความคิดสร้างสรรค์ สร้างในรูปแบบใบงาน รูปแบบแผนผังความคิด ซึ่งทำเป็นงานกลุ่ม ระดมความคิด มีเกณฑ์ที่ใช้วัดประเมินผลของคำตอบ ด้วยเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบิค (Rubric score) จากนั้นทำแบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อประเมินใบงาน นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความถูกต้องสอดคล้อง เพื่อนำมาปรับปรุงให้ถูกต้อง และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า มีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจ ครอบคลุม 4 มิติ คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรม ด้านการวัดและประเมินผล และด้านประโยชน์รวมถึงการนำไปใช้ โดยลักษณะเป็นแบบทดสอบมาตรส่วนประมาณค่า (Ratting scale) 5 ระดับ โดยผู้วิจัยสร้างคำถามจำนวน 10 ข้อ จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อ ตรวจสอบ แก้ไข และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ซึ่งมีผลประเมินพบว่า มีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

3.2 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

3.3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมอยู่ในระดับมาก

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยติดต่อประสานกับทางโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการ ชี้แจงกลุ่มทดลอง ให้ทราบเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน

4.2 นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ และใบงานเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

4.3 ผู้วิจัยจัดกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้จำนวน 5 แผน รวมเวลา 10 ชั่วโมง

4.4 นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และใบงานเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

4.5 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง กลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจผ่านแบบประเมินความพึงพอใจ

4.6 ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนผลสัมฤทธิ์และการคิดวิเคราะห์ก่อน–หลัง พร้อมคะแนนความพึงพอใจเพื่อใช้วิเคราะห์ทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน

5.2 วิเคราะห์คะแนนการคิดวิเคราะห์ ก่อนและหลังด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน

5.3 วิเคราะห์คะแนนความพึงพอใจด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง

การทดลอง	N	Scores	$\bar{x}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	30	20	11.13	2.44	14.33*	< .001
หลังเรียน	30	20	17.33	2.99		

หมายเหตุ: * มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (p<.05)

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t=14.33,df=29 ,p=<.001) โดยมีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 11.13 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.44 ($\bar{x}$=11.13,

S.D.= 2.44) และมีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 17.33 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.99 ($\bar{x}$=17.33,S.D.= 2.99)

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง

การทดลอง	N	Scores	$\bar{x}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	30	25	13.60	1.03	116.52*	<.001
หลังเรียน	30	25	24.20	0.76		

หมายเหตุ: * มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (p<.05)

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม มีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 (t=116.52,df=29,p=<.001) โดยมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนเท่ากับ 13.60 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 ($\bar{x}$=13.60, S.D.= 1.03) และมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนเท่ากับ 24.20 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.76 ($\bar{x}$= 24.20 , S.D.= 0.76)

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านเนื้อหา	4.62	0.03	มากที่สุด
2	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.71	0.27	มากที่สุด
3	การวัดผลและประเมินผล	4.76	0.00	มากที่สุด
4	ด้านประโยชน์และการนำไปใช้	4.53	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	**4.66**	**0.13**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.66, S.D. = 0.13)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลนี้บ่งชี้ว่าการผสานเทคนิคเพื่อนคู่คิดกับบอร์ดเกมเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ข้อค้นพบดังกล่าวอาจเกิดจากการที่ผู้เรียนมีบทบาทตลอดกิจกรรม เริ่มจากพิจารณาคำตอบด้วยตนเอง สนทนากับคู่ และช่วยกันสังเคราะห์ข้อสรุปของกลุ่ม ส่งผลให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างเป็นระบบมากกว่าการเรียนแบบรับข้อมูลเพียงฝ่ายเดียว นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังทำหน้าที่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน และเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนจึงเกิดแรงจูงใจในการเรียน กล้าแสดงความคิดเห็น และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ที่กำหนดไว้ในเกมได้ ส่งผลให้เกิดการจดจำ

และนำความรู้ไปใช้ได้ดียิ่งขึ้น จากการสังเกตระหว่างดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยพบว่านักเรียนให้ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ รับฟังความคิดเห็นของสมาชิก เคารพกติกา และช่วยกันตัดสินใจในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนไม่ได้พัฒนาเฉพาะด้านความรู้ แต่ยังเกิดทักษะการทำงานร่วมกันและความรับผิดชอบต่อกลุ่ม ซึ่งส่งผลทางอ้อมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชรา ตลับทอง (2565) และ Abanum et al. (2024) ที่รายงานว่า การใช้บอร์ดเกมช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2567) ที่อธิบายว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ตลอดจนสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วีรวิชญ์ บุญส่ง และคณะ (2567) ที่พบว่า การใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยสรุป การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมเป็นแนวทางที่ช่วยให้สร้างข้อสรุปเชิงประจักษ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น และสรุปความคิดรวบยอดได้อย่างเป็นระบบ จึงส่งผลให้คะแนนสูงขึ้น ในทำนองเดียวกันยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hamdan (2017) ที่ศึกษาผลของการใช้กลยุทธ์ Think-Pair-Share ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเน้นการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองมีผลการเรียนรู้แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความแตกต่างดังกล่าวเป็นไปในทิศทางที่เอื้อต่อผู้เรียนกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยเสนอแนะให้ประยุกต์ใช้กลยุทธ์ Think-Pair-Share ในการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมให้ครูได้รับการฝึกอบรมเกี่ยวกับการนำกลยุทธ์นี้ไปใช้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม มีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงบ่งชี้ว่ารูปแบบกิจกรรมดังกล่าวเอื้อต่อการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดผลดังกล่าว คือ ลักษณะของกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนเผชิญสถานการณ์ปัญหา วิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบทางเลือก และร่วมกันหาแนวทางในการตัดสินใจระหว่างการเล่นบอร์ดเกม ขณะเดียวกันเทคนิคเพื่อนคู่คิดยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พิจารณาและทบทวนแนวคิดของตนเองก่อนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ซึ่งช่วยส่งเสริมการตรวจสอบความเข้าใจ การแลกเปลี่ยนมุมมอง และการพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน (Mundelsee & Jurkowski, 2021; Theabthueng et al., 2022) ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนแนวคิดของตนเองก่อนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ส่งผลให้เกิดการใช้เหตุผลอย่างเป็นลำดับและมีความรอบคอบมากยิ่งขึ้น อีกประการหนึ่ง การเรียนรู้แบบร่วมมือส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนมุมมองที่หลากหลาย ฝึกการอธิบายเหตุผล การตั้งคำถาม และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากหลายมิติและนำไปสู่การสรุปข้อคิดเห็นที่มีเหตุผลมากขึ้น ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของการคิดวิเคราะห์ ผลการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐธิดา หมื่นพัด และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2568) และ ระพีพรรณ จันทิหล้า (2562) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศิรินาฏ อ่อนชื่นจิตร์ และอลงกรณ์ อัศวโสวรรณ (2568) ซึ่งรายงานว่าการใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยยกระดับทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคนิคเพื่อนคู่คิดกับบอร์ดเกมไม่เพียงช่วยเพิ่มความรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาเท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ การใช้เหตุผล การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลดังกล่าวสะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน มีอิสระในการแสดงความคิดเห็น และสามารถเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข บอร์ดเกมช่วยลดความตึงเครียดในการเรียน ทำให้เนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นนามธรรมมีความเป็นรูปธรรมและเข้าใจได้ง่ายขึ้น ผู้เรียนจึงเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ผลการศึกษามีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิระประภา คำภาเกะ (2563) ซึ่งศึกษาการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยประยุกต์ใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยแสดงให้

เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาได้ และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมาก ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การนำเทคนิคเพื่อนคู่คิดมาผสมผสานกับเกมในการจัดการเรียนรู้ เป็นแนวทางที่เอื้อต่อการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนและส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอ น นอกจากนี้ การประเมินผลระหว่างเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เรียนทราบจุดเด่นและจุดที่ควรปรับปรุงของตนเอง ส่งผลให้เกิดความมั่นใจและกล้าแสดงออกมากขึ้น จึงอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ด้านการวัดและประเมินผลได้รับคะแนนความพึงพอใจสูงที่สุด ผลการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิรินาฏ อ่อนชื่นจิตร์ และอลงกรณ์ อัศวโสวรรณ (2568) ที่พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในระดับมาก รวมทั้งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปนัดดา พาณิชยพันธุ์ และวีรวิชญ์ บุญส่ง (2566) ที่รายงานว่า การใช้บอร์ดเกมร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ตลอดจนสอดคล้องกับ ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างเต็มที่ เกิดความสนุกในการเรียน และมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ซึ่งสะท้อนผ่านระดับความพึงพอใจที่อยู่ในเกณฑ์สูง

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 2 การบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม

การบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกิจกรรม เน้นการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียนในกลุ่ม โดยมุ่งพัฒนาองค์ความรู้ควบคู่กับการใช้บอร์ดเกมดึงดูดความสนใจ เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง มีกลวิธีเพื่อนคู่คิดเข้ามาเติมเต็มศักยภาพการคิดแยกแยะองค์ประกอบอย่างมีขั้นตอนโดย ให้ผู้เรียนพิจารณาคำตอบด้วยตนเอง(Think) จากนั้นจับคู่แลกเปลี่ยนความคิด (Pair) ก่อนจะร่วมอภิปรายในกลุ่มและชั้นเรียน (Share) กระบวนการดังกล่าวนอกจากเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์แล้วยังช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการรับส่งข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ สำหรับกระบวนการที่ผสาน

การเรียนรู้ดังกล่าว ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (2) ขั้นสอนด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (3) ขั้นเล่นบอร์ดเกม และ (4) ขั้นสรุป โดยนักเรียนร่วมกันจัดทำแผนผังความคิดเพื่อสังเคราะห์สาระสำคัญและสะท้อนกระบวนการคิดที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้

ผลจากการดำเนินกิจกรรมสะท้อนให้เห็นว่า ขั้นการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีสู่การปฏิบัติ ผู้เรียนไม่ได้ทำหน้าที่เพียงรับข้อมูล แต่ต้องวิเคราะห์สถานการณ์ เปรียบเทียบข้อมูล ใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และแลกเปลี่ยนมุมมองกับสมาชิกในกลุ่มอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทที่หลากหลายได้อย่างเหมาะสม

เมื่อพิจารณาผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ พบว่าสามารถส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนได้ในหลายมิติ ประการแรก ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์อย่างชัดเจน โดยสามารถจำแนกข้อมูล เชื่อมโยงเหตุและผล ตลอดจนสรุปข้อค้นพบจากสถานการณ์ที่กำหนดได้อย่างเป็นระบบ ประการที่สอง ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 4 ภูมิภาคอย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้กับบริบทของชุมชนและท้องถิ่นของตนเอง พร้อมทั้งนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการสร้างสรรค์ผลงานจากใบงานและกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม ยังมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนต้องอาศัยการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเจรจาต่อรอง การตัดสินใจร่วมกัน และการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรม กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง การทำงานเป็นทีม และการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกภายในกลุ่ม ควบคู่ไปกับการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ และการเคารพกติกา ซึ่งล้วนเป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับบอร์ดเกมในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลไปใช้

1.1 การเล่นบอร์ดเกมควรแบ่งผู้เรียนเป็นทีมละ 5–6 คน รวม 5 ทีม ก่อนเริ่มกิจกรรม ครูควรอธิบายหน้าที่ของสมาชิก วิธีเล่น และกติกาให้ครบถ้วน เพื่อให้แต่ละทีมดำเนินกิจกรรมได้ต่อเนื่อง

1.2 ขั้นสอนด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด มีกรอบเวลาแตกต่างกัน ครูจึงควรกำหนดและติดตามเวลาในแต่ละช่วง พร้อมปรับระยะเวลาให้เหมาะกับความพร้อมของผู้เรียนและลักษณะกิจกรรม

1.3 เครื่องมือในการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ ควรเป็นแบบทดสอบรายบุคคล เพื่อจะได้พิจารณาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนเป็นรายบุคคล

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 งานวิจัยในอนาคตควรทดลองผสานบอร์ดเกมกับแนวทางอื่น เนื่องจากบอร์ดเกมมีจุดเด่นด้านการกระตุ้นการมีส่วนร่วมและทักษะเฉพาะหน้า ช่วยพัฒนาการคิดเชิงเหตุผล การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจภายใต้ เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) หรือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) แล้วเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างรูปแบบ รวมทั้งตรวจสอบผลต่อสมรรถนะด้านอื่น โดยเฉพาะทักษะการแก้ปัญหา เพื่อให้ได้หลักฐานที่รอบด้านยิ่งขึ้น

2.2 ควรนำรูปแบบร่วมมือที่บูรณาการเทคนิคเพื่อนคู่คิดและบอร์ดเกมไปทดลองกับสาระอื่นในรายวิชาสังคมศึกษา เพื่อศึกษาว่าผู้เรียนยังคงพัฒนาการคิดวิเคราะห์และมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในบริบทเนื้อหาที่แตกต่างกันหรือไม่

เอกสารอ้างอิง

จิระ จิตสุภา และ ชุดาณัฏฐ์ สุดทองคง. (2565). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Think-Pair-Share-Show ร่วมกับการสร้างสรรค์แอนิเมชันด้วยเทคนิค Stop Motion. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 24*(4), 322-328.

จิระประภา คำภาเกะ. (2563). *การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ปริซึมและทรงกระบอก โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).

ณัฐธิดา หมื่นพัด และ มณฑา ชุ่มสุคนธ์. (2568). การศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยรูปแบบ SSCS ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) รายวิชา ส32103 สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนน้ำพองศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ปัญญา, 4*(4), 25–40.

ทรรศนภรณ์ เทพภูธร, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2565) การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารการวัดผลการศึกษา, 39*(105),64-75.

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *Journal of Education and Innovation, 23*(4), 187–200.

ทิศนา แขมมณี. (2567). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* (พิมพ์ครั้งที่ 27). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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

ปนัดดา พาณิชยพันธุ์ และ วีรวิชญ์ บุญส่ง. (2566). ผลของบอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อพัฒนาการคิดแบบองค์รวมทางภูมิศาสตร์ ในรายวิชา สศ 2203101 ภูมิศาสตร์กายภาพ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสังคมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 38*(1), 150-165.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิด (ฉบับปรับปรุงใหม่).* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

พัชรา ตลับทอง. (2565). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม).

พาฝัน จอมสังข์ และ กิตติพงษ์ พุ่มพวง. (2567). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่องร้อยละ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารสหวิทยาการนวัตกรรมปริทรรศน์, 7*(5), 260–272.

เมธี ธรรมวัฒนา. (2567). การวิเคราะห์อภิมานงานวิจัยบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา. *E-Journal of Education Studies, Burapha University, 6*(3), 96–109.

ระพีพรรณ จันทิหล้า. (2562). *การศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก รายวิชา ส 23202 สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น).

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

วิไล บุญทาป และ สุวรรณวัฒน์ เทียนยุทธกุล. (2568). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ด้านการบวก ลบ คูณ หารระคน ผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิดและบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารการทดสอบและการประเมินทางการศึกษาระดับชาติ, 6*(1), 80–90.

วีรดา ไชยมนตรี และมนตรี เด่นดวง. (2568). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ร่วมกับเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง แนวคิดการแก้ปัญหา ด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 19*(1), 118–134.

วีรวิชญ์ บุญส่ง, ศิรินภา ปิ่นแก้ว และ พิยะดา ดอนนุ่มไพร. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุแค สระบุรีโดยใช้บอร์ดเกม. *วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์, 8*(1), 95–108.

ศิรินาฏ อ่อนชื่นจิตร์ และ อลงกรณ์ อัศวโสวรรณ. (2568). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายแพ่งและกฎหมายอาญา โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒน์, 7*(2), 225–236.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

_____. (2568). *รายงานความก้าวหน้าการจัดการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี 2551 – 2568*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

Abanum, C. I., Falade, E. O., & Aina, J. (2024). Assessment of instructional board games on academic performance of primary school pupils, Lagos State, Nigeria. *Educational Perspectives, 12*(1), 281-291.

Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing*. (5th ed.). New York: Harper Collins.

Hamdan, R. K. A. (2017). The Effect of (Think-Pair-Share) Strategy on the Achievement of Third Grade Student in Sciences in the Educational District of Irbid. *Journal of Education and Practice, 8*(9), 88-95.

Mundelsee, L., & Jurkowski, S. (2021). Think and pair before share: Effects of collaboration on students' in-class participation. *Learning and Individual Differences, 88*, 102015.

Ratniyom, J., Jongpungklang, K., Sudsin, M., Chuchuoy, K., Tientongdee, S., & Lee, A. (2021). The effect of using Kahoot as a formative assessment tool in 4E× 2 learning management on learning achievement and analytical thinking ability. *Journal of Science and Science Education, 4*(2), 264-278.

Silva, H., Lopes, J., Dominguez, C., & Morais, E. (2022). Think-Pair-Share and Roundtable: Two Cooperative Learning Structures to Enhance Critical Thinking Skills of 4th Graders. *International Electronic Journal of Elementary Education, 15*(1), 11-21.

Theabthueng, P., Khamsong, J., & Worapun, W. (2022). The Development of Grade 8 Student Analytical Thinking and Learning Achievement Using the Integrated Problem-Based Learning and Think-Pair-Share Technique. *Journal of Educational Issues, 8*(1), 420-429.