



การผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์
ในยุคอาณาจักรสุโขทัย
Production of board games to promote history learning
in the Sukhothai Kingdom era

ภูดิท กรรณิการ¹, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์^{2*}, วรัญญา เดชพงษ์³, วัชร อ่อนศรี⁴
และ สิริภัทร เพ็ญทอง⁵

Phudit Kannikar¹, Pratheep Vijitsribhailboon^{2*}, Waranya Dathpong³ Wachara Voonsri⁴
and Siripat Penthong⁵

^{1,2,3,4,5}สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

^{1,2,3,4,5} Multimedia Technology of The faculty of business administration and Information Technology
Rajamangala University of Technology Tawan-ok

* Corresponding author e-mail: pratheep_vi@rmutto.ac.th

Received 2/07/2024 | Revised 31/07/2024 | Accepted 05/08/2024

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในยุคสุโขทัย (2) ผลิตสื่อบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายต่อการผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย วิธีดำเนินการวิจัยแบ่ง 3 ระยะตามวัตถุประสงค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ บุคคลทั่วไป จำนวน 57 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามถึงโครงสร้างเพื่อวัดความต้องการผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า บอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัยที่ผลิตประกอบด้วย ตัวละครหรือคาแรคเตอร์ กระดานบอร์ดเกม การ์ดคำถาม สมุดคำถาม สติกเกอร์แปะเหรียญชิป กล่องบอร์ดเกม กล่องบอร์ดเกม และคู่มือการเล่นบอร์ดเกม ผลการประเมินความพึงพอใจในการเล่นบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัยอยู่ในระดับมาก ซึ่งถือได้ว่ามีความสามารถนำไปจัดกิจกรรมหรือจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: บอร์ดเกม; การเรียนรู้ประวัติศาสตร์; อาณาจักรสุโขทัย

Abstract

This research is research and development with the objectives to (1) study the history of the Sukhothai Kingdom era, (2) to produce board games to promote history learning in the Sukhothai Kingdom era, and (3) to study the satisfaction of the target



audience with the desire to produce board games to promote history learning in the Sukhothai Kingdom era. The research was conducted in 3 phases according to the objectives. The sample used in the research was 57 individuals. The research instrument was a semi-structured questionnaire to measure the need to produce board games to promote learning about the history of the Sukhothai Kingdom era. The statistics used in the research are percentage, mean, and standard deviation. The results of the research showed that the board games produced consisted of: character, board game, question cards, question books, chip coin stickers, board game boxes, board game boxes, and board game guides. The satisfaction rating of playing board games about the history of the Sukhothai Kingdom era is high. It can be used to organize activities or organize learning about history effectively.

Keywords: Board Game; Historical Learning; Sukhothai Kingdom Era

บทนำ

จังหวัดสุโขทัยดินแดนที่ขึ้นชื่อเรื่องรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ เป็นที่ตั้งของอาณาจักรสุโขทัย อาณาจักรไทยแห่งแรกเมื่อ 700 ปีก่อน (ขุนโชค สุวรรณทวี, 2562) คำว่า “สุโขทัย” มาจากสองคำ คือ “สุข+อุทัย” หมายความว่า “รุ่งอรุณแห่งความสุข” (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2564) รอยอดีตแห่งความรุ่งเรือง เห็นได้จากอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและศรีสัชนาลัย ซึ่งเป็นที่รู้จักของชาวไทยและต่างประเทศ ประวัติสุโขทัยเริ่ม พ.ศ. 1800 เมื่อพระยาศรีนาวนัมถมพระบิดาพ่อขุนผาเมืองได้ปกครองเมืองสุโขทัยเรื่อยมาจนสิ้นพระชนม์ ขอมสมาดโหลยล่ำพวงข้าหลวงจากราชอาณาจักรขอมได้เข้ายึดครองเมืองขุนบางกลางหาวและพ่อขุนผาเมืองจำเมืองรัตได้ยึดเมืองคืน และสร้างเมืองสุโขทัยขึ้นเป็นราชธานี มีขุนบางกลางหาวพระนามใหม่ว่าพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ เป็นปฐมกษัตริย์ปกครองเมืองสุโขทัย อาณาจักรแห่งแรกของประเทศไทย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2565) ในสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชโอรสของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ได้แผ่อาณาจักรออกไปกว้างขวางคลุมเขตประเทศไทยเกือบหมด บ้านเมืองเจริญทุกด้าน ไม่ว่าด้านประวัติศาสตร์ ยุทธศาสตร์กฎหมาย การปกครอง เศรษฐกิจ ศาสนา และวัฒนธรรมประเพณี เฉพาะอย่างยิ่งทรงประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1826 อักษรไทยที่ทรงประดิษฐ์นี้ได้จารึกไว้ในแผ่นศิลามากมาย ศิลารึกเหล่านี้เป็นหลักฐานสำคัญให้รู้เรื่องเมืองสุโขทัยมากขึ้น ในศิลารึกบอกถึงความรุ่งเรืองของอาณาจักรสุโขทัยสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชว่ามีอาณาเขตกว้างมาก ทิศเหนือจรดเมืองแพร่ น่านและหลวงพระบาง ทิศใต้จรดนครศรีธรรมราชทิศตะวันออกจรดเมืองเวียงจันทน์ และทิศตะวันตกจรดเมืองหงสวดี การปกครองบ้านเมืองเป็นระบบ “พ่อปกครองลูก” ประชาชนมีความเป็นอยู่ดีมีสิทธิเสรีภาพดังคำจารึกว่า “ไพร่ฟ้าหน้าใสในน้ำมีปลาในนามีข้าว เพื่อนจูงวัวไปค้าขี่ม้าไปขาย ใครจักใคร่ค้าช้างค้า ใครจักใคร่ค้าม้าค้า” สมัยนั้นชาวสุโขทัย ทำเกษตรกรรมเป็นหลัก อาศัยน้ำที่มีอยู่บริบูรณ์ทำนา ทำสวน ทำไร่ มีการสร้างเขื่อนเก็บกักน้ำไว้ใช้หน้าแล้งเรียกว่า “ทำนบพระร่วง” ซึ่งนักโบราณคดีได้ศึกษาพบถึง 7 แห่ง สุโขทัยเป็นศูนย์กลางค้าและการผลิตเครื่องถ้วยชามที่เรียกว่า “สังคโลก” ส่งขายยังต่างประเทศ เช่น มาเลเซีย อินโดนีเซีย และบอร์เนียว นอกจากนั้นยังเป็นศูนย์การค้าสินค้าจากจีน เช่น ถ้วยชามและผ้าไหม เพื่อขายในประเทศและส่งต่อต่างประเทศด้วย หลักฐานที่สะท้อนให้เห็นความ

เจริญมั่งคั่งทางเศรษฐกิจของสุโขทัย ได้แก่ สมบัติทางวัฒนธรรมที่ได้รับการบูรณะขึ้นเป็นอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและมรดกโลกในปัจจุบัน

เกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมหลักตามหลักสูตรการศึกษา ที่ใช้จัดกิจกรรมสำหรับการศึกษา เพื่อพัฒนาให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษา และเน้นทางด้านสติปัญญาหรือการคิด (อรรถเศรษฐ์, 2557) เกมการศึกษามีหลายประเภท มีรูปแบบและวิธีการเล่นแตกต่างกันออกไป สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความคิด คือ การเล่นเกมการศึกษาควรมีคำถามกระตุ้นที่ช่วยให้คิดด้วย เพราะตามธรรมชาติของมนุษย์มักมีการสงสัยในเรื่องต่างที่ตนนั้นไม่รู้ และเมื่อได้รับการกระตุ้นด้วยคำถามซึ่งเป็นสิ่งเร้าใจที่ดีที่ทำให้ชวนสงสัย จูงใจให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพทางความคิดที่ควรมีอยู่ให้ก้าวขึ้น (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) เกมการศึกษาเป็นสิ่งเร้าใจที่ดี เป็นสื่อและกิจกรรมที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน เปรียบเทียบหาความแตกต่างของเรื่องราวต่าง ๆ หรือหารายละเอียดบางอย่างในเนื้อหาขณะเดียวกันมีคำถามที่ชวนทำให้สังเกตเพิ่มมากขึ้นได้คือ จะช่วยทำให้มีพัฒนาการเป็นผู้รู้และหาความจริงหรือได้ได้แสดงออก บอร์ดเกม คือเกมกระดานบนโต๊ะ ที่มีการนำอุปกรณ์และชิ้นส่วนต่าง ๆ มาส่วนประกอบการเล่นซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากที่พวกกองทัพนักรบต่าง ๆ ใช้เพื่อวางแผนกลยุทธ์ในการรบ จนเวลาผ่านไปกลายมาเป็นเกมประเภทหนึ่งที่นิยมกันมาก (ฐิติพล ขำประถม, 2558) นอกจากนี้ปัจจุบันบอร์ดเกมนอกจากนำมาดัดแปลงเป็นเกมเพื่อความสนุกสนานแล้วยังถูกนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการสอน และการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อีกด้วย (ณัฐพล พูลนาผล, 2562)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทางผู้วิจัยจึงมีความประสงค์จะศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง “การผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย” นำเข้ามาใช้เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่การเรียนรู้เรื่องราวของประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย ที่บอกเล่าถึงการก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัย สภาพการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจและสังคมผ่าน “บอร์ดเกม” ซึ่งเป็นสื่อที่เหล่าเด็กและเยาวชนกำลังให้ความสนใจในปัจจุบัน ที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ข้ามผ่านปัญหาและเรื่องราวเหตุการณ์ที่มีความสำคัญในประวัติศาสตร์ของไทยในสถานการณ์ต่าง ๆ และทำให้เด็กและเยาวชนรู้จักเรื่องราวของอาณาจักรสุโขทัยได้อย่างสนุกสนานและน่าสนใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในยุคสุโขทัย
2. เพื่อผลิตสื่อบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเล่นบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย” เป็น การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนและนักศึกษา ที่อยู่ในวิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ในพระอุปถัมภ์ฯ มีจำนวนทั้งหมด 1,248 คน ชาย 857 คน หญิง 391 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยมีเกณฑ์การเลือกดังนี้ นักเรียนและนักศึกษา ที่อยู่ในวิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์ฯ การกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างเพื่อการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างคือ จำนวนนักศึกษาทั้งหมด 50 คน เป็นชาย 35 คน หญิง 15 คน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

การผลิตสื่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคศุโขทัย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน โดยแยกตามกระบวนการผลิต ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นก่อนการผลิต (Pre-production)

เป็นขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับยุคศุโขทัยและการผลิตบอร์ดเกม ค้นหาข้อมูลของสาขาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเบื้องต้น และการออกแบบบอร์ดเกมควรเริ่มต้นจากตรงไหน บอร์ดเกมที่ตีควรมีลักษณะอย่างไร บอร์ดเกมแบบไหนสามารถนำไปทำเป็นเกมการศึกษาได้ดีคณะผู้จัดทำได้ดำเนินการระดมสมองโดยขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลและด้านเทคนิค

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการผลิต (Pre-production)

1. การสร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกม (Questionnaire Development) ทางคณะผู้จัดทำนำข้อมูลที่ค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ตและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลมาสร้างแบบสอบถามความต้องการเพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกม

2. รวบรวมข้อมูลการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญ เมื่อได้รวบรวมแบบสอบถามได้แล้วจึงขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบบอร์ดเกมและได้เริ่มออกแบบโดยอิงข้อมูลในการออกแบบจากแบบสอบถาม ความต้องการ ความคิดเห็นมุมมองของผู้ประกอบการ และข้อมูลการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญ



ภาพที่ 1 ออกแบบสติ๊กเกอร์แปะเหรียญชิป



ภาพที่ 2 ออกแบบการ์ดอธิบายตัวละคร



ภาพที่ 3 ออกแบบการ์ดพิเศษ (หน้า-หลัง)



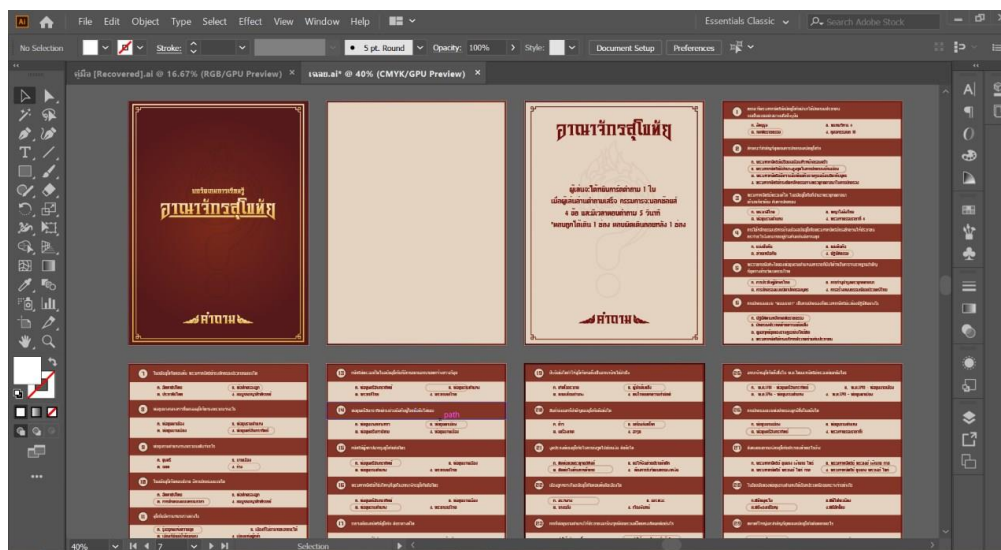
ภาพที่ 4 ออกแบบการ์ดคำถาม (หน้า-หลัง)



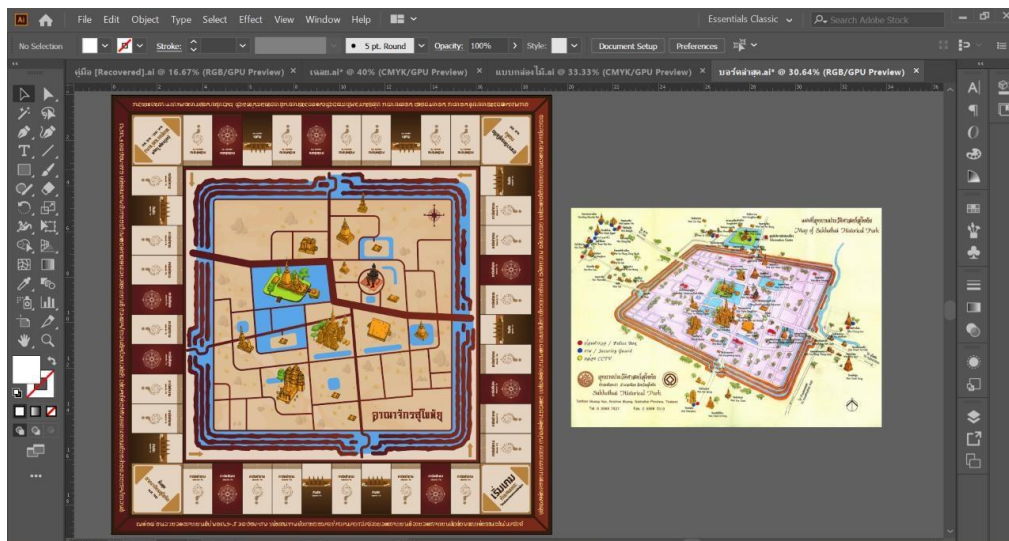
ภาพที่ 5 ออกแบบสัญลักษณ์กับดัก (หน้า-หลัง)



ภาพที่ 6 ออกแบบคู่มือการเล่นบอร์ดเกม



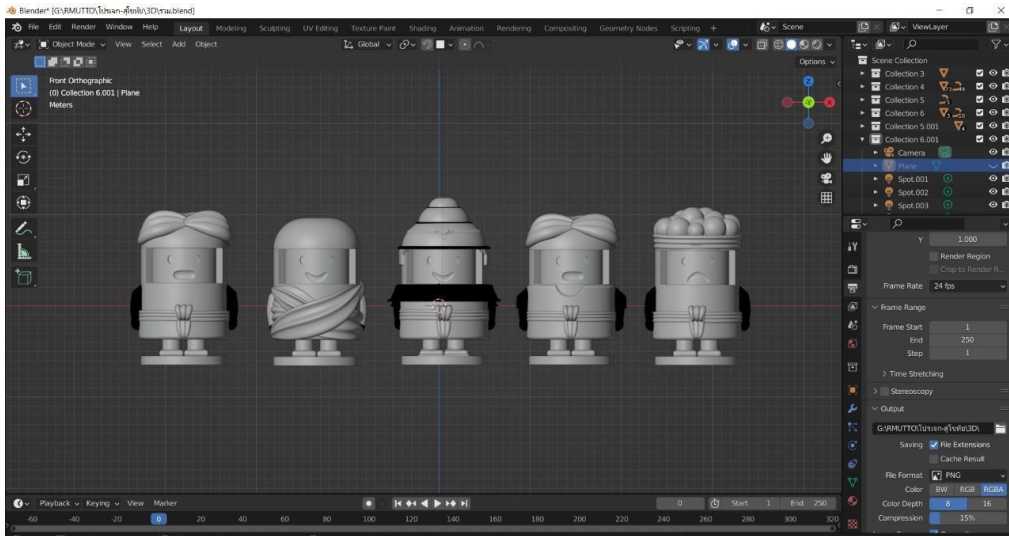
ภาพที่ 7 ออกแบบสมุดคำถามสำหรับบอร์ดเกม



ภาพที่ 8 ออกแบบกระดานสำหรับบอร์ดเกม



ภาพที่ 9 ออกแบบกล่องบอร์ดเกม



ภาพที่ 10 ออกแบบคาแรคเตอร์

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post production)

เป็นขั้นตอนหลังจากการวาดและลงสีตรวจทานความเรียบร้อยด้านข้อมูลและเนื้อหา จากนั้นส่งข้อมูลให้กับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบให้แน่ใจว่าข้อมูลถูกต้องและทำการส่งผลิตบอร์ดเกมออกมาเป็นรูปแบบชิ้นงานต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากที่ได้ทำการผลิตสื่อบอร์ดเกมเรื่องยุคสุโขทัย ผู้วิจัยได้นำสื่อที่ผลิตไปทดลองใช้เก็บรวบรวมข้อมูล และสรุปผลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. นำสื่อบอร์ดเกมเรื่องยุคสุโขทัยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
2. ทำการจัดทำแบบสอบถามโดยมีประเด็นในการสำรวจ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ ด้านการออกแบบกราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์
3. ดำเนินการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างตามสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเองและได้รับการตอบกลับมาเรียบร้อย พร้อมกับให้คำแนะนำแก่ผู้ตอบแบบสอบถามในกรณีที่ผู้ตอบแบบสอบถามไม่เข้าใจคำถามและวิธีการตอบแบบสอบถาม
4. ดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามและนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลต่อไป

การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมดได้เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามทั้งหมดมาดำเนินการ ดังนี้

1. การตรวจสอบข้อมูล (Editing) ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 50 ชุด แบบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้มีความสมบูรณ์ครบทั้ง 50 ชุด
2. นำแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ คอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ซึ่งมีลำดับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ของครอนบาค
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ จำนวน (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยนำเสนอในรูปตารางประกอบการแปลความเชิงบรรยายเพื่ออธิบาย ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงวัยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงวัยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ทัศนศึกษา แพนเพจ เพชบุ๊ค ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงวัยในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ทัศนศึกษา แพนเพจเพชบุ๊ค และข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ในยุคสมัยสุโขทัย

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ในยุคสมัยสุโขทัยจะวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด 5 หัวข้อซึ่งข้อมูลในส่วนนี้จะนำเสนอเป็นจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามตารางที่ 1-5 ดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามทราบหรือไม่ว่า อาณาจักรสุโขทัยเป็นอาณาจักรเริ่มแรกของประเทศไทย

ทราบหรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทราบ	48	73.8
ไม่ทราบ	17	26.2
รวม	65	100

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 65 คน ส่วนมากคนทราบว่าอาณาจักรสุโขทัยเป็นอาณาจักรเริ่มแรกของประเทศไทย มีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 73.8% รองลงมาคือ ไม่ทราบมีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 26.2%



ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามท่านอยากศึกษาประวัติศาสตร์ ในยุคใดมากที่สุด

ประวัติศาสตร์ในยุค	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ยุคสุโขทัย	21	32.3
ยุคอยุธยา	25	38.5
ยุคธนบุรี	7	10.8
ยุครัตนโกสินทร์	12	18.5
รวม	65	100

จากตารางที่ 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 65 คน ส่วนมากอยากศึกษาประวัติศาสตร์ในยุคอยุธยา มีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 38.5% รองลงมาคือ ยุคสุโขทัย มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 32.3% รองลงมาคือ ยุครัตนโกสินทร์ มีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5% รองลงมาคือ ยุคธนบุรี มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8%

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามท่านอยากทราบเนื้อหาส่วนใดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์มากที่สุด

อยากทราบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การเมืองการปกครอง	16	26.6
สังคมการเป็นอยู่	32	49.2
เศรษฐกิจ	13	20
การทำสงคราม	3	4.6
ไม่อยาก	1	1.5
รวม	65	100

จากตารางที่ 3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 65 คน ส่วนมากอยากทราบสังคมการเป็นอยู่ มีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 49.2% รองลงมาคือ อยากทราบเศรษฐกิจ มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 26.6% รองลงมาคือ อยากทราบการเมืองการปกครอง มีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 20% รองลงมาคือ อยากทราบการทำสงคราม มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.6% รองลงมาคือ ไม่อยากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5%

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามการเรียนรู้ความเป็นมาในประวัติศาสตร์ทำให้เรามีการพัฒนาได้หรือไม่

ได้หรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้	62	95.4
ไม่	3	4.6
รวม	65	100

จากตารางที่ 4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 65 คน ส่วนมากได้ความรู้ มีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 95.4% รองลงมาคือ ไม่ทราบ มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.6%

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามท่านคิดว่าความรู้ในเรื่องประวัติศาสตร์สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในปัจจุบันได้หรือไม่

ได้หรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้	60	92.3
ไม่	5	7.7
รวม	65	100

จากตารางที่ 5 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 65 คน ส่วนมากใช้ได้ มีจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 92.3% รองลงมาคือ ใช้ไม่ได้มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7%

2. สื่อบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย



ภาพที่ 11 อุปกรณ์บอร์ดเกม อาณาจักรสุโขทัย

3. ความพึงพอใจในการเล่นบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย

การประเมินความพึงพอใจในการเล่นบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย แบ่งความคิดเห็นเป็นรายด้าน 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ ด้านการออกแบบกราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

ตารางที่ 6 ผลประเมินความพึงพอใจในการเล่นบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย

รายละเอียด	$\bar{x}$	(S.D.)	แปลค่า
1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ	4.14	0.75	มาก
ท่านมีความสนใจในสื่อรูปแบบบอร์ดเกม	4.17	0.60	มาก
ท่านมีความรู้เกี่ยวกับยุคสุโขทัย	4.00	0.88	มาก
ท่านคาดหวังว่าอยากได้รับความรู้จากสื่อบอร์ดเกมเรื่องยุคสุโขทัย	4.17	0.80	มาก



รายละเอียด	$\bar{X}$	(S.D.)	แปลค่า
ท่านคิดว่าการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสุขุขทัยโดยใช้สื่อบอร์ดเกมนั้น ทำให้ได้รับความรู้และเข้าใจได้ง่าย	4.09	0.72	มาก
ท่านคิดว่าเนื้อหาที่นำมาใช้ในการผลิตสื่อบอร์ดเกมควรมีความกระชับด้านเนื้อหาที่ไม่ยาวเกินไป	4.25	0.73	มาก
2. ด้านการออกแบบกราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอ	4.26	0.73	มาก
ท่านคิดว่าเนื้อหาที่นำมาใช้ในการผลิตสื่อบอร์ดเกมควรมีความกระชับด้านเนื้อหาที่ไม่ยาวเกินไป	4.17	0.70	มาก
สื่อที่จะผลิตมีเนื้อหาข้อความเข้าใจง่าย	4.48	0.73	มาก
สื่อที่จะผลิตมีการเลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย	4.15	0.73	มาก
สื่อที่จะผลิตมีการเลือกใช้สีในการออกแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหาในบอร์ดเกม	4.26	0.71	มาก
สื่อที่จะนำเสนอมีการกติกการเล่นที่เข้าใจง่าย	4.38	0.70	มาก
สื่อที่นำเสนอใช้เวลาในการเล่นระหว่าง 5 – 15 นาที	4.09	0.80	มาก
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.24	0.72	มาก
ท่านคิดว่าการเสนอข้อมูลเรื่องยุคสุโขทัยทำให้สามารถนำความรู้ไปใช้เพิ่มเติมในการเรียน	4.03	0.85	มาก
ท่านคิดว่าสื่อที่ผลิตออกมานั้นสามารถนำไปเผยแพร่ให้กับสถานศึกษาได้	4.42	0.63	มาก
ท่านคิดว่าหลังจากการเล่นสื่อบอร์ดเกมที่ผลิตออกมาแล้ว จะทำให้เกิดความรู้เกี่ยวกับยุคสุโขทัย	4.26	0.69	มาก
รวม	4.21	0.73	มาก

จากตารางที่ 6 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 65 คน เมื่อพิจารณาจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับการผลิตสื่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคสุโขทัย โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.73) จากคะแนนเต็ม 5 พิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหาและการนำเสนอมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.75) ด้านการออกแบบกราฟิกและเทคนิคในการนำเสนอมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.73) และด้านการนำไปใช้ประโยชน์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.72)

สรุปและอภิปรายผล

การผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัยเป็นแนวทางที่สร้างสรรค์และน่าสนใจ เนื่องจากสามารถทำให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่ซับซ้อนและน่าเบื่อเป็นเรื่องที่สนุกและเข้าใจง่ายขึ้น บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือการศึกษาที่มีความสามารถในการดึงดูดผู้เล่นให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยตรง ไม่เพียงแต่จะช่วยเสริมสร้างความรู้ด้านประวัติศาสตร์ แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น การคิดเชิงกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา ในกระบวนการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้เข้าใจถึงแนวทางและปัจจัยที่สำคัญในการออกแบบ

บอร์ดเกมที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ยังได้ทำการประเมินผลก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจและมีความสนใจในประวัติศาสตร์ของอาณาจักรสุโขทัยมากขึ้น การศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รักชน พุทธิรังษี (2560) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การใช้บอร์ดเกมสามารถเพิ่มพูนความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ที่กล่าวถึงการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ผ่านการเล่นบอร์ดเกม จากข้อสังเกตที่พบในตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม การใช้บอร์ดเกมในการศึกษาไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความรู้ในประเด็นที่ผู้ออกแบบเกมต้องการให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ แต่ยังช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ข้อสังเกตนี้สอดคล้องกับการศึกษาและงานวิจัยของ ธีรภาพ แซ่เซี่ยง (2560) ที่พบว่าบอร์ดเกมสามารถสร้างประสบการณ์ที่ทรงพลังและกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ และนอกจากนี้ การศึกษาและงานวิจัยต่าง ๆ ยังได้เสนอแนะว่า การใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะและความรู้ควรใช้ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ตัวอย่างเช่น การบรรยาย การอภิปรายกลุ่ม หรือการทำกิจกรรมเสริมอื่น ๆ การใช้บอร์ดเกมเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอที่จะพัฒนาทักษะและความรู้ในระยะยาว ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่าการผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัยเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าสนใจและสนุกสนาน การใช้บอร์ดเกมสามารถเสริมสร้างความรู้และทักษะได้อย่างหลากหลาย แต่การที่จะได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดควรใช้บอร์ดเกมร่วมกับกระบวนการเรียนรู้อื่นๆ ทั้งนี้การวิจัยเพิ่มเติมในด้านการออกแบบและการประเมินผลการใช้บอร์ดเกมจะช่วยให้เราเข้าใจและพัฒนาวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่จากการผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัยในการวิจัยครั้งนี้ คือ กระบวนการออกแบบ การพัฒนา และ การใช้บอร์ดเกมในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา การสร้างสรรค์ และการสื่อสาร รวมถึงการส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย ต่อไปนี้คือบางองค์ความรู้ที่สำคัญ การออกแบบเกม (Game Design) การสร้างบอร์ดเกมจำเป็นต้องมีการออกแบบเกมที่มีประสิทธิภาพ การสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ และการพัฒนากฎเกณฑ์ที่ทำให้ผู้เล่นมีความท้าทายและสนุกสนาน การออกแบบที่ดีต้องคำนึงถึงความสมดุลและการทำให้ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสที่เท่าเทียมกันในการเล่น การพัฒนาเรื่องราวและเนื้อหา (Storytelling and Content Development) บอร์ดเกมที่น่าสนใจมักจะมีเนื้อหาที่มีเรื่องราวหรือธีมที่ชัดเจน การพัฒนาเรื่องราวที่น่าสนใจจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เล่นและทำให้เกมมีความสนุกสนานยิ่งขึ้น การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) บอร์ดเกมสามารถใช้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การเล่นเกมสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ เช่น การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร การใช้บอร์ดเกมในห้องเรียนยังช่วยกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นของนักเรียน การทดสอบและการปรับปรุง (Testing and Iteration) การพัฒนาเกมต้องผ่านกระบวนการทดสอบและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าเกมมีความสนุกและไม่มีข้อบกพร่อง การรับฟังความคิดเห็นจากผู้เล่นและการทำการปรับปรุงตามข้อมูลที่ได้รับเป็นสิ่งสำคัญใน



การพัฒนาเกมที่ประสบความสำเร็จ การผลิตและการตลาด (Production and Marketing) การผลิตบอร์ดเกมต้องคำนึงถึงกระบวนการผลิตที่มีประสิทธิภาพ การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม และการจัดการต้นทุน นอกจากนี้ การตลาดเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้เกมเป็นที่รู้จักและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และการส่งเสริมการสื่อสารและความร่วมมือ (Promoting Communication and Collaboration) บอร์ดเกมสามารถเป็นเครื่องมือที่ดีในการส่งเสริมการสื่อสารและความร่วมมือระหว่างผู้เล่น การเล่นเกมในกลุ่มสามารถช่วยสร้างความสัมพันธ์และเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัยในกลุ่มบางกลุ่มเท่านั้น ควรมีการนำเสนอผลการใช้จากกลุ่มหลาย ๆ กลุ่มเพื่อได้ผลจากผู้ใช้จำนวนมากและมีความหลากหลายมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งถัดไป

ผลจากการศึกษาความต้องการผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ คือ หากผู้วิจัยท่านใดต้องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในยุคอาณาจักรสุโขทัย หรือประยุกต์การใช้บอร์ดเกมสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนในเรื่องอื่น ๆ หรือในรายวิชาอื่นได้ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเข้าใจง่ายต่อการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้รับสื่อได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

- ขุนโชค สุวรรณทวี. (2562). *สุโขทัย : มรดกโลก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- จิตติพล ขำประถม. (2558). [ออนไลน์]. *บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต*. เข้าถึงวันที่ 3 กันยายน 2566 จาก URL: <https://www.komchadluek.net/news/204681>
- ณัฐพล พูลนาผล. (2562). *การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม สหสาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ยง. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี*. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2565). *ประวัติมหาวิทยาลัย*. เข้าถึงวันที่ 3 กันยายน 2566 จาก URL: <https://www.stou.ac.th/main/>
- รักชน พุทธรังษี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง*. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย. (2564). *การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 16(1), 70-87.



สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2564). *เที่ยวสุขโขทัย : สัมผัสอดีตอัน
รุ่งเรือง*. เข้าถึงวันที่ 3 กันยายน 2566 จาก URL: <https://www.tourismthailand.org/home>
สุนทร สันธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาตินักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.