

การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปรีศนาของนิสิต คณะเภสัชศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

STUDY OF STUDENTS' SATISFACTION WITH THE LANDMARK MYSTERY BOARD GAME
FACULTY OF PHARMACY SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

รุจิรดา วรฉัตร¹ อินทรา สีสุข¹ จรินทร์ธร เตชะนิตยพล¹ ณัฐวุฒิ สิทธิชัย² ชินะโอภาส สะพานทอง³ อติชัย มัดเดช^{3*}

Rujirada Vorchat¹ Intira Seesuk¹ Jahrinthon Techanitphol¹ Nuttawut Sittichai²

Chinaopas Sapanthong³ Adisai Mutdeth^{3*}

¹สาขานำนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University.

²คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

²Program in Physical Education, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University.

³คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University.

*Corresponding author, Email: Adisai@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปรีศนาของนิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ และชั้นปี กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 147 คน ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมบอร์ดเกมแลนด์มาร์ค ซึ่งได้กลุ่มประชากรแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 ผลการวิจัยพบว่า

กลุ่มประชากร แบ่งเป็นชาย 55 คน คิดเป็นร้อยละ 37.41 และหญิง จำนวน 92 คน เป็นร้อยละ 62.59 ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 54.42 และชั้นปีที่ 4 จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 45.58 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ว่า นิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปรีศนา อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ ด้านกิจกรรม ด้านการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ และด้านการเป็นผู้นำกิจกรรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ความพึงพอใจ, บอร์ดเกม

Abstract

The aim of this research was to study the satisfaction with the Landmark of Mystery board game among students in the Faculty of Pharmacy. Industrial Pharmaceutical Branch Srinakharinwirot University classified by variables: Gender and Year, Sample group used in this research is a student of the Faculty of Pharmacy Industrial Pharmacy Department, Srinakharinwirot University was 147 people. This interested in join Landmark of Mystery board game. by Purposive Sampling. The tool used to collect data was a questionnaire created by the researcher. The reliability value of the questionnaire was 0.85. The results revealed that.

This study divided into 55 males, accounting for 37.41 percent, and 92 females, accounting for 62.59 percent. The year of study was the sample group of 3rd year students, 80 people, accounting for 54.42 percent. Year 4, 67 people, accounting for 45.58 percent. Satisfaction assessment from using the Landmark of Mystery board game. The results of the data analysis concluded that the students in the Faculty of Pharmacy. Industrial Pharmaceutical Branch Srinakharinwirot University have satisfaction is at the highest level. ($\mu = 4.53$; $\alpha = 0.62$) which are detailed as activities, applying knowledge and recreation leader have satisfaction is at the highest level.

Keywords: satisfaction, board games

บทนำ

กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬาเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายและเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะต่างๆ ของผู้เข้าร่วมได้เป็นอย่างดี บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่นอกจากสร้างความสนุกสนานแล้วยังสามารถนำไปสร้างสื่อการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัยในยุคที่เกมออนไลน์บนมือถือเข้ามามีบทบาทสำคัญ ก็ยังคงมีบอร์ดเกม หรือเกมกระดานที่สามารถดึงดูดให้ผู้คนเข้าหา เพื่อเผชิญหน้ากันในกฎกติกาที่สามารถทำให้เกมมีสนุกสนานมากยิ่งขึ้น บอร์ดเกม คือ เกมกระดานที่ต้องใช้อุปกรณ์การเล่นรวมถึงกฎกติกาที่ออกแบบมาเฉพาะการเล่นเกมเหล่านั้น ส่วนประกอบเบื้องต้นที่ใช้งานในบอร์ดเกมก็จะมีทั้งแผ่นกระดาน, ตัวหมาก, ลูกเต๋า, การ์ด และอุปกรณ์เพิ่มเติมอื่นขึ้นอยู่กับความพิเศษของแต่ละเกม โดยที่สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป หรือบางเกมอาจรองรับได้ถึงหลายสิบคน สามารถแบ่งเล่นได้เป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้อีกด้วย หากจะกล่าวถึงการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันนั้นไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในห้องเรียน ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้จากสื่อต่างๆ อย่างหลากหลายสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่สื่อที่นำมาใช้เพื่อการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงเรียกว่า "สื่อการเรียนรู้" [1] ซึ่งหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่มี อยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นวัสดุของจริง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์ หรือความคิดก็ตาม ถือเป็นสื่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น ขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้จากสิ่งนั้นๆ หรือนำสิ่งนั้นๆ เข้ามาสู่การเรียนรู้อย่างไร

นอกจากการเรียนรู้แล้วภาษายังมีความสำคัญโดยเฉพาะอังกฤษเป็นภาษาสากลของโลก และในปัจจุบันภาษาอังกฤษคือภาษานานาชาติ เป็นภาษาที่มีมนุษยชนโลกใช้ติดต่อสื่อสารกันเป็นหลักมากที่สุดในโลก เป็นภาษาหลักของประชากรกว่า 360 ล้านคน อีกทั้งยังเป็นภาษาที่สองของประชากรกว่า 750 ล้านคนทั่วโลกนอกจากนี้ภาษาอังกฤษ

ยังถือเป็นภาษาทางราชการของ 61 ประเทศ และเป็นภาษาหลักในหลายรัฐทั่วโลกอีกด้วย จึงถือเป็นภาษากลางที่ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างประชากรในประเทศต่างๆ ทั้งในส่วนของกาฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทำให้สื่อต่างๆ ที่เผยแพร่ในระดับนานาชาติ จะใช้ภาษาอังกฤษทั้งสิ้นเช่นเดียวกันไม่ว่าแต่ละคนหรือแต่ละประเทศจะมีภาษาเป็นของตัวเองแต่เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับคนอื่นที่มาจากต่างภาษา วัฒนธรรม ทุกคนจำเป็นที่จะต้องใช้ภาษาอังกฤษ

จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นควรมีวิธีการที่น่าดึงดูดใจ เพื่อให้บุคคลที่เรียนรู้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย จนทำให้ไม่อยากเรียนภาษาอังกฤษ ควรมีสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษด้วย สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมช่วงวัยและสร้างความบันเทิงในการเรียนรู้ จึงทำให้ผู้วิจัยคิดสร้างบอร์ดเกม (board game) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอีกรูปแบบหนึ่ง คือ เกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นเกมนผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณ์ที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมมักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้จนถึงปัจจุบัน ที่มีการพัฒนาเป็นแบบดิจิทัล สามารถเล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์แอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มใหม่ๆ ได้อย่างสะดวกสบาย บอร์ดเกมมีความแตกต่างจากเกมทั่วไปในการสร้างกฎที่สามารถจำลองสถานการณ์ได้หลากหลาย [2] ซึ่งบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจะเป็นในรูปแบบของเกมโครสเวิร์ดผสมผสานกับเกมเศรษฐีเพื่อให้เกิดความหลากหลายและเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ผู้ทำวิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญการใช้บอร์ดเกม จึงได้ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปริศนา ซึ่งสิ่งนี้จะเป็นตัวช่วยในการฝึกฝนทักษะความจำ ช่วยฝึกสมาธิ จัดระบบความคิดให้เป็นขั้นเป็นตอนมากขึ้น อีกทั้งยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมแห่งปริศนาของนิสิต คณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิต คณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกครั้งตามที่ผู้วิจัยกำหนด จำนวน 147 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมแห่งปริศนาของนิสิต คณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความ สิ่งตีพิมพ์ และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในการทำกิจกรรมบอร์ดเกม

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาเรียบเรียงเพื่อกำหนดโครงสร้างเครื่องมือ และสร้างแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจที่มีต่อการใช้แลนด์มาร์คแห่งปรีتناของนิสิต คณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ที่มีลักษณะเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด [3] แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้แลนด์มาร์คแห่งปรีتناของนิสิต คณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ โดยกำหนดให้คะแนนในแต่ละระดับ ดังนี้

5 คะแนน	เท่ากับ	มากที่สุด
4 คะแนน	เท่ากับ	มาก
3 คะแนน	เท่ากับ	ปานกลาง
2 คะแนน	เท่ากับ	น้อย
1 คะแนน	เท่ากับ	น้อยที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนนและแปลความหมาย [4]

5.00 - 4.21	หมายถึงระดับการประเมิน	มากที่สุด
4.20 - 3.41	หมายถึงระดับการประเมิน	มาก
3.40 - 2.61	หมายถึงระดับการประเมิน	ปานกลาง
2.60 - 1.81	หมายถึงระดับการประเมิน	น้อย
1.00 - 1.80	หมายถึงระดับการประเมิน	น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended question) ให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็น

ขั้นตอนที่ 3 นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ พิจารณา แนะนำ แก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 4 นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยกำหนดเป็นค่า +1, 0 และ -1 ซึ่งได้ค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และมีข้อคำถามผ่านเกณฑ์ทั้ง 20 ข้อ ผู้วิจัยนำมาใช้ 15 ข้อ

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ได้แก่ นิสิตสาขาการบริบาลทางเภสัชกรรม คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α - Coefficient) ของครอนบัก [5] ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

ขั้นตอนที่ 6 นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มประชากร

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำเรื่องขออนุญาตจากภาควิชาสหพันธการไปยังอาจารย์ที่ปรึกษาของนิสิตสาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม เพื่อทำการเก็บข้อมูล

2. จัดทำบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปริศนา โดยมีบอร์ดเกม 2 บอร์ดเกมในการทำกิจกรรม และเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมของนิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ ดังนี้

2.1 สัปดาห์ที่ 1 จัดกิจกรรมโดยให้นิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 ในวันจันทร์ และวันพุธ ซึ่งระยะเวลาในการทำกิจกรรมวันละ 2 ชั่วโมง

2.2 สัปดาห์ที่ 2 จัดกิจกรรมโดยให้นิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 ในวันจันทร์ และวันพุธ ซึ่งระยะเวลาในการทำกิจกรรมวันละ 2 ชั่วโมง

2.3 สัปดาห์ที่ 3 จัดกิจกรรมโดยให้นิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 4 ในวันอังคาร และวันพุธ ซึ่งระยะเวลาในการทำกิจกรรมวันละ 2 ชั่วโมง

2.4 สัปดาห์ที่ 4 จัดกิจกรรมโดยให้นิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 4 ในวันอังคาร และวันพุธ ซึ่งระยะเวลาในการทำกิจกรรมวันละ 2 ชั่วโมง

3. ขอความร่วมมือให้ผู้ตอบแบบสอบถามโดยตอบแบบสอบถามผ่าน Google form

4. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับคืนกลับมาแล้วตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลแล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป
การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบเลือกตอบ ซึ่งวิเคราะห์โดยการหาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่างตามตัวแปร เพศ และชั้นปี (N = 147)

ข้อมูลส่วนตัว	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	55	37.41
หญิง	92	62.59
รวม	147	100.00
ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 3	80	54.42
ชั้นปีที่ 4	67	45.58
รวม	147	100.00

จากตาราง 1 แสดงว่านิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งสิ้น 147 คน จำแนกข้อมูลเบื้องต้นได้ดังนี้

เพศ พบว่านิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็นชาย 55 คน คิดเป็นร้อยละ 37.41 และหญิง จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 62.59

ชั้นปีที่ศึกษา พบว่า นิสิตคณะพลศึกษา สาขาเกษตรกรรมอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 มีจำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 54.42 ชั้นปีที่ 4 มีจำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 45.58

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปรีศนาของนิสิต

คณะพลศึกษา สาขาเกษตรกรรมอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ โดยรวม (N = 147)

ความพึงพอใจ	μ	α	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านสถานที่/อุปกรณ์และระยะเวลา			
1.1 ความเหมาะสมของวัสดุ/อุปกรณ์ ที่ใช้ในกิจกรรม	4.47	0.61	มากที่สุด
1.2 สถานที่ที่ใช้เล่นบอร์ดเกมมีความเหมาะสม	4.48	0.65	มากที่สุด
1.3 ระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมมีความเหมาะสม	4.49	0.65	มากที่สุด
รวม	4.48	0.64	มากที่สุด
2. ด้านการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้			
2.1 บอร์ดเกมช่วยให้ท่านได้พัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษ	4.48	0.66	มากที่สุด
2.2 ท่านได้รับประโยชน์และความรู้จากการใช้บอร์ดเกม	4.56	0.62	มากที่สุด
2.3 ท่านมีโอกาสได้พัฒนาตนเอง แสวงหาความรู้จากการได้ใช้บอร์ดเกม	4.60	0.61	มากที่สุด
รวม	4.55	0.64	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรม			
3.1 ความน่าสนใจของบอร์ดเกม	4.56	0.58	มากที่สุด
3.2 บอร์ดเกมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม	4.63	0.56	มากที่สุด
3.3 บอร์ดเกมเหมาะสมกับระดับผู้เล่น	4.56	0.68	มากที่สุด
3.4 บอร์ดเกมครอบคลุมทั้งความสนุก ความรู้ และความสร้างสรรค์	4.63	0.56	มากที่สุด
3.5 เมื่อเล่นบอร์ดเกมแล้วรู้สึกอยากนำกลับมาเล่นอีกครั้ง	4.59	0.59	มากที่สุด
3.6 ท่านเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	4.63	0.56	มากที่สุด
รวม	4.60	0.59	มากที่สุด
4. ด้านผู้นำกิจกรรม			
4.1 ผู้นำกิจกรรมมีบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสม	4.42	0.59	มากที่สุด
4.2 ผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาการเล่นอย่างชัดเจนและถูกต้อง	4.59	0.63	มากที่สุด
4.3 ผู้นำกิจกรรมมีการใช้ภาษาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.50	0.63	มากที่สุด
รวม	4.51	0.62	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.53	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปรีศนาของนิสิต คณะพลศึกษา สาขาเกษตรกรรมอุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์ โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\mu = 4.53$; $\alpha = 0.62$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า

ด้านสถานที่/อุปกรณ์และระยะเวลา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.48$; $\alpha = 0.64$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\mu = 4.49$; $\alpha = 0.65$) รองลงมา คือ สถานที่ที่ใช้เล่นบอร์ดเกมมีความเหมาะสม ($\mu = 4.48$; $\alpha = 0.65$) และความเหมาะสมของวัสดุ /อุปกรณ์ ที่ใช้ในกิจกรรม ($\mu = 4.47$; $\alpha = 0.61$) ตามลำดับ

ด้านการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.55$; $\alpha = 0.63$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีโอกาสได้พัฒนาดตนเอง แสวงหาความรู้จากการใช้บอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\mu = 4.60$; $\alpha = 0.61$) รองลงมา คือ ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับประโยชน์และความรู้จากการใช้บอร์ดเกม ($\mu = 4.56$; $\alpha = 0.62$) และบอร์ดเกมช่วยให้ได้พัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษ ($\mu = 4.48$; $\alpha = 0.66$) ตามลำดับ

ด้านกิจกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.60$; $\alpha = 0.59$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าบอร์ดเกมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม ($\mu = 4.63$; $\alpha = 0.56$) บอร์ดเกมครอบคลุมทั้งความสนุก ความรู้และความสร้างสรรค์ ($\mu = 4.63$; $\alpha = 0.56$) และ ผู้ตอบแบบสอบถามเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\mu = 4.63$; $\alpha = 0.56$) รองลงมา คือ ผู้ตอบแบบสอบถามเมื่อเล่นบอร์ดเกมแล้วรู้สึกอยากนำกลับมาเล่นอีกครั้ง ($\mu = 4.59$; $\alpha = 0.59$) และ ความน่าสนใจของบอร์ดเกม ($\mu = 4.56$; $\alpha = 0.58$) บอร์ดเกมเหมาะสมกับระดับผู้เล่น ($\mu = 4.56$; $\alpha = 0.68$) ตามลำดับ

ด้านผู้นำกิจกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.51$; $\alpha = 0.62$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าผู้นำกิจกรรมอธิบายกติกาการเล่นอย่างชัดเจนและถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\mu = 4.59$; $\alpha = 0.63$) รองลงมา คือ ผู้นำกิจกรรมมีการใช้ภาษาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ($\mu = 4.50$; $\alpha = 0.63$) และ ผู้นำกิจกรรมมีบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสม ($\mu = 4.42$; $\alpha = 0.59$) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

ความพึงพอใจของนิสิตคณะเภสัชศาสตร์ สาขาเภสัชกรรมอุตสาหกรรม ที่มีต่อบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปริศนา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ กิจกรรมบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปริศนาส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังมีการกระตุ้นให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ [6] ที่ทำการศึกษาเรื่องผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมกระดานอยู่ในระดับมากโดยเรียงจากมากไปน้อยได้แก่ ด้านกระบวนการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาการสอน ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านการวัดประเมินผล ตามลำดับ

ความพึงพอใจของเพศชายที่มีต่อบอร์ดแลนด์มาร์คแห่งปริศนา อยู่ในระดับมากที่สุด เพราะบอร์ดเกมมีการออกแบบที่สวยงามดึงดูดให้ผู้เข้าร่วมมีความสนใจ และวิธีการทำกิจกรรมยังเข้าใจได้ง่าย อีกทั้งผู้เข้าร่วมยังได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ [7] ที่ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วย

บอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมในแต่ละส่วนได้พัฒนาให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ทั้งในเรื่องของเนื้อหา บทเรียนที่ออกแบบมาในรูปแบบของโมชันกราฟิกที่เข้าใจง่ายมีรูปภาพประกอบที่สวยงามเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่าน การเล่นเกม และมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมประกอบการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน มากขึ้น เรียนรู้ได้เป็นอย่างดี มีความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น

ความพึงพอใจของเพศหญิงที่มีต่อบอร์ดแลนด์มาร์คแห่งปริศนา อยู่ในระดับมากที่สุด เพราะผู้เล่นบอร์ดเกม จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษาอังกฤษ และการแสดงความสามารถในการทำกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการพัฒนา ตนเองที่ได้แสวงหาความรู้ ความน่าสนใจจากได้ใช้บอร์ดเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ [8] พบว่า ในบอร์ดเกมหนึ่งๆ สามารถนำไปสู่การใช้ทักษะสื่อสารการแสดงมากกว่า 1 ทักษะเสมอ เนื่องจากผู้เล่นบอร์ดเกมจะต้องมีการทำงาน ร่วมกันในหลายส่วน ได้แก่ ความคิด การสังเกต การพูด การแสดงออกต่างๆ เป็นต้น เมื่อเล่นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบ แต่ละด้านส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ผู้เล่นก็จะสามารถพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้

ความพึงพอใจของนิสิตชั้นปีที่ 3 มีต่อบอร์ดเกมแลนด์มาร์คแห่งปริศนา อยู่ระดับมากที่สุด เพราะบอร์ดเกม ช่วยเสริมสร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์และการวางแผนการเล่น รวมไปถึงการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าระหว่างเกม ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ [9] ได้ทำวิจัยเรื่องการใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่สังกัดสำนักงานเขตการศึกษา ชั้นพื้นฐานจังหวัดปทุมธานี พบว่า 1) เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังจากการเล่น เกม 2) เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นเกมของกลุ่มที่ได้เล่น และไม่ได้เล่น และ 3) เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับทักษะการ คิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิม

ความพึงพอใจของชั้นปีที่ 4 ที่มีต่อบอร์ดแลนด์มาร์คแห่งปริศนา อยู่ในระดับ มากที่สุด เพราะ กิจกรรมการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมที่เสริมสร้างความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งคำศัพท์มีความ ทันสมัย เหมาะสมสอดคล้องกับวัย รวมทั้งกิจกรรมได้พัฒนาสมองในด้านการจดจำ และช่วยให้มีสมาธิมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ [10] ได้ทำวิจัยเรื่องผลของบอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองที่มี ความสามารถในการพูดมีอยู่ในระดับต่ำ การศึกษาวิจัยนี้ดำเนินการกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนได้ตอบและสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นขณะเล่น นอกจากนี้ยังเพิ่ม แรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษ กระตุ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสใหม่ๆ สำหรับนักเรียนในการ พูดภาษาอังกฤษและทำงานเป็นทีม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นก่อนที่จะพูดภาษาอังกฤษ

เอกสารอ้างอิง

- [1] กรมวิชาการ.คู่มือการพัฒนาสื่อการเรียนรู้.กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว; 2554.
- [2] รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ [ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม]. 2565 [เข้าถึงเมื่อ 15 พ.ย. 2566];117-132. เข้าถึงได้จาก:
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDMCU/article/view/264670>
- [3] Likert, Rensis. "The Method of Constructing and Attitude Scale". Attitude Theory and Measurement. Fishbein, Martin, Ed. New York: Wiley & Son; 1967.
- [4] สรชัย พิศาลบุตร. การทำวิจัยในชั้นเรียน เรียนรู้กันได้ใน 5 ชั่วโมง. วารสารการศึกษาวิจัยในชั้นเรียน; 2555.
- [5] Cronbach, Lee J. *Essentials of Psychological Testing*. 3rd Ed. New York: Harper & Raw; 1970.
- [6] ปรียานุช บัวผัน. ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2564.
- [7] ทรรศนภรณ์ เทพภูธร. การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารการวัดผลการศึกษา [ฉบับที่ 105 มกราคม-มิถุนายน]. 2565 [เข้าถึงเมื่อ 15 พ.ย. 2566];334:64-74. เข้าถึงได้จาก: <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JEMEPTB/issue/view/17450/4838>
- [8] รักชน พุทธรังษี. การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง [วิทยานิพนธ์คณะนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2560.
- [9] วีรภาพ แซ่เซี่ยง. การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์; 2560.
- [10] Yong Mei Fung and Yeo Li Min. Effects of Board Game on Speaking Ability of Low-proficiency ESL Learners. International Journal of Applied Linguistics & English Literature, Vol.5 No.3: 261-271; 2016.