



การพัฒนาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา

สุนทร อ่อนฤทธิ์,* และพรรณทิพย์ เพ็ชรวิจิตร**

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ได้รับบทความ: 20 ตุลาคม 2568 ปรับปรุงแก้ไข: 13 ธันวาคม 2568 ตอรับการตีพิมพ์: 10 มกราคม 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ 2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ และ 3. ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จำนวน 123 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ บอร์ดเกม “ยี่นงในดงหลักฐาน” แบบประเมินความสอดคล้องเหมาะสม แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน

ผลการวิจัยพบว่า 1. บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อจำลองการทำงานของนักประวัติศาสตร์ โดยเน้นให้รวบรวมและวิเคราะห์หลักฐานเพื่อนำมาถกเถียงและอธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ ร่วมกันแบบเผชิญหน้า ทีมที่สามารถใช้หลักฐานที่หลากหลายมาสนับสนุนข้อสรุปได้อย่างสมเหตุสมผลที่สุดจะเป็นผู้ชนะ โดยความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์หลังการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3. นักศึกษามีความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บอร์ดเกมประวัติศาสตร์, วิธีการทางประวัติศาสตร์, ความพึงพอใจ

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

** อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี



The Development of the “Confused in a Forest of Evidence” History Board Game to Foster Learning of the Historical Method among Undergraduate Social Studies Students

Suntorn Onrit,^{*} and Phanthip Petchvichit^{**}

Thepsatri Rajabhat University

Received: October 20, 2025 **Revised:** December 13, 2025 **Accepted:** January 10, 2026

Abstract

The purposes of this research were to: 1. develop the history board game “Confused in a Forest of Evidence” to promote learning of the historical method; 2. compare students’ learning achievement related to the historical method before and after using the board game, and 3. examine students’ satisfaction with the history board game “Confused in a Forest of Evidence.” The samples consisted of 123 undergraduate students enrolled in the Social Studies Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University, during the first semester of the 2025 academic year, selected through stratified random sampling. The research instruments included the history board game “Confused in a Forest of Evidence,” a content validity evaluation form, a knowledge test on the historical method, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using content validity analysis, mean, standard deviation, and t-test.

The findings revealed that: 1. the developed board game was designed to simulate the work of historians by emphasizing the collection and analysis of evidence, encouraging face-to-face discussion and collaborative explanation of historical events. The team that could use diverse evidence to support its conclusions most logically was considered the winner. Overall, the consistency of the board game evaluated by experts was at the highest level; 2. students’ learning achievement related to the historical method after using the board game was significantly higher than before using the board game at the .05 level of statistical significance; and 3. students’ satisfaction with the history board game “Confused in a Forest of Evidence” was at the highest level.

Keywords: Historical Board Game, Historical Method, Satisfaction

^{*} Lecturer, Social Education Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

^{**} Lecturer, Social Education Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University



บทนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารทำให้ข้อมูลข่าวสารเกิดการเชื่อมโยงกันได้อย่างรวดเร็วและไร้พรมแดน การคิดวิเคราะห์และการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารกลายเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนรู้ในยุคนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ซึ่งแก่นแท้ของการเรียนรู้ในรายวิชานี้ไม่ใช่เพียงการท่องจำเหตุการณ์ในอดีต แต่ยังต้องมีความเข้าใจวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) อันเป็นกระบวนการสืบเสาะ ค้นคว้า วิเคราะห์สังเคราะห์ ตีความ และประเมินคุณค่าของหลักฐานอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์ที่มีความน่าเชื่อถือและมีความหมายต่อการศึกษาเรียนรู้ต่อไป (ทิตินา แคมมณี, 2560) การเรียนการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ในระดับอุดมศึกษาไม่เพียงแต่เน้นการจดจำเหตุการณ์และบุคคลสำคัญในอดีต แต่ควรให้ความสำคัญกับการฝึกฝนผู้เรียนให้มีความเข้าใจและใช้ทักษะวิธีการทางประวัติศาสตร์ ในการวิเคราะห์สังเคราะห์ ตีความ และอภิปรายปรากฏการณ์ทางสังคม ไม่ว่าจะเป็น การตั้งคำถาม การค้นคว้าหาหลักฐาน การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของหลักฐานและแหล่งข้อมูล ตลอดจน การสังเคราะห์ข้อเท็จจริงอย่างมีเหตุผล (Wineburg, 2001) อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบโดยทั่วไปคือผู้เรียนมักมองประวัติศาสตร์เป็นเพียงวิชาที่เน้นการท่องจำทำให้ขาดแรงจูงใจ ไม่เห็นภาพความเชื่อมโยงของกระบวนการทำงานของนักประวัติศาสตร์ ส่งผลให้ขาดทักษะในการตั้งคำถาม การรวบรวมหลักฐาน และการวิเคราะห์ตีความข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญทำให้ไม่สามารถนำวิธีการทางประวัติศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาเรียนรู้และต่อยอดทางการศึกษาต่อไปได้อย่างแท้จริง (Seixas & Morton, 2013) จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าวข้างต้น การนำนวัตกรรมการสอนรูปแบบใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้จึงเป็นสิ่งสำคัญ เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game - Based Learning) โดยเฉพาะอย่างยิ่งบอร์ดเกม จึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานท้าทาย และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน รวมไปถึงสอดแทรกองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนไปพร้อม ๆ กัน

บอร์ดเกม (Board Game) เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางดังกล่าวซึ่งเป็นสื่อที่ผสมผสานความสนุก ความท้าทาย และการใช้กลยุทธ์เข้ากับการเรียนรู้เชิงวิชาการ งานวิจัยหลายเรื่องชี้ว่าบอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันในกลุ่มผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (Plass et al., 2015; Hamari et al., 2016) สื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม มีลักษณะเฉพาะทางกายภาพที่จับต้องได้ มีข้อได้เปรียบที่โดดเด่นในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) แตกต่างจากเกมดิจิทัล บอร์ดเกมสร้างพื้นที่ให้ผู้เรียนต้องสื่อสารต่อรอง และถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันแบบเผชิญหน้า (Face to Face) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการตีความหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่มักมีมุมมองหลากหลาย (Ebner & Holzinger, 2007) บอร์ดเกมสามารถจำลองระบบและเงื่อนไขที่ซับซ้อนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นกลไกการเล่นที่เข้าใจง่าย ผู้เล่นจะได้ลงมือปฏิบัติและตัดสินใจด้วยตนเองภายใต้ข้อจำกัดของหลักฐาน สำหรับบอร์ดเกม “ยืนงในดงหลักฐาน” ผู้วิจัยออกแบบบนพื้นฐานแนวคิดที่ต้องการให้ผู้เรียนใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ ในการส่งเสริมทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ ผ่านรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะเฉพาะในบอร์ดเกมมีการสร้างและการจำลองกระบวนการทำงานของ



นักประวัติศาสตร์ที่ต้องมีการรวบรวมหลักฐานประเภทต่าง ๆ มาอภิปรายเหตุการณ์ต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์ มีการให้เหตุผลทางประวัติศาสตร์ ดีความหลักฐาน และนำเสนอผลการศึกษา โดยจุดมุ่งหมายสูงสุด คือ หลักฐานที่จะสนับสนุนและนำมาอภิปรายเหตุการณ์มีความหลากหลายและเพียงพอต่อการตีความหลักฐาน จากเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นศักยภาพของบอร์ดเกมและมุ่งพัฒนาบอร์ดเกม “ยีนงในดงหลักฐาน” เพื่อเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ที่เน้นการท่องจำ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ท้าทายและสนุกสนาน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเชื่อมโยงการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ให้สอดคล้องกับผู้เรียนในยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” เพื่อใช้เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ผ่านกระบวนการเล่นเกมที่ผสมผสานความสนุก ความท้าทาย และการเรียนรู้ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ ช่วยยกระดับการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน และสนับสนุนเป้าหมายของการพัฒนานักศึกษาครูที่ต้องสอนในรายวิชานี้ให้เป็นผู้มีทักษะทางวิชาการและทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นครูที่ดีในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษาก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน”
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” ในการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา

ทบทวนวรรณกรรม

บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นเพื่อจำลองกระบวนการทำงานของนักประวัติศาสตร์ โดยผู้เล่นจะต้องรวบรวม ตรวจสอบ และตีความหลักฐานหลากหลายประเภท เพื่ออภิปรายและสร้างข้อสรุปทางประวัติศาสตร์อย่างมีเหตุผล เกมนี้ผสมผสานความสนุก ความท้าทาย และการทำงานร่วมกัน เข้ากับการฝึกใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ (Historical Thinking Skills) ทั้งการตั้งคำถาม การค้นคว้า การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการสังเคราะห์ความรู้ใหม่

วิธีการทางประวัติศาสตร์ เป็นกระบวนการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ โดยอาศัยการตั้งคำถาม รวบรวม ตรวจสอบ และตีความหลักฐานจากแหล่งข้อมูล เพื่อสังเคราะห์และ



สร้างข้อสรุปที่มีความน่าเชื่อถือและมีความหมายต่อการทำความเข้าใจอดีต (ทิสนา แคมมณี, 2560; Wineburg, 2001; Seixas & Morton, 2013) โดยมี 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. การกำหนดหัวข้อ (Topic Selection) เป็นขั้นตอนแรกสุด คือ การตั้งคำถามกับสิ่งที่อยากรู้ การกำหนดหัวข้อที่น่าสนใจ ชัดเจน และมีขอบเขตที่เหมาะสม จะเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2. การรวบรวมข้อมูล (Data Collection) ขั้นตอนนี้คือ การสืบค้นและรวบรวมหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ตั้งไว้

3. การประเมินคุณค่าของหลักฐาน (Evidence Evaluation/Criticism) เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก ในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของหลักฐานที่รวบรวมมา แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การวิพากษ์ภายนอก (External Criticism) ตรวจสอบว่าหลักฐานนั้นเป็นของแท้หรือไม่ และ 2) การวิพากษ์ภายใน (Internal Criticism) ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในหลักฐานนั้น ๆ

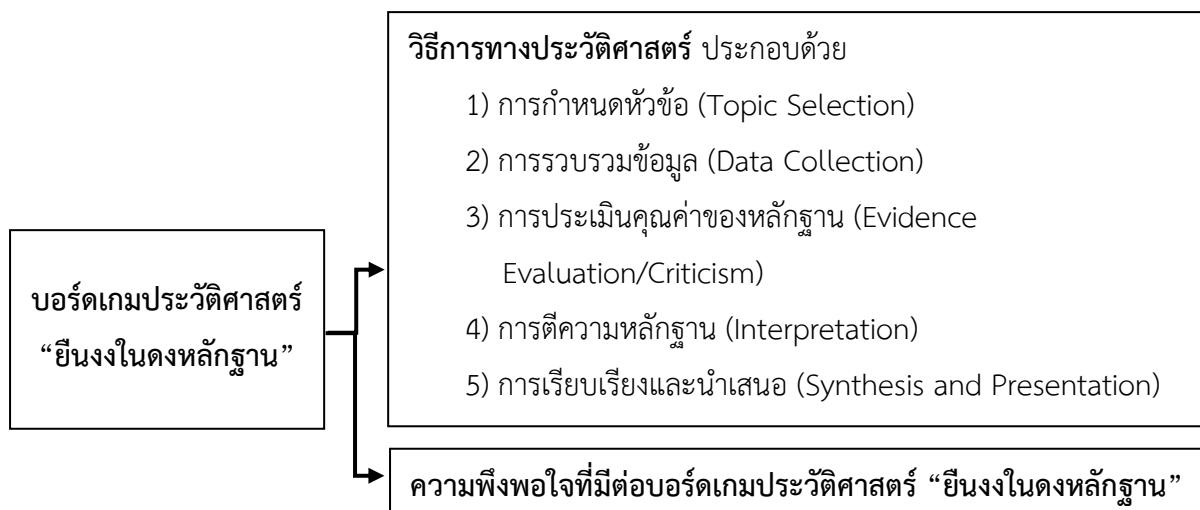
4. การตีความหลักฐาน (Interpretation) หลังจากที่ได้หลักฐานที่ผ่านการประเมินแล้ว นักประวัติศาสตร์จะนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อหาความหมาย ความสัมพันธ์ของข้อมูล และตอบคำถามที่ตั้งไว้ในขั้นตอนแรก

5. การเรียบเรียงและนำเสนอ (Synthesis and Presentation) เป็นขั้นตอนสุดท้าย คือ การนำผลการศึกษาทั้งหมดมาเรียบเรียงและนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทความ หนังสือ รายงาน หรือการบรรยาย โดยต้องนำเสนออย่างมีเหตุผล มีหลักฐานอ้างอิงที่ชัดเจน และแสดงให้เห็นถึงกระบวนการค้นคว้าทั้งหมด

จากการประมวลผลเนื้อหา สรุปได้ว่า วิธีการทางประวัติศาสตร์ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ เป็นกระบวนการที่สร้างระบบการคิดที่เป็นเหตุเป็นผล โดยฝึกให้ผู้เรียนเริ่มจากการตั้งคำถามและประเมินความน่าเชื่อถือของหลักฐาน การวิพากษ์ทดแทนการเชื่อข้อมูลทันที นำไปสู่การใช้ตรรกะ ตีความและสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างข้อสรุปที่หนักแน่น ทำให้เกิดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการเชื่อมโยงข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอนอย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวความคิด

การวิจัยการพัฒนาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืนงในดงหลักฐาน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา มีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 180 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) จำนวน 123 คน ได้มาด้วยวิธีการดังนี้

1.2.1 แบ่งกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษาตามระดับชั้นปี ดังนี้ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 58 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 49 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 40 คน และชั้นปีที่ 4 จำนวน 33 คน

1.2.2 สุ่มกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มย่อยโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้สูตรคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie & Morgan (1970) จากประชากร 180 คน ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่น 95% จำนวน 123 คน

1.2.3 แบ่งกลุ่มตัวอย่างของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษาตามสัดส่วนของแต่ละชั้นปี ดังนี้ ชั้นปีที่ 1 สัดส่วน 32.23% จำนวน 40 คน ชั้นปีที่ 2 สัดส่วน 27.22% จำนวน 33 คน ชั้นปีที่ 3 สัดส่วน 22.22% จำนวน 27 คน และชั้นปีที่ 4 สัดส่วน 18.33% จำนวน 23 คน

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การทดลองดำเนินการระหว่างเดือนพฤษภาคม - กันยายน พ.ศ. 2568 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้เวลาดำเนินการจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แบบประเมินความสอดคล้องของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืงงในดงหลักฐาน” โดยผ่านการตรวจสอบและประเมินความสอดคล้องกับเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล ด้านหลักสูตรและ



การสอน ด้านสื่อและนวัตกรรมการศึกษา และด้านการสอนสังคมศึกษา จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.81 มีความสอดคล้องของเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

องค์ประกอบของเกณฑ์การประเมินความสอดคล้องของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” ประกอบด้วย

3.1.1 ด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Content and Learning Objectives)

3.1.1.1 ความสอดคล้องกับวิธีการทางประวัติศาสตร์

3.1.1.2 ความถูกต้องเหมาะสมของข้อมูล

3.1.1.3 การส่งเสริมทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์

3.1.1.4 ความเหมาะสมของเป้าหมายของเกม

3.1.2 ด้านการออกแบบเกมและกลไกการเล่น (Game Design and Mechanics)

3.1.2.1 ความน่าสนใจและความสนุกสนาน

3.1.2.2 ความสอดคล้องของกลไกกับเนื้อหา

3.1.2.3 ความสมดุลของเกม (Game Balance)

3.1.2.4 ความเหมาะสมของกฎกติกา

3.1.3 ด้านกายภาพและการออกแบบ (Physical Components and Design)

3.1.3.1 คุณภาพและความทนทาน

3.1.3.2 การออกแบบกราฟิกและภาพประกอบ

3.1.3.3 ความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ไว้ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาในระดับน้อยที่สุด

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ เป็นแบบปรนัย จำนวน 32 ข้อ และอัตนัย 2 ข้อ ทั้งหมด 40 คะแนน สำหรับข้อสอบอัตนัยผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบรูบริค (Scoring Rubric) 4 ระดับ (ดีมาก ดี พอใช้ และควรปรับปรุง) จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ได้ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.78 จากนั้นนำไป Tryout กับนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.74 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.43 – 0.60 และมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 – 0.47



3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืนงนดงหลักฐาน” จำนวน 6 ด้าน รวม 24 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ซึ่งผู้วิจัยกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนความพึงพอใจ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านนวัตกรรม การศึกษา และด้านการวัดผลและการประเมินผล จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา คำนวณหา ดัชนีความสอดคล้องได้ค่าระหว่าง 0.80 – 1.00 จากนั้นนำไป Tryout กับนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่างได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.80

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ก่อนการทดลองใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืนงนดงหลักฐาน” ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ จำนวน 34 ข้อ ใช้เวลา 90 นาที

4.2 นำบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืนงนดงหลักฐาน” ไปทดลองใช้กับนักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชา สังคมศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สัปดาห์ละ 1 ครั้ง (ทำกิจกรรมในชมรม TRU Boardgame Club ที่สาขาวิชา สังคมศึกษาก่อตั้งขึ้น) โดยแบ่งเป็นระดับชั้นปี (ชั้นปีที่ 4 ไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูจึงให้ทดลองใช้ ณ โรงเรียน ที่สังกัด) ทั้งหมด 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง ภายในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

4.3 หลังจากการทดลองใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืนงนดงหลักฐาน” ผู้วิจัยให้นักศึกษา ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ จำนวน 34 ข้อ ใช้เวลา 90 นาที

4.4 หลังจากทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์เสร็จแล้ว ผู้วิจัยนำ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืนงนดงหลักฐาน” ให้นักศึกษาประเมิน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืนงนดงหลักฐาน” โดยการหา ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความสอดคล้องของเนื้อหาอยู่ในระดับน้อยที่สุด



5.2 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์แบบปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 32 คะแนน มาตรวจให้คะแนน และแบบทดสอบแบบอัตนัย 8 คะแนน แล้วนำมาเทียบช่วงคะแนนตามเกณฑ์แบบรูบรีค สำหรับเกณฑ์การแปลผลช่วงคะแนนผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์ของ สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2554) ดังนี้

คะแนน 30.50 - 40.00 หมายถึง นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์
อยู่ในระดับดีมาก

คะแนน 21.00 - 30.49 หมายถึง นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์
อยู่ในระดับมาก

คะแนน 11.50 - 20.99 หมายถึง นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์
อยู่ในระดับพอใช้

คะแนน 2.00 - 11.49 หมายถึง นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์
อยู่ในระดับควรปรับปรุง

5.3 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบมาเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ระหว่างก่อนและหลังการทดลองใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่า t-test แบบ Dependent Samples

5.4 คะแนนที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” นำมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สำหรับเกณฑ์การแปลค่าคะแนนเฉลี่ย ผู้วิจัยได้ปรับใช้เกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2560) โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ ดังนี้

4.51 - 5.00 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา ปรากฏผลดังนี้

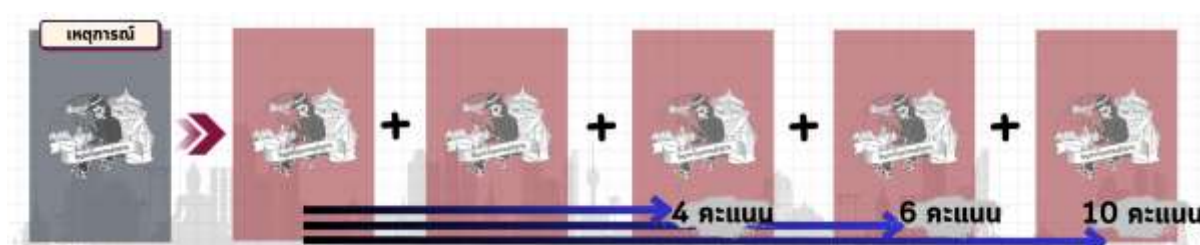
1.1 ผลการพัฒนาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” เป็นสื่อสำหรับการส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะสำคัญดังนี้

1.1.1 เป้าหมายสำคัญของบอร์ดเกม เป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกมที่มีการจำลองกระบวนการทำงานของนักประวัติศาสตร์ให้ผู้เล่นได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีลักษณะเด่น เน้นกระบวนการรวบรวมหลักฐานประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่ในเกม เพื่อนำมาใช้ประกอบการอธิบายเหตุการณ์ที่เป็นโจทย์ปัญหาต่าง ๆ ภายในเกม

บอร์ดเกมมีส่วนช่วยส่งเสริมการวิเคราะห์และตีความหลักฐาน การถกเถียง ให้เหตุผล และตีความเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์จากมุมมองที่หลากหลาย สร้างปฏิสัมพันธ์ซึ่งบอร์ดเกมบังคับให้ผู้เล่นต้องสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันแบบเผชิญหน้า (Face – to – Face) เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือและหาข้อสรุปจากหลักฐานที่มี โดยเป้าหมายสูงสุด คือ การรวบรวมหลักฐานให้มีความหลากหลายและเพียงพอที่จะสนับสนุนการตีความและอภิปรายเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้อย่างสมเหตุสมผล ทีมใดสามารถรวบรวมหลักฐานที่มีความหลากหลายแล้วสามารถนำมาประกอบเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะในเกมนี้ไป

1.1.2 กติกาของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” เนื้อหาเกมเป็นการจำลองการเป็นนักประวัติศาสตร์ที่ต้องหาหลักฐานมาสนับสนุนการอธิบายของเหตุการณ์หรืออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของไทยบางอย่างที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน โดยต้องมีการแข่งขันในการเก็บรวบรวมหลักฐาน ให้ครบทั้ง 5 ประเภท ได้แก่ หลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร ศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม ข้อบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ หลักฐานจากคำบอกเล่าหรือมุขปาฐะ และหลักฐานที่เป็นเชิงคุณค่าและความสำคัญ จะต้องรวบรวมให้ได้อย่างน้อย 3 ประเภทเพื่อให้มีความหลากหลายและหนักแน่นพอที่จะอธิบายเหตุการณ์นั้น ๆ ได้ซึ่งยิ่งเก็บได้หลายประเภทและมีจำนวนมากขึ้นเท่าไรคะแนนยิ่งเพิ่มขึ้นมากเท่านั้นกลุ่มที่มีคะแนนรวมสูงสุดเป็นผู้ชนะ

1.1.3 อุปกรณ์การเล่น ได้แก่ 1) กระดานนับคะแนน สำหรับชั้นการเรียบเรียงและนำเสนอ (Synthesis and Presentation) 2) การ์ดเหตุการณ์ จำนวน 10 เหตุการณ์ เหตุการณ์ละ 2 ใบ รวม 20 ใบ และการ์ด 3) การ์ดหลักฐาน ใช้ประกอบกับการ์ดเหตุการณ์ เหตุการณ์ละ 5 ประเภท ประเภทละ 2 ใบ รวม 100 ใบ



ภาพ 2 กระดานนับคะแนน



ภาพ 3 การ์ดเหตุการณ์



ภาพ 4 การ์ดหลักฐาน

1.2 ผลการศึกษาคุณภาพของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 1 ความสอดคล้องของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” ในการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา

เกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความสอดคล้องเหมาะสม
1. ด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Content and Learning Objectives)			
1.1 ความสอดคล้องกับวิธีการทางประวัติศาสตร์	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 ความถูกต้องเหมาะสมของข้อมูล	4.60	0.55	มากที่สุด
1.3 การส่งเสริมทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์	4.80	0.45	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของเป้าหมายของเกม	4.60	0.89	มากที่สุด
รวมด้านที่ 1	4.75	0.37	มากที่สุด
2 ด้านการออกแบบเกมและกลไกการเล่น (Game Design and Mechanics)			
2.1 ความน่าสนใจและความสนุกสนาน	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ความสอดคล้องของกลไกกับเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 ความสมดุลของเกม (Game Balance)	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของกฎกติกา	4.40	0.89	มาก
รวมด้านที่ 2	4.70	0.37	มากที่สุด
3 ด้านกายภาพและการออกแบบ (Physical Components and Design)			
3.1 คุณภาพและความทนทาน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 การออกแบบกราฟิกและภาพประกอบ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 ความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
รวมด้านที่ 3	4.80	0.29	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.75	0.28	มากที่สุด



จากตาราง 1 พบว่า ความสอดคล้องของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” ในภาพรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด มีความสอดคล้องเฉลี่ย 4.75 ($\bar{x} = 4.75$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.28 (S.D. = 0.28) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่ 3 ด้านกายภาพและการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ $\bar{x} = 4.80$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.29 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 4.75$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.37 อยู่ในระดับมากที่สุด น้อยที่สุดคือ ด้านการออกแบบเกมและกลไกการเล่น ค่าเฉลี่ย $\bar{x} = 4.70$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.37 อยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน”

กลุ่ม	คะแนนเต็ม	n	การทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	Df	t	Sig.
ชั้นปีที่ 1		40	ก่อนใช้	22.71	0.87	39	1.274	.001*
			หลังใช้	35.89	0.55			
ชั้นปีที่ 2		33	ก่อนใช้	23.41	1.23	32	1.452	.002*
			หลังใช้	36.75	0.55			
ชั้นปีที่ 3	40	27	ก่อนใช้	23.31	0.74	26	1.365	.000*
			หลังใช้	36.41	0.85			
ชั้นปีที่ 4		23	ก่อนใช้	24.12	0.45	22	1.114	.010*
			หลังใช้	37.45	0.25			
ภาพรวม		123	ก่อนใช้	22.45	0.44	122	1.802	.000*
			หลังใช้	36.21	0.24			

*p < .05

จากตาราง 2 พบว่า นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาทุกชั้นปีและในภาพรวมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์หลังการใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” สูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา ปรากฏผลดังนี้



ตาราง 3 ความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน”

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหาและเป้าหมายของเกม	4.62	0.56	มากที่สุด
2. ด้านกติกาและความเข้าใจในการเล่น	4.70	0.54	มากที่สุด
3. ด้านการออกแบบและอุปกรณ์การเล่น	4.75	0.43	มากที่สุด
4. ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์	4.60	0.37	มากที่สุด
5. ด้านปฏิสัมพันธ์และความสนุกสนาน	4.81	0.55	มากที่สุด
6. ด้านการต่อยอดและการนำไปใช้	4.52	0.45	มากที่สุด
ภาพรวม	4.73	0.36	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” โดยภาพรวมทั้ง 6 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.73$, S.D. = 0.36) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านปฏิสัมพันธ์และความสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x} = 4.81$, S.D. = 0.55) รองลงมาคือ ด้านการออกแบบและอุปกรณ์การเล่น ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.43) และน้อยที่สุดคือ ด้านการต่อยอดและการนำไปใช้ ($\bar{x} = 4.52$, S.D. = 0.45)

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา พบว่า ผู้วิจัยได้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” เป็นเกมที่จำลองกระบวนการทำงานของนักประวัติศาสตร์ โดยให้ผู้เล่นรวบรวม ตรวจสอบ และตีความหลักฐานจากแหล่งข้อมูลที่มีความหลากหลาย แล้วนำมาอภิปรายและสร้างข้อสรุปทางประวัติศาสตร์ อย่างเป็นเหตุเป็นผล ตัวเกมสร้างขึ้นมาเพื่อสร้างแรงจูงใจ ความสนุก ความท้าทาย และการทำงานร่วมกันทำให้เกิดการเรียนรู้เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Method) ไปพร้อมกับการเล่นเกม โดยมีความสอดคล้องของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยี่นงในดงหลักฐาน” ในภาพรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด มีความสอดคล้องเฉลี่ย 4.75 ทั้งนี้เนื่องจากบอร์ดเกม “ยี่นงในดงหลักฐาน” สามารถถ่ายทอดและจำลองกระบวนการทำงานของนักประวัติศาสตร์ออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลไกสำคัญของบอร์ดเกมที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องรวบรวมหลักฐานให้ครบทั้ง 5 ประเภทและต้องมียังน้อย 3 ประเภทขึ้นไป เพื่อใช้อภิปรายเหตุการณ์นั้น ๆ สอดคล้องโดยตรงกับหัวใจของวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่เน้นการใช้หลักฐานที่หลากหลาย (Multi - Perspective Evidence) เพื่อให้การตีความที่มีความหนักแน่นและน่าเชื่อถือ การออกแบบดังกล่าวกระตุ้นให้ผู้เล่นไม่ได้มองหาแค่คำตอบ แต่ต้องแสวงหา ร่องรอยจากอดีตที่มีความซับซ้อน มองในมุมมองที่ไม่ใช่แค่ประโยชน์กับแนวคิดหรือข้อสันนิษฐานของตนเอง แต่ยังต้องหาที่มีความขัดแย้งหรือมองในมุมที่ต่างออกไปซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของนักประวัติศาสตร์ สอดคล้องกับ Metzger & Paxton (2016) ที่อธิบายว่า บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ช่วยให้ผู้เล่นก้าวข้ามการท่องจำ



ไปสู่การทำความเข้าใจบริบทและความซับซ้อนของเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งอาจมีการสอดแทรกกระบวนการหรือวิธีคิดทางประวัติศาสตร์บางอย่าง บอร์ดเกมที่ออกแบบมาอย่างดีจะสร้างพื้นที่จำลอง (Simulation) ที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญกับข้อจำกัด การตัดสินใจ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Gee (2007) และ Plass et al. (2015) ที่ยืนยันว่าบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สามารถกระตุ้นแรงจูงใจภายใน เพิ่มความเพลิดเพลิน และส่งเสริมการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติมากกว่าการท่องจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การที่ผู้เล่นต้องทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และอภิปรายหลักฐานต่าง ๆ ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการศึกษาด้านสังคมศึกษาและประวัติศาสตร์อีกด้วย

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา พบว่า นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาทุกชั้นปี และในภาพรวมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์หลังการใช้บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” สูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากบอร์ดเกมได้เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากลักษณะนามธรรม (Abstract) ของวิธีการทางประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมและจับต้องได้ (Concrete Experience) ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจขั้นตอน 5 ขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ คือ การตั้งคำถาม การรวบรวมข้อมูล การประเมินคุณค่า การตีความ และการนำเสนอได้ กลไกของเกมที่บังคับให้ผู้เล่นต้องฝึกวิเคราะห์แหล่งที่มาของหลักฐาน ประเมินความน่าเชื่อถือของหลักฐาน และสังเคราะห์ข้อมูลที่หลากหลายเพื่อสร้างข้อสรุปในการนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์ สอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984) ที่เน้นย้ำว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องเกิดจากประสบการณ์ตรง การไตร่ตรอง การสร้างความคิดรวบยอด และการทดลองปฏิบัติ นอกจากนี้บอร์ดเกม “ยีนงในดงหลักฐาน” ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือการสร้างสภาวะแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวกและกระตุ้นแรงจูงใจภายในของนักศึกษา องค์ประกอบของเกม (Game Elements) เช่น การแข่งขันเพื่อรวบรวมหลักฐาน การเผชิญกับข้อจำกัด และการอภิปรายเพื่อหาข้อสรุป ได้สร้างความท้าทายและความสนุกสนาน ซึ่งช่วยลดปัญหาการเรียนรู้หัวข้อที่ซับซ้อนอย่างวิธีการทางประวัติศาสตร์ลง ในสภาวะที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเพลิดเพลิน พวกเขาจะเปิดรับและประมวลผลข้อมูลได้ดีขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะรายบุคคล แต่ยังเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ระหว่างผู้เล่น การที่ต้องแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโต้แย้งด้วยหลักฐาน และรับฟังมุมมองของผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Squire (2011) ที่ชี้ว่าเกมเพื่อการศึกษาที่ดีไม่ได้เป็นเพียงสื่อการสอน แต่เป็นพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ทดลองสำรวจ และสร้างความหมายจากประสบการณ์ร่วมกัน ต้องสร้างบรรยากาศที่เอื้อให้ผู้เรียนเปิดรับความรู้ที่สอดแทรกระหว่างกิจกรรมให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจที่ยั่งยืนกว่าการเรียนรู้แบบดั้งเดิม

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจที่ดีต่อบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน” โดยภาพรวมทั้ง 6 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่าบอร์ดเกมสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักศึกษาทั้งในเชิงการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพ



ซึ่งการที่บอร์ดเกมถูกออกแบบให้มีองค์ประกอบของเกม (Game Elements) ที่สร้างแรงจูงใจ เช่น การแข่งขัน การร่วมมือ และความท้าทายในการหาหลักฐานและตีความเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ซึ่งทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุก เพลิดเพลิน และมีส่วนร่วมตลอดกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ ความรู้สึกถึงความสำเร็จและความสามารถ (Sense of Accomplishment and Competence) เมื่อผู้เรียนสามารถรวบรวมหลักฐานและสร้างข้อสรุปทางประวัติศาสตร์ที่สมเหตุสมผลได้สำเร็จ จะเกิดความรู้สึกเชิงบวกต่อความสามารถของตนเอง ซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการเรียนรู้ และการที่บอร์ดเกมเปลี่ยนเนื้อหาที่มีลักษณะนามธรรมอย่างวิธีการทางประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้และมีความสนุกสนาน ทำให้นักศึกษารู้สึกว่าเนื้อหาที่เคยยากและซับซ้อนนั้นมีความง่ายและน่าสนใจมากขึ้นนั่นเอง สอดคล้องกับ วรรณภา หกประเสริฐ และ กานต์วี บุษยานนท์ (2567) ที่ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง ประวัติศาสตร์สากลร่วมกับการสอนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบ (TGT) วิชาประวัติศาสตร์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ สอดคล้องกับ สุนทร อ่อนฤทธิ์ และคณะ (2568) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุด

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

องค์ความรู้	รายละเอียด	กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับประโยชน์
บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยีนงในดงหลักฐาน”	เป็นบอร์ดเกมการศึกษาสำหรับเรียนรู้ในเรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์จำลองกระบวนการ ทำงานของนักประวัติศาสตร์ ทำให้การเรียนรู้มี ความสนุกสนานเพลิดเพลินขึ้นโดยการเรียนรู้นั้น ไม่จำเป็นต้องอยู่แค่ภายในห้องเรียน	ผู้สอน นักเรียน/นักศึกษา นักวิชาการ และผู้ที่สนใจ ทั่วไป
แนวทางการเรียนรู้นอก ห้องเรียนโดยใช้สื่อและ นวัตกรรมการศึกษา	การแสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแนวคิดนามธรรม ไปสู่ประสบการณ์ตรง ผ่านการเล่นที่ไม่ จำเป็นต้องเกิดขึ้นเฉพาะในห้องเรียนนั้นมี ประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เช่นกัน	ผู้สอน นักวิชาการ และผู้ ที่สนใจทั่วไป



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ควรรีบนำบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ “ยืนงในดงหลักฐาน” ไปใช้เป็นสื่อในการเสริมสร้างการเรียนรู้ นอกห้องเรียน (Supplementary Material) ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์หรือวิชาที่ต้องใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ ลดความเบื่อหน่าย และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

2. สำหรับผู้ที่ต้องออกแบบนวัตกรรมการศึกษาควรรีบนำหลักการออกแบบกลไกเกม (Game Mechanics) ของบอร์ดเกมนี้ซึ่งประสบความสำเร็จในการแปลงกระบวนการที่ซับซ้อน (วิธีการทางประวัติศาสตร์) ให้กลายเป็นการเล่นที่จับต้องได้ ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบอร์ดเกมสำหรับเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ที่เนื้อหาค่อนข้างมีความเป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่สามารถจับต้องได้มากยิ่งขึ้น

3. ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ให้เข้ากับเนื้อหาของแต่ละวิชาได้โดยการปรับเปลี่ยนการ์ดเหตุการณ์ และการ์ดหลักฐานให้มีความสอดคล้องกับเรื่องที่สอนโดยสามารถใช้กลไกของบอร์ดเกมนี้ในการขับเคลื่อนเรื่องราวที่ผู้สอนเติมแต่งเพิ่มเติมในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาสู่รูปแบบดิจิทัล อาจจะต้องพิจารณาการศึกษาวิจัยและพัฒนาบอร์ดเกม “ยืนงในดงหลักฐาน” ให้เป็นรูปแบบดิจิทัล (Digital Version) หรือแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน เพื่อเพิ่มการเข้าถึงให้กว้างขวางขึ้น สามารถใช้เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และอาจเพิ่มฟีเจอร์ใหม่ ๆ ที่ไม่สามารถทำได้ในบอร์ดเกมปกติ เช่น การรับรู้สถานการณ์หรือหลักฐานใหม่ ๆ เพิ่มเติมให้สามารถใช้ประโยชน์ได้กว้างขวางมากยิ่งขึ้นต่อไป

2. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเจาะลึกเพิ่มเติม เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) หรือการสังเกตการณ์พฤติกรรมอย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการคิด การตัดสินใจ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมให้มีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น และนำองค์ความรู้ดังกล่าวไปพัฒนาบอร์ดเกมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป



เอกสารอ้างอิง

- ทิตินา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- วรรณาทิ หกประเสริฐ และ กานต์วี บุษยานนท์. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องประวัติศาสตร์สากลร่วมกับการสอนแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*, 21(2), 31 – 44.
<https://so19.tci-thaijo.org/index.php/SDUGSAJ/article/download/445/1379/15224>
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2554). *การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง*.
โรงพิมพ์แสงศิลป์.
- สุนทร อ่อนฤทธิ์, มาริสา มาตย์สิมมา, และสุดเขตต์ ครุฑศรี. (2568). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง
วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏเทพสตรี*, 16(1), 166 – 182. [https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/
article/view/277922](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/article/view/277922)
- Ebner, M. & Holzinger, A. (2007). Successful Implementation of User - Centered Game -
Based Learning in Higher Education: An Example from Civil Engineering. *Computers &
Education*, 49(3), 873 – 890. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.026>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy*.
Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016).
Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement,
Flow and Immersion in Game - Based Learning. *Computers in Human Behavior*, 54,
170 – 179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and
Development*. Prentice-Hall.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities.
Educational and Psychological Measurement, 30(3), 607 – 610.
<https://doi.org/10.1177/001316447003000308>



- Metzger, S. A. & Paxton, R. J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. *Theory and Research in Social Education*, 44(4). 532 - 564.
DOI:10.1080/00933104.2016.1208596
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game - Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258 – 283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Seixas, P. & Morton, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in The Digital Age*. Teachers College Press.
- Wineburg, S. (2001). *Historical Thinking and Other Unnatural Acts: Charting The Future of Teaching The Past*. Temple University Press.