

ED-008

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส  
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง โขนสด

Development of Learning Media in the Form of Board Games Adventure Set  
to Kailash to Promote Learning about Khon Sod

บุญทริกา ละลมชัย<sup>1</sup>, ชนม์นิภา แสงอุทัย<sup>2</sup>, สุคนธา ทศกุล<sup>3</sup>, ศิริประภา ชนะหวังโชคชัย<sup>4</sup> อติชาติ จันทร์สุข<sup>5</sup>,  
เอกมล ชลาลัย<sup>6</sup> และ ทรรศิต ติมสุกใส<sup>7</sup>

Boontarika Lalomchai<sup>1</sup>, Chonnipa Sanguthai<sup>2</sup>, Sukontha Thassakul<sup>3</sup>, Siraprapa chanawangchokchai<sup>4</sup> and  
Atichat Jansuk<sup>5</sup>, Ekamon Chalachai<sup>6</sup> and Sapsathit Thimsuksa<sup>7</sup>

สาขานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี 22000<sup>1</sup>,

ภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี 22000<sup>2</sup>,

ภาควิชาศึกษาทั่วไป วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี 22000<sup>3</sup>,

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จังหวัดนครปฐม 73170<sup>4</sup>

Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts

Corresponding author's e-mail: chala.ekamon@gmail.com

### บทคัดย่อ

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง โขนสด มีวัตถุประสงค์การศึกษา เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม และประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด วัดประสิทธิภาพในการส่งเสริมความรู้เรื่อง โขนสด โดยกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย จำนวน 5 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ โขนสด 2 ท่าน และด้านบอร์ดเกมการศึกษา 3 ท่าน โดยวิเคราะห์ผลหาค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 5 ระดับ

ผลการศึกษาพบว่า สื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด จากการหาคุณภาพสื่อโดยการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีคะแนนค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 คุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** โขนสด, บอร์ดเกมชุดผจญภัยสู่ไกรลาส, การใช้เกม

## Abstract

This study aimed to develop adventure board game media to promote learning about traditional Khon Sod and to evaluate the quality of this board game media set. The effectiveness of promoting knowledge about traditional Khon Sod was assessed among a sample of 5 participants, including 2 experts in traditional Khon Sod dancing art and 3 experts in educational board games. Data analysis involved calculating the mean ( $\mu$ ) and standard deviation (S.D.) and comparing them with 5-level standard criteria. The study found that the adventure board game media for promoting learning about traditional Thai masks achieved a mean score of 4.67 with a standard deviation of 0.56, indicating the highest level of quality.

**Keywords:** Khon Sod, Board game set Adventure to Kailash, Game use.

## บทนำ

โขน เป็นนาฏศิลป์ชั้นสูง มีความเก่าแก่ และเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของไทย มีกำเนิดมาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 20 แต่เดิมปรับปรุงมาจากการเล่น 3 ประเภท คือ ชักนาคตีกดาบรพร กระบี่กระบองและหนังใหญ่ (สุวรรณี อุทุมผล, 2528) ศิลปะการแสดงโขน สามารถแบ่งออกได้ 5 ประเภท ตามความสอดคล้องกับสถานที่แสดง คือ โขนกลางแปลง โขนโรงนอกหรือโขนนั่งราว โขนโรงใน โขนหน้าจ่อ โขนฉาก ทั้งนี้ได้มีการนำการแสดงโขนมาจัดการเรียนการสอน เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้เป็นที่รู้จัก นอกจากนี้ยังมีการแสดงโขนที่ได้รับความนิยมจากประชาชน แต่ไม่ถูกจัดอยู่ในประเภทของโขน คือ โขนสด ซึ่งเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้าน ที่ได้รับความนิยมจากการแสดง 3 ประเภท คือ หนังตะลุง ลิเก และโขน โดยประชาชนได้นำการแสดงมาปรับปรุงให้มีความเรียบง่าย สามารถเข้าถึงผู้ชมได้และสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้น โดยมีคณะโขนสดที่รับการแสดงโขนสดประมาณ 30 คณะ ในเขตบริเวณภาคกลาง และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ บางคณะรับงานแสดงโขนสดอย่างเดียว บางคณะรับงานแสดงอื่น ๆ โขนสด จึงมีความสำคัญต่อชาวบ้าน เพราะเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบอาชีพ (ชวพันธ์ เพชรไกร, 2559)

จากการศึกษาภาคสนามของคณะผู้ศึกษา พบว่า ในปัจจุบันหลายคณะได้ปิดตัวลง เนื่องจากไม่มีผู้สืบทอด บางคณะรับงานลดลง อันเนื่องมาจากทางปัจจัยของเศรษฐกิจ สังคม และความนิยมในคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจไปในด้านเทคโนโลยี วัฒนธรรมตะวันออก ทำให้บทบาทและวัฒนธรรมของไทยที่ไม่แข็งแรงค่อย ๆ สืบหายไป รวมถึงการแสดงโขนสดที่ผู้คนรู้จักลดน้อยลง และไม่ได้รับความนิยมดังเช่นแต่ก่อน ส่งผลกระทบต่อการประกอบอาชีพของคณะโขนสดหลายคณะ (โสรัส พันทวี. สัมภาษณ์. 20 มิถุนายน 2566) ทั้งนี้เพื่อเป็นการ

ช่วยเหลือการแสดงผลงาน เพื่อเพิ่มคุณค่าให้ผลงาน จึงมีหน่วยงานของภาครัฐ เข้ามารับการอนุรักษ์และอุปถัมภ์ โดยให้เป็นการช่วยเหลือสังคม สงเคราะห์เยาวชนที่มีปัญหา นำผลงานไปสอนในกิจกรรมพิเศษของโรงเรียน ให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้ รู้จัก และเริ่มสนใจในการแสดงผลงานมากขึ้น (กรินทร์ กรินทสุทธิ์, 2558) โดยทางคณะผู้ศึกษาสนใจนำการแสดงผลงานมาจัดการเรียนการสอนในกิจกรรมพิเศษ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของผลงาน รูปแบบการแสดงผลงาน องค์ประกอบ และโอกาสในการแสดงผลงาน

การจัดการเรียนรู้มีแนวทางให้เลือกหลากหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก จึงเป็นทางเลือกที่จะทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจมากขึ้น และสร้างแรงจูงใจในการเรียนได้ โดยเกมเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ และเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจ การนำเกมมาประยุกต์ใช้ ในการศึกษาถือเป็นการเพิ่มแรงกระตุ้นที่ดี ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อสิ่งที่ผู้สอนนำเสนอ เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองได้เป็นอย่างดี (วัฒนพล ชุมเพชร, 2563) สอดคล้องกับผลวิจัยปิยะพงษ์ จันทลาโสม (2564) พบว่า ผลการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ 0.05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้บอร์ดเกม ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 และอยู่ในระดับมากของทุกด้าน

ในปัจจุบันมีเกมที่ได้รับความนิยมเป็นจำนวนมาก เป็นเกมที่มีรูปแบบน่าสนใจอีกรูปแบบหนึ่งคือ “บอร์ดเกม” หรือเกมกระดาน มีลักษณะการเล่นแบบออฟไลน์ ผู้เล่นต้องมาพบเจอกัน เป็นเกมที่ใช้วัสดุอุปกรณ์การเล่นวางไว้บนพื้นที่เล่น หรือกระดาน มีทั้งเคลื่อนที่และออกจากพื้นที่ มีกติกาที่เล่นง่าย ๆ จนถึงกติกาที่ซับซ้อน ตามที่ผู้สร้างต้องการ (ฐิติพล ขำประถม, 2558) และผู้เล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันขณะเล่นเกม เนื่องจากต้องการความคิดเชิงวิพากษ์ เกมต้องเล่น 2 คนขึ้นไป จึงช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์ เป็นการเผชิญหน้ากันในการตอบคำถาม แก้ปัญหา หรือร่วมมือกันระหว่างผู้เล่น (ปิยะพงษ์ จันทลาโสม, 2564) บอร์ดเกม จึงเหมาะสมสำหรับวัยรุ่นช่วงอายุ 14 – 16 ปี ที่มีพัฒนาการในด้านความคิดที่ลึกซึ้งขึ้น สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ เริ่มที่จะค้นหาตนเอง และรวมไปถึงการเข้าสังคม ซึ่งต้องการพึ่งตนเอง และได้รับการยอมรับจากคนรอบข้าง (ชนมณีภา แก้วพลูศรี, 2563) สอดคล้องกับงานวิจัยของมะรอซาลี มะลี (2564) ที่พัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง ผจญภัยบนแผนที่มหาสนุก เพื่อส่งเสริมทักษะอัลกอริทึม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด รวมทั้งกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้โดยไม่ใช้บอร์ดเกม ทั้งนี้บอร์ดเกมยังสามารถนำเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องได้ และยังสามารถปรับรูปแบบเกม ได้ตามต้องการของผู้ออกแบบ เพื่อให้เข้ากับยุคโลกาภิวัตน์ สอดคล้องกับบอร์ดเกมของ ปิยะชนิตร์ เกษสุวรรณ (2558) นักออกแบบคนไทย ผลงานนี้ถูกออกแบบขึ้นเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) โดยนำเสนอผ่านการวิวัฒนาการของไดโนเสาร์ไทย ที่จะเป็นตัวแทนของผู้เล่นในเกม มีจุดเด่นที่มี

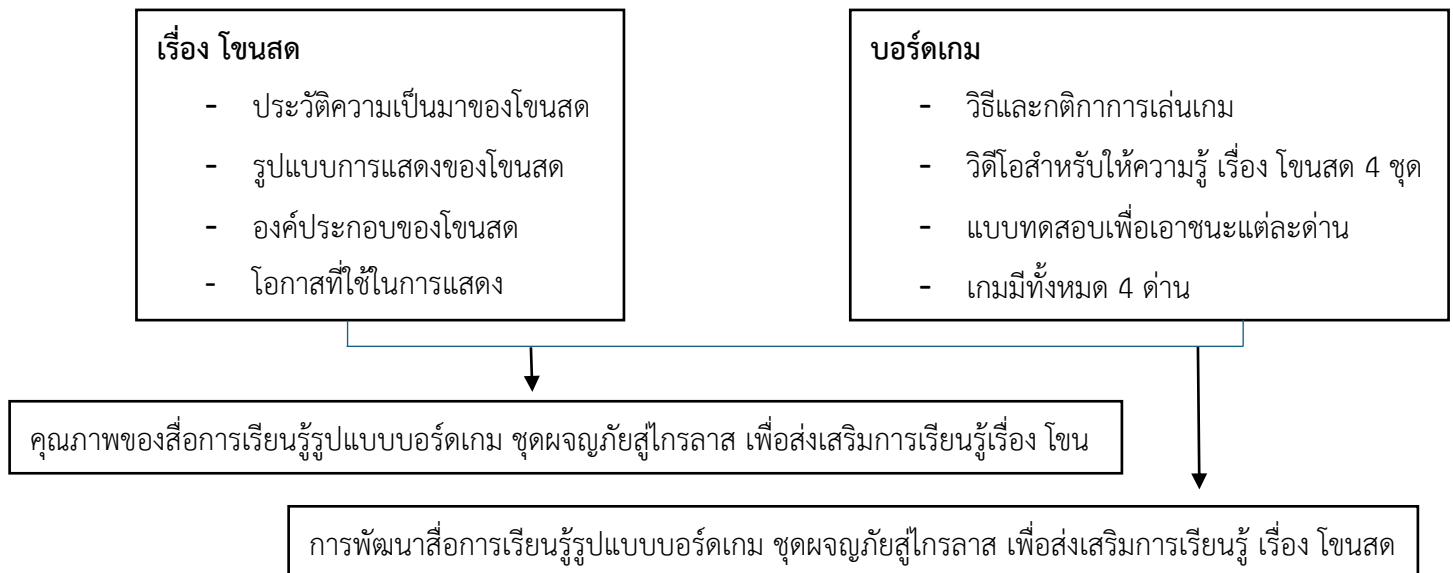
แอปพลิเคชัน The Xvolution จะสามารถเห็นภาพ 3 มิติของไดโนเสาร์ มีทั้งเสียงและการเคลื่อนไหวระหว่างเล่นเกมได้ โดยเล่นผ่านทางสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตตามต้องการของผู้เล่น อีกทั้งถ่ายภาพและแชร์ภาพบนโซเชียลมีเดียได้อีกด้วย (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2563)

คณะผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสุโกรลาส เพื่อศึกษาคุณภาพของสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม รวมทั้งเป็นแนวทางให้ผู้สอนนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียน การสอนและส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด อย่างสร้างสรรค์ โดยนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของโขนสด รูปแบบการแสดง องค์ประกอบ และโอกาส ในการแสดงโขนสดอย่างถูกต้อง เกิดความสนใจและเห็นคุณค่าในวัฒนธรรมการแสดงโขนสด พร้อมเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสุโกรลาส และส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด
2. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสุโกรลาส

### กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านโขนสด และผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมการศึกษา
2. กลุ่มตัวอย่างการดำเนินการศึกษาในครั้งนี้ ได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญในการให้ข้อมูล และประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์โขนสด ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมการศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี
  - ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์โขนสด จำนวน 2 ท่าน
  - ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 3 ท่าน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งมีโครงสร้างในการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์โขนสด
2. สื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด
3. แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด ซึ่งแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา 5 ข้อ 2) ด้านรูปแบบและการนำเสนอบอร์ดเกม 2 ข้อ 3) ด้านความสวยงาม 2 ข้อ 4) ด้านคุณภาพ 3 ข้อ 5) ด้านกลไกของบอร์ดเกม 3 ข้อ

### การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือบอร์ดเกมการศึกษา

1. การสร้างแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง
  - 1.1 ศึกษาตำรา เรื่อง โขนสด
    - ศึกษา คั่นคว่า เอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    - วิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาเพื่อกำหนดเนื้อหาการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงโขนสด
  - 1.2 ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบข้อคำถามการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง
  - 1.3 นำแบบสัมภาษณ์ไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และนำคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไข
  - 1.4 นำแบบสัมภาษณ์ไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ท่าน
2. การสร้างสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง โขนสด

## 2.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

- ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกม โดยใช้แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมของ Silverman (2013) มาออกแบบบอร์ดเกม ชุด ผจญภัยสู่ไกรลาส เรื่อง โขนสด

- กำหนดเป้าหมาย สถานการณ์ของบอร์ดเกม วัสดุและอุปกรณ์ในการเล่น และวิเคราะห์หลักการ และคำถามที่สำคัญสำหรับการออกแบบบอร์ดเกม โดยเป็นบอร์ดเกมประเภทธีม (Thematic Games) และกำหนดเนื้อหา เรื่องราว ที่เกี่ยวข้องกับโขนสดมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบบอร์ดเกม

## 2.2 นำบอร์ดเกมที่คณะผู้ศึกษาสร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและการจัดเรียงลำดับการดำเนินเนื้อเรื่องของเกม ขอคำแนะนำเพิ่มเติม และแนวทางในการแก้ไข

## 2.3 นำบอร์ดเกมให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง โขนสด ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์โขนสด จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 3 ท่าน

## 3. การสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง โขนสด

### 3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินคุณภาพเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมิน

### 3.2 สร้างแบบประเมินคุณภาพที่มีต่อสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด ซึ่งเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ 1. ด้านเนื้อหา 2. ด้านรูปแบบและการนำเสนอบอร์ดเกม 3. ด้านความสวยงาม 4. ด้านคุณภาพ 5. ด้านกลไกของบอร์ดเกม

### 3.3 นำแบบประเมินคุณภาพที่คณะผู้ศึกษาสร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพิ่มเติม และแนวทางในการแก้ไข

### 3.4 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน นำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป คัดเลือกไว้ใช้ได้ หากค่าเฉลี่ยต่ำกว่า 0.4 นำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

### 3.5 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด ไปใช้

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งโครงสร้างนำไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของภาษา เนื้อหา ตลอดจนประเด็นคำถามที่ครอบคลุมเนื้อหา ขอคำแนะนำเพิ่มเติม และแนวทางในการแก้ไข
2. แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด การประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญจากค่าคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง โขนสด และค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
3. แบบประเมินคุณภาพการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

### สรุปผลการวิจัย

#### 1. ผลการสร้างสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด

ผลของการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด โดยผู้ศึกษาได้นำหลักการของทิสแมน (Tinsman 2008) มาออกแบบบอร์ดเกม และทดลองเล่นกับคณะผู้ศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการ การสร้างสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด ผู้ศึกษาได้กำหนดการเขียนแนวทางของเกมที่จะสร้าง โดยกำหนดเป็นบอร์ดเกมประเภทที่มีธีม (Thematic Games) ธีมที่กำหนดจะต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ รามเกียรติ์ เนื่องจากรามเกียรติ์ เป็นเรื่องที่มีความนิยมนำมาแสดงในการแสดง โขนสด ผู้ศึกษาได้คำนึงถึงอายุของผู้เล่นเกม จำนวนผู้เล่น และเวลาในการเล่น เพื่อกำหนดความซับซ้อนของเกม และกฎกติกาในการเล่น โดยในบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส จะมีภูเขาทั้งหมด 5 ชั้น ที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นนักผจญภัย ที่ต้องออกเดินทางไปพิชิตยอดเขาไกรลาสชั้นบนสุด โดยต้องผ่านอุปสรรคต่าง ๆ และเรียนรู้เรื่องราวการแสดงโขนสดผ่านการสแกน QR Code หรืออ่านใบความรู้ เพื่อนำความรู้ไปต่อสู้กับยักษ์แต่ละชั้น และยังคงคอยระวังนักผจญภัยอื่น มาขัดขวางการเดินทางไปยอดเขาไกรลาส ในทางกลับกันผู้เล่นก็สามารถโจมตีนักผจญภัยอื่นได้ (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 บอร์ดเกมผจญภัยสู่ไกรลาส เรื่องโจนสด

## 2. ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โจนสด

คณะผู้ศึกษาได้นำสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โจนสด ไปประเมินคุณภาพกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน สรุปผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โจนสด ของผู้เชี่ยวชาญพบว่า สื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โจนสด มีคุณภาพในภาพรวมมากที่สุด ( $\mu=4.67$ , S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผลการประเมินค่าคะแนนเฉลี่ยรวมด้านเนื้อหา และด้านความสวยงาม มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\mu=4.80$ , S.D.= 0.45) รองลงมาด้านรูปแบบและการนำเสนอบอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\mu=4.70$ , S.D.= 0.50) ด้านคุณภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\mu=4.57$ , S.D.= 0.62) และด้านกลไกของบอร์ดเกม อยู่ในระดับมาก ( $\mu=4.47$ , S.D.= 0.78) ตามลำดับดังตารางที่ 1

### ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โจนสด

รายการประเมิน	$\mu$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านรูปแบบและการนำเสนอบอร์ดเกม	4.70	0.50	มากที่สุด
ด้านความสวยงาม	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านคุณภาพ	4.57	0.62	มากที่สุด
ด้านกลไกของบอร์ดเกม	4.47	0.78	มาก



## อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด มีเป้าหมายให้ผู้เล่นได้รู้จักการแสดงโขนสดผ่านการเล่นบอร์ดเกมหรือเกมกระดานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของโขนสด รูปแบบการแสดงของโขนสด องค์ประกอบของโขนสด และโอกาสที่ใช้ในการแสดง โดยได้ออกแบบธีมเกมจากความนิยมของการแสดงโขนสดที่นำมาแสดง คือ รามเกียรติ์ โขนนำเพียงรูปแบบตัวละครบางตัวมาประกอบเป็นธีม บอร์ดเกมชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เป็นบอร์ดเกมที่จำลองภูเขาไกรลาส เพื่อดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้เล่น โดยผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นนักผจญภัยที่ต้องไปพิชิตยอดเขาไกรลาส ระหว่างเดินทางผู้เล่นก็จะเจออุปสรรค และผู้เล่นต้องทำการสำรวจภูเขาแต่ละชั้น เพื่อหาไอเทมความรู้เกี่ยวกับโขนสดให้เจอจึงจะสามารถเอาชนะยักษ์ที่เฝ้าแต่ละชั้นได้ โดยการเอาชนะยักษ์ ผู้เล่นต้องตอบคำถามด้วยการสแกน QR Code เกี่ยวกับโขนสด จึงจะสู้กับยักษ์ได้ หากตอบไม่ผ่าน ผู้เล่นก็ต้องกลับไปหาความรู้อีกครั้ง ซึ่งผู้ออกแบบได้ออกแบบเป็นช่องสำหรับสำรวจภูเขา ที่ผู้เล่นต้องเลือกระหว่างสำรวจหรือไม่ หากสำรวจผู้เล่นต้องสแกน QR Code เพื่อดูคลิปวิดีโอว่า ผู้เล่นได้พบกับสิ่งใด สอดคล้องกับบอร์ดเกมที่มีชื่อว่า “Mansions of Madness (second edition)” เป็นบอร์ดเกมที่ต้องดำเนินเรื่องผ่านแอปพลิเคชันของตัวเกมนั้น เกมผจญภัยสู่ไกรลาสได้ออกแบบให้มีการสร้างการเล่นซ้ำ ๆ ทำให้ผู้เล่นเกิดการจดจำ เข้าใจ นอกจากมีการนำเนื้อหาความรู้เข้ามาในบอร์ดเกม ผู้ศึกษาได้นำอุปกรณ์ต่อสู้ออกจากเรื่องรามเกียรติ์มาเป็นการวัดความสามารถ ที่ผู้เล่นจะนำมาช่วยเหลือตนเองในการสำรวจภูเขา และยังสามารถนำไปต่อสู้อุปสรรคขัดขวางผู้เล่นคนอื่นได้ ทำให้เพิ่มความสนุกที่นอกเหนือจากเนื้อหาที่ผู้เล่นจะได้รับความรู้จากบอร์ดเกม ซึ่งการออกแบบบอร์ดเกมสอดคล้องกับ สกุส สุขศิริ (2550) กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ต้องมีการออกแบบให้มีการปฏิบัติ เป็นแบบฝึกหัดให้ผู้เล่นรู้จักลงมือทำ และเรียนรู้ความผิดพลาดในการเล่นครั้งแรก แต่เมื่อเล่นไปหลายครั้ง ผู้เล่นจะเกิดการเรียนรู้จากความผิดพลาด เกมทำให้ผู้เล่นตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ และผู้ออกแบบเกมต้องการให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้เมื่อจบเกม สอดคล้องกับหลักการออกแบบบอร์ดเกมให้มีคุณภาพของทินสมาน Tinsman (2008) ได้กล่าวถึง หลักการสำคัญ 8 ประการ คือ 1) ระยะเวลาในการเล่นเกมที่อยู่กับเวลาในการเรียน 2) กลไกหลักของเกม ซึ่งกลไกที่สร้างมีความซับซ้อนไม่มาก แต่ต้องใช้ระยะเวลาในการทำเข้าใจ ลองผิดลองถูก 3) การเขียนกติกาการเล่น เขียนชัดเจน ผู้เล่นเข้าใจง่าย 4) เรื่องของโชคและกลยุทธ์ 5) ข้อมูลป้อนกลับ 6) ลักษณะของการไล่ตามทัน คือ ผู้เล่นสามารถถ่วงถ่วงผู้เล่นคนอื่นได้ มียักษ์เฝ้าแต่ละชั้นที่จะช่วยในการเดินของผู้เล่นไม่ห่างกันมากเกินไป 7) บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น 8) ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และรางวัล ผลประโยชน์ของผู้เล่น คือ การที่ผู้เล่นมีการวัดความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง และเสี่ยงที่ต้องเลือกใช้การ์ดกับผู้เล่นคนอื่น เพราะรู้ว่าผู้เล่นอื่นจะโจมตี หรือมีการป้องกันหรือไม่ นอกจากนี้บอร์ดเกมชุดผจญภัยสู่ไกรลาส สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับโขน หรือนาฏศิลป์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับรามเกียรติ์

เข้ามาสอดแทรกในบอร์ดเกมได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) เรื่อง การพัฒนารูปแบบ การสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย ได้กล่าวข้อเสนอแนะว่า การสร้างเกมควรมีวัตถุประสงค์ที่ ชัดเจน ปริมาณเนื้อหาไม่มาก ใช้กลไกเกมอย่างง่าย จึงค่อยพัฒนาทักษะการสร้างบอร์ดเกมที่มีความยาก ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ

**2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด** จากผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหา กฎและวิธีการเล่นมีความเข้าใจง่าย การสอดแทรกเนื้อหาในเกม ภาพ สี และ ตัวอักษรมีความสวยงาม ชัดเจน น่าสนใจ วัสดุ อุปกรณ์ของบอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับผู้เล่น กลไกการเล่น และความสมดุลของเกม เวลาในการ setup เพื่อเริ่มเกม และได้มีการปรับปรุงขนาดของบอร์ดเกม คือ ให้มี ขนาดที่ใหญ่ขึ้น และให้เหมาะสมกับธีมเกมที่กำหนด ได้แก่ ภูเขาไกรลาส เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ จากนั้นนำไป ประเมินคุณภาพสื่อ พบว่า มีค่าเฉลี่ย 4.67 อยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด เนื่องจากเกมได้ออกแบบภาพ สี ตัว บอร์ดเกมให้มีความสวยงาม น่าสนใจ เกมสามารถนำกลับมาเล่นซ้ำได้ในเนื้อหาที่แตกต่างกัน กลไกและกลยุทธ์ มีความเหมาะสม ระยะเวลาในการเล่นใช้เวลานานกว่าบอร์ดเกมการศึกษาทั่วไป เนื่องจากผู้เล่นต้องได้รับความรู้จึงจะสามารถตอบคำถามยักษ์เพื่อผ่านด่านได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศदानัน แก้วศรี (2563) เรื่อง การออกแบบและพัฒนาเกมกระดานเรื่อง ระบบภูมิคุ้มกัน ที่ได้รับการประเมินคุณภาพเกมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.73 เนื่องจากเกมสามารถเล่นซ้ำได้หลายครั้ง ความซับซ้อนของเกมมีกลยุทธ์ที่เหมาะสม ความสนุกในเกมกระดานจะมีน้อยกว่าเกมกระดานทั่วไป เนื่องจากผู้เล่นต้องอ่านความรู้ในการ์ดให้เข้าใจก่อน จึงจะสามารถใช้การ์ดได้ สอดคล้องกับหลักการออกแบบบอร์ดเกมให้มีคุณภาพของทินสมาน Tinsman (2008) ได้กล่าวว่า สิ่งที่ควรพิจารณาก่อนการเล่นเกมนั้นทุกครั้งคือระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นควรใช้เวลา มากน้อยเพียงใด หากใช้เวลามากเกินไปทำให้นักเรียนไม่สนใจ แต่หากใช้เวลาน้อยเกินไปทำให้ผู้เรียนได้รับ ประสพการณ์เรียนรู้ไม่เพียงพอ

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งนี้

1) สื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด สามารถนำไปเป็น สื่อเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมเรื่อง โขนสดได้ โดยมีครูผู้สอนคอยติดตาม และเป็นผู้ดำเนินเกมในช่วงแรก

2) สื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่ไกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด สามารถนำไปสอนสำหรับผู้สนใจในช่วงอายุ 14-16 ปี หรือมากกว่านั้นได้

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) สื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่เกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด ผู้ศึกษาควรปรับเวลาในการเล่นไม่ควรเกิน 15-20 นาที เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงเวลาการเรียนการสอน
- 2) สื่อการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม ชุดผจญภัยสู่เกรลาส เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง โขนสด ผู้ศึกษาเพิ่มเติมออกแบบตัวบอร์ดเกมให้เป็นไปในรูปแบบของกระดาน เพื่อสะดวกต่อการเคลื่อนย้ายในการนำไปเล่นได้ทุกที่

### เอกสารอ้างอิง

- กรินทร์ กรินทสุทธิ. (2558). โขนสด: การประยุกต์ดัดแปลงจากโขน สู่การแสดงระดับชาวบ้าน. *วารสารศิลปศาสตร์*, 12(1), 201-228
- ชนมณีภา แก้วพูลศรี. (2563, 30 มีนาคม). *เริ่มค้นหาตนเอง ทดลองสิ่งใหม่ๆ นี่คือการพัฒนาการในเด็กวัยรุ่น ตอนกลางที่พ่อแม่ต้องเข้าใจ*. โรงพยาบาลพญาไท. <https://www.phyathai.com/article>.
- ชวพันธ์ เพชรไกร. (2559). *โขนสดคณะประยุกต์ดาวใต้: การสืบทอดและการสร้างสรรค์เรื่องราวเกียรติในสังคมไทยร่วมสมัย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ฐิติพล ขำประดม. (2558, 13 เมษายน). *บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต*. คมชัดลึก. <http://www.komchadluke.net/news/kom-kid>.
- ปิยะพงษ์ จันทาโสม. (2564). *การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปิยชนิตว์ เกษสุวรรณ. (2558, 20 มกราคม). *The Xvolution บอร์ดเกมพันธุ์ไทย*. กรุงเทพธุรกิจ. <https://www.bangkokbiznews.com/tech/627568>
- พงศ์ศรณ์ ภูมิวัฒน์. (2566, 4 กรกฎาคม). *Borderless: รวมประวัติศาสตร์บอร์ดเกม*. <https://the-world.com/borderless-board-games-history>.
- มะรอชาลี มะลี. (2564, 1-2 เมษายน). *การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ผจญภัยบนแผนที่มหาสนุก เพื่อส่งเสริมทักษะอัลกอริทึม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. งานประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายภาคใต้ ครั้งที่ 6: หัวข้อ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กับวิถีชีวิตใหม่เพื่อความยั่งยืน, ยะลา, ประเทศไทย.
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). *การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.*, 15(2), 117-132.
- วัฒนพล ชุมเพชร. (2563). *การพัฒนากระบวนเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน*. *วารสารเทคโนโลยีภาคใต้*, 13(2), 105 – 115.

- ศดานันท์ แก้วศรี. (2563). *การออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน เรื่อง ระบบภูมิคุ้มกัน* [ปริญญาานิพนธ์ วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ].
- สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning*. [สารนิพนธ์ปริญญา วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพัฒนาศักยภาพมนุษย์และองค์กร, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหาร ศาสตร์].
- สุวรรณณี อุดมผล. (2528). *วรรณกรรมการแสดงของไทย*. โรงพิมพ์เจริญผล.
- สำนักงานจัดการสิทธิเทคโนโลยี. (2563, 15 กันยายน). *เกมกระดาน(Board Game)The Xvolution*.  
[https://www.nstda.or.th/tlo/view\\_news.php?id=V7c1b7ux6v01O9AcDHh8Cw=](https://www.nstda.or.th/tlo/view_news.php?id=V7c1b7ux6v01O9AcDHh8Cw=)
- โสรัส พันทวี. *เจ้าของโซนสดคณะสากลไทยดาวรุ่ง*. สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2566
- Silverman, D. (2013, 29 November). *How to learn board game design and development*.  
[https://code.tutsplus.com/how-to-learn-board-game-\\_design-\\_and-development--gamedev-](https://code.tutsplus.com/how-to-learn-board-game-_design-_and-development--gamedev-)
- Tinsman, B. (2008). *The game inventer s guidebook*. Morgan James Publishing.