

การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

The Development of Marketing Situation Analysis Ability with First-Year Vocational Certificate Students by Using Board Games

สุธินา บุญเจริญ¹, ธวัชชัย ใบดำรงศักดิ์², พรพรรณ ชนะ³, มังกร หริรักษ์⁴

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), rorestn@gmail.com

²วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), thawatchai.bai@gmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), pornpun.chana@gmail.com

⁴บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, Mungkorn_@yahoo.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง BMK. 1/2 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) จำนวน 46 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) บอร์ดเกมพลิกธุรกิจ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent

ผลการวิจัย พบว่า 1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดของนักเรียนหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม ($\bar{X} = 13.70$, S.D. = 2.42) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 5.33$, S.D. = 1.14) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.52)

คำหลัก: บอร์ดเกม, การคิดวิเคราะห์, สถานการณ์ทางการตลาด, ความพึงพอใจ

Abstract

The objective of this study was to (1) compare the marketing situation analysis ability of first-year vocational certificate students in marketing situations beforehand and afterwards their participation in a board game, and (2) assess the level of satisfaction that students experienced with the learning management system that implemented the board game. The sample was

selected through cluster sampling and consisted of 46 first-year vocational certificate individuals from class BMK.1/2 at Eastern Technology College (E-Tech). The research instruments consisted of a satisfaction questionnaire, a test of measure the marketing situation analysis ability, the "Business Flip" board game, and a lesson plan. The mean, standard deviation, and dependent t-test were employed to analyze the data.

The results indicated that (1) students' analytical thinking ability in marketing situations was significantly improved after using the board game ($\bar{X}$ = 13.70, S.D. = 2.42) compared to before learning ($\bar{X}$ = 5.33, S.D. = 1.14) at the .05 significance level, and (2) students' overall satisfaction with the learning management using the board game was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.52).

Keywords: Board Game, Analytical Thinking, Marketing Situations, Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การตลาดเป็นส่วนหนึ่งของการทำธุรกิจที่ถือเป็นหัวใจสำคัญในการทำให้ธุรกิจอยู่หรือจากไปจากตลาดได้ ปัจจุบันโลกธุรกิจกำลังหมุนไปข้างหน้าเร็วขึ้นทุกวัน อาจทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจละเลยการวิเคราะห์ธุรกิจขั้นพื้นฐานที่มักทำกันเป็นประจำ นั่นคือ การทำ SWOT Analysis ประโยชน์ของการทำ SWOT Analysis จะช่วยผลักดันให้ธุรกิจให้เติบโตได้ เช่น ช่วยให้ผู้ประกอบการรู้จักธุรกิจของตัวเองมากขึ้นโดยได้ทำความเข้าใจจุดอ่อน-จุดแข็งของตนเอง หรือช่วยให้วิเคราะห์อุปสรรคที่อาจจะต้องเจอ และหาหนทางป้องกันได้ทันทั่วทั้งที่ โดยผลที่ได้จากการวิเคราะห์ SWOT จะสร้างความท้าทายและเป้าหมายให้กับธุรกิจ เพราะนักการตลาดจะใช้เครื่องมือนี้ในการระดมความคิด วางแผนเชิงกลยุทธ์และรูปแบบในการแข่งขันกับบริษัทอื่น ๆ (The Digital Tips, 2567)

วิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาด เป็นรายวิชาหนึ่งตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ กลุ่มอาชีพการตลาด สาขาวิชาการตลาด ที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้หลังเรียนรายวิชานี้ คือ เข้าใจหลักการคิดสร้างสรรค์ทางการตลาด มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ทดสอบและปรับปรุงผลิตภัณฑ์และ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามความต้องการของลูกค้าอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนจำเป็นต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์สถานการณ์ ปัจจุบันโดยใช้เครื่องมือทางการวิเคราะห์ SWOT Analysis แต่จากข้อมูลผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนผลการทดสอบ เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด ต่ำกว่าร้อยละ 80 ตามเกณฑ์ที่วิทยาลัยกำหนดไว้ สาเหตุมาจากนักเรียนมองภาพรวมของสถานการณ์ทั้งหมดไม่ออก ขาดมุมมองที่หลากหลายในการวิเคราะห์เป็นการวิเคราะห์โดยไม่ได้มีส่วนร่วมจากทีมงาน และวิเคราะห์อยู่บนข้อมูลที่น้อยเกินไป หรือเป็นข้อมูลที่ไม่มีคุณภาพจนนำไปสู่การวิเคราะห์ผิดพลาด เช่น จำแนกสถานการณ์ภายในองค์กร และสถานการณ์ภายนอกองค์กรไม่ได้ จึงทำให้นักเรียนประเมินความสามารถทางธุรกิจของตนเองได้ไม่ถูกต้อง (วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), 2566)

จากการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนจากเอกสารและงานวิจัย พบว่า บอร์ดเกม เป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจในการเป็นเครื่องมือหนึ่งของการเรียนรู้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอื่นเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือการมีประสบการณ์จากกลไกของเกมที่จำลองระบบในโลกจริงมาได้อย่างแยบยลและชาญฉลาดเพราะบอร์ดเกม (Board Game) ได้ถูกพัฒนาเป็นเครื่องมือประกอบกระบวนการเรียนรู้จนเกิดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษารูปแบบใหม่ที่เรียกว่า Game-Based Learning นอกจากจะทำให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาทักษะด้านความรู้ (hard skills) ควบคู่กับทักษะด้านอารมณ์ (soft skills) ได้อย่างเป็นนัยดี บอร์ดเกมจึงเป็นหนึ่งในนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำผลงานที่สร้างสรรค์ต่อยอดทางธุรกิจได้อย่างเป็นรูปธรรม (ศักดิ์สิทธิ์ หัสมิตร, 2566) บอร์ดเกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดได้หลายด้านอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ โดยผู้เล่นต้องวางแผนเพื่อให้ได้เปรียบในการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นการตั้งราคา การเลือกกลุ่มเป้าหมาย หรือการขยายตลาด สิ่งเหล่านี้เปรียบเสมือนกลยุทธ์ทางการตลาดในโลกจริง หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ ในหลายเกมผู้เล่นต้องตัดสินใจจากข้อมูล เช่น ต้นทุน กำไร หรือพฤติกรรมของลูกค้า (จำลอง) ซึ่งฝึกให้นักเรียนรู้จักเลือกทางเลือกที่เหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นต้น (OpenAI, 2025)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชาความคิดสร้างสรรค์ทางการตลาด จึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด โดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 เพื่อนำผลการศึกษามาใช้เป็นแนวทางการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดโดยใช้ SWOT Analysis ของนักเรียนให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

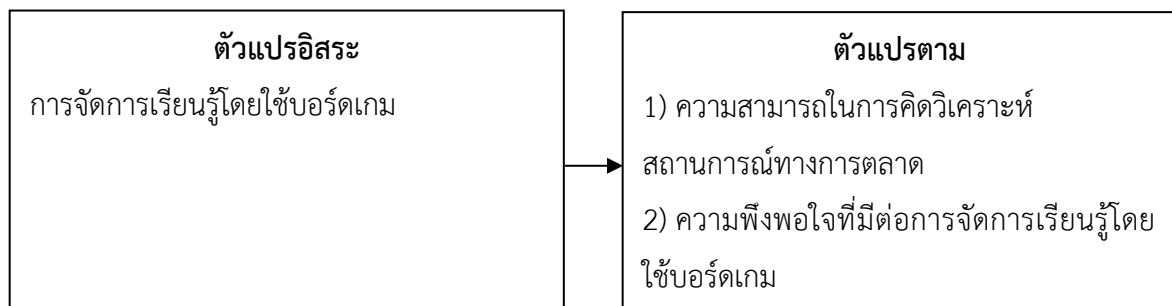
1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด และใช้ SWOT Analysis ในการประเมินความสามารถทางธุรกิจของตนเองได้อย่างถูกต้อง
2. ครูผู้สอนได้สื่อบอร์ดเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียนที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบแนวคิดการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด ที่ควรอิงกับหลักการที่ทำให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ กลยุทธ์ และการวิเคราะห์ข้อมูลคล้ายกับโลกธุรกิจจริง (OpenAI, 2025) และประยุกต์ใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมตามแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2566) มาใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งบอร์ดเกมจะช่วยในการฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น เกิดการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น รวมทั้งช่วยให้มีสมาธิในการเรียน และมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนมากขึ้น (วรภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) จำนวน 6 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 272 คน ซึ่งทุกห้องจัดนักเรียนแบบคละความสามารถ

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการตลาด ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) ห้อง BMK. 1/2 จำนวน 46 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม (Sampling Unit)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง

เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ กลุ่มอาชีพการตลาด สาขาวิชาการตลาด สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาด เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

ตัวแปรตาม คือ 1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด และ 2) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ประเมินก่อน – หลังการทดลอง (One Group Pretest –Posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด จำนวน 2 แผน ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บอร์ดเกมพลิกธุรกิจ ใช้เวลาจัดการเรียนรู้แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง โดยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 แผนนี้ได้ผ่านการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของ บุญชม ศรีสะอาด (2546) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00	มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50	มีระดับความเหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50	มีระดับความเหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50	มีระดับความเหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50	มีระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ระดับเหมาะสมมาก และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ระดับเหมาะสมมาก

2. บอร์ดเกมพลิกธุรกิจ จำนวน 1 ชุด โดยออกแบบเนื้อหาจากบทเรียนเรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด วิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาด แล้วนำมาสร้างเป็นกิจกรรมในบอร์ดเกมพลิกธุรกิจ ซึ่งบอร์ดเกมพลิกธุรกิจนี้ได้ผ่านการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของ บุญชม ศรีสะอาด (2546) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00	มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50	มีระดับความเหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50	มีระดับความเหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50	มีระดับความเหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50	มีระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมพลิกธุรกิจ พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 ระดับเหมาะสมมาก แสดงดังภาพ 2



ภาพ 2 บอร์ดเกมพลิกธุรกิจ

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) จำนวน 20 ข้อ ที่อิงกับ “สถานการณ์จริง มีตัวเลือกใกล้เคียง และข้อมูลประกอบโจทย์” ซึ่งกระตุ้นให้ผู้สอบใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจในบริบทของสถานการณ์จริง โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อและตัวชี้วัดจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้ (Try – Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.50-0.73 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.36 - 0.46 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.77

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับประเด็นการประเมินที่ต้องการวัด มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้ (Try – Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขออนุญาตผู้บริหาร พร้อมทั้งจัดปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงแนวทางการดำเนินการทดลอง การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
2. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาทดสอบ 30 นาที
3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เรื่องสถานการณ์ทางการตลาด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 2 แผน เป็นเวลา 6 ชั่วโมง
4. หลังเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม จำนวน 10 ข้อ
5. นำข้อมูลที่เก็บได้ไปวิเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากทำการทดลองเสร็จสิ้นผู้วิจัยนำข้อมูลมาประมวลผลตามระเบียบวิธีทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม โดยใช้พื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยในแต่ละข้อคำถามตามเกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2553) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00	มีความพึงพอใจมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50	มีความพึงพอใจมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50	มีความพึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50	มีความพึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมของนักเรียน

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	p-value
ก่อนเรียน	46	5.33	1.14	8.37	2.31	24.54*	0.0000
หลังเรียน	46	13.70	2.42				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.33 คะแนน และ 13.70 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 หลังเรียนด้วยบอร์ดเกม ($\bar{X}$ = 13.70, S.D. = 2.42) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 5.33, S.D. = 1.14) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้	4.83	0.38	มากที่สุด
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด อย่างเป็นเหตุเป็นผล	4.20	0.55	มาก
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน	4.80	0.48	มากที่สุด
4. บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในทีม	4.70	0.53	มากที่สุด
5. บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมีส่วนให้นักเรียนสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น	4.67	0.55	มากที่สุด
6. บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมีความผ่อนคลาย สนุกสนาน	4.87	0.35	มากที่สุด
7. บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรายวิชานี้	4.67	0.55	มากที่สุด
8. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาในรายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาดได้มากขึ้น	4.60	0.50	มากที่สุด
9. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อรายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาดมากขึ้น	4.87	0.35	มากที่สุด
10. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดและตั้งเป้าหมายให้กับธุรกิจได้ทำหามากขึ้น	4.57	0.57	มากที่สุด
รวม	4.68	0.52	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.52) เมื่อจัดลำดับเป็นรายชื่อ พบว่า ข้อ

ที่นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมีความผ่อนคลาย สนุกสนาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อรายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาดมากขึ้น ($\bar{X}$ = 4.87, S.D. = 0.35) รองลงมาเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.83, S.D. = 0.38) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.48) โดยข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นลำดับสุดท้าย และมีระดับพึงพอใจอยู่ในมากเพียงข้อเดียว คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด อย่างเป็นเหตุเป็นผล ($\bar{X}$ = 4.20, S.D. = 0.55)

สรุปผลการวิจัย

1. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดของนักเรียนหลังเรียนด้วยบอร์ดเกม ($\bar{X}$ = 13.70, S.D. = 2.42) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 5.33, S.D. = 1.14) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.52)

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาด ของนักเรียนหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เป็นผลเนื่องมาจากบอร์ดเกมเป็นสื่อประกอบการสอนที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สร้างความสนใจในเนื้อหาที่ถูกออกแบบไว้ในบอร์ดเกมที่ตนเองได้เล่นร่วมกับเพื่อน รวมทั้งบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นมีจุดประสงค์ และเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด ที่นักเรียนได้เรียนรู้ในรายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาด ทำให้นักเรียนได้ซึมซับเนื้อหาไปโดยธรรมชาติ ฝึกฝนการใช้งานเครื่องมือทางการวิเคราะห์ SWOT Analysis ผ่านกระบวนการเล่นที่ถูกกำหนดไว้ในกฎและกติกา นอกจากนี้ยังเพิ่มความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดในการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรมเกม ส่งผลทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์และใช้งานเครื่องมือทางการวิเคราะห์ SWOT Analysis ประกอบการวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดได้เป็นอย่างดี สะท้อนได้จากผลการทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม สอดคล้องกับแนวคิดของ เดชรัต สุขกำเนิด (2566) ที่กล่าวว่า บอร์ดเกมมีบทบาทสำคัญในพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง เศรษฐศาสตร์ การประกันภัย การตลาด ประวัติศาสตร์ ฯลฯ และช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การมีพื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนทางความคิดผ่านการบอร์ดเกมถือเป็นการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ด้วย เช่นเดียวกับ อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์ และคณะ (2565) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนการ

สอน และพัฒนาการศึกษาแบบผสมผสาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ทั้งสนุกสนานและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆ เพราะบอร์ดเกมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับรู้ประสบการณ์จำลองด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ เป็นพื้นที่ซึ่งเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถผลิตพลได้ จึงกล้าที่จะเรียนรู้จากความผิดพลาด พร้อมทั้งมีความสนุกสนาน จึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่น่าติดตาม และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) ที่พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X}$ = 25.46, S.D. = 5.16) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X}$ = 9.54, S.D. = 3.53)

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เป็นผลเนื่องมาจากการออกแบบบอร์ดเกมพลิกธุรกิจที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมในครั้งนี้ได้คำนึงเทคนิคการเล่นและการนำเสนอเนื้อหาแบบแข่งขัน ที่มุ่งสร้างความท้าทายในการเล่นแบบกลุ่มร่วมกัน ยังมีรูปแบบของบอร์ดเกมที่ถูกออกแบบโดยใช้สีสันสดใส ตัวอักษรชัดเจน เป็นสื่อที่ง่ายต่อการใช้งาน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ไม่เบื่อหน่ายเหมือนการเรียนแบบปกติที่เน้นการบรรยาย และการศึกษาจากหนังสือเรียนหรือใบความรู้ที่ต้องอาศัยการท่องจำ ความเข้าใจและการนำไปประยุกต์ใช้ สอดคล้องกับแนวคิดของ ยิ่งศักดิ์ ไกรพินิจ และคณะ (2560) ที่กล่าวว่า การนำเกมมาใช้พัฒนาผู้เรียนอาชีวศึกษาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับนักเรียน จึงใจให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียนรู้ ช่วยสร้างความตื่นตัว ท้าทาย สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ตลอดจนการพัฒนาทักษะทางด้านความคิด และการวางแผน ซึ่งสอดคล้องผลการศึกษาของ รัชชิตา ดาวเรือง (2567) ที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้เกมแบบจำลองสถานการณ์ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.47, S.D. = 0.56)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนควรมีการจัดเวทีการต่อยอดการเรียนรู้ของนักเรียนไปสู่ทักษะ หรือขีดความสามารถขั้นสูงขึ้นอย่างเป็นระบบ เช่น การแข่งขันบอร์ดเกมที่พัฒนาทักษะด้านการจัดการ หรือทักษะในด้านอื่นๆ เช่น การเป็นผู้ประกอบการ การสื่อสารทางการตลาด เป็นต้น

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ เรื่อง สถานการณ์ทางการตลาด อย่างเป็นเหตุเป็นผล เป็นข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด ดังนั้น ในการนำบอร์ดเกมไปใช้ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนควรจำเป็นต้องมีการสรุปผลการเล่นเกมให้เชื่อมโยงเนื้อหาที่เรียนรู้กับประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนด้วย เพื่อให้นักเรียนสามารถสรุปความคิดรวบ

สอดคล้องกับการใช้งานเครื่องมือทางการวิเคราะห์ SWOT Analysis ได้อย่างถูกต้องตามบริบทของแต่ละสถานการณ์ทางธุรกิจ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาบอร์ดเกมพลิกธุรกิจเพื่อเป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน (On-Demand) หรือในรูปแบบเรียนผ่านอินเทอร์เน็ต (Online) เพื่อสร้างบรรยากาศในโรงเรียนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้
2. ควรมีการศึกษาลักษณะการใช้บอร์ดเกมพลิกธุรกิจว่ามีความเหมาะสมกับกลุ่มคนใด หรือไม่เหมาะสมกับกลุ่มคนใด หรือในกรณีใด ๆ ถ้าใช้ในกลุ่มคนที่แตกต่างกัน จะได้ผลลัพธ์เหมือน หรือแตกต่างกันอย่างไร เพื่อดูประสิทธิภาพของบอร์ดเกมพลิกธุรกิจว่าเหมาะสมกับทุกคนหรือไม่ อย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- เดชรัตน์ สุขกำเนิด. (2566, 9 มกราคม). *Thai Board Game Policy* นโยบายเพื่อการพัฒนาบอร์ดเกมไทย. <https://think.moveforwardparty.org/article/education/3648/>
- ทิตินา แคมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 26). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.
- ยิ่งศักดิ์ ไกรพินิจ, อธิวัฒน์ จันทิก, และ พิทักษ์ ศิริวงศ์. (2560). วิวัฒนาการความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษา. *วารสารวิจัยและพัฒนา วลัยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 12(3), 155-166.
- รัฐชิตา ดาวเรือง. (2567). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมแบบจำลองสถานการณ์ในรายวิชานวัตกรรมและการประกอบธุรกิจ. *วารสารกลยุทธ์และความสามารถทางการแข่งขันองค์กร*, 3(7), 85-96.
- วรภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา, และ กันตถณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพฯ. *วิจัยสังคม*, 40(2), 107-132.
- วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค). (2566). *รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา การคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการตลาด ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566*.ชลบุรี: ฝ่ายวิชาการ.
- ศักดิ์สิทธิ์ หัสมินทร์. (2566). กระบวนการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 46(3), 1-10.
- อธิป อนันต์กิตติกุล. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร*. [วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย

ศิลปากร]. Silpakorn University Repository (SURE) .<http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3833>

อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์, บุญยกฤต รัตนพันธุ์, และรุ่งรุจี ศรีตาเดช. (2565). การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของบรรณารักษ์ สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) จังหวัดกำแพงเพชร. *วารสารพิกุล*, 20(2), 363-385.

OpenAI. (2025, April 24). Response from ChatGPT to a Question about How do board games help develop critical thinking skills in marketing situations? *ChatGPT*. <http://chat.openai.com/>

OpenAI. (2025, April 24). Response from ChatGPT to a Question about Board game design principles that promote analytical thinking in marketing situations. *ChatGPT*. <http://chat.openai.com/>

The Digital Tips. (2567, 21 กันยายน). *SWOT คืออะไร (SWOT Analysis) ตัวอย่างการวิเคราะห์ธุรกิจในปัจจุบัน*. <https://thedigitaltips.com/blog/marketing/swot-analysis/>