การพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม "ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ" โรงเรียนพะตงประธานคีรีวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

The Development of Career Self-Discovery Skills for Grade 11 Students Using the " Discover Yourself, Discover Your Career " Board Game at Patongprathankiriwat School Hat Yai District Songkhla Province.

ตัสนีม สูดี[1], ถิรพล ทองสิพพัญญู[2] , ไหมไทย ไชยพันธุ์[3] , จันทร์จิรา วงศ์ประไพโรจน์[4]

[1]1นักศึกษา คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 654194020@parichat.skru.ac.th

[2]นักศึกษา คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 654194003@parichat.skru.ac.th

[3]ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, Maithai.ch@skru.ac.th

[4]อาจารย์คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, Janjira.wo@skru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกม "ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ" ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 2) ศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมดังกล่าวที่มีต่อทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 3) สำรวจระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้บอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนพะตงประธานคีรีวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 25 คน ซึ่งคัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือวิจัยที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาแนะแนว เรื่องการค้นหาตนเองเพื่อการเลือกอาชีพ 2) แบบสำรวจทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพทั้งก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม 3) บอร์ดเกม "ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ" ซึ่งประกอบด้วยกระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน และการ์ดคำถามจำนวน 28 ใบ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการใช้บอร์ดเกม นักเรียนมีความชัดเจนในการเลือกอาชีพร้อยละ 84 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพก่อนใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.39, *S.D.* = 0.60) แต่หลังใช้บอร์ดเกมเพิ่มขึ้นเป็นระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, *S.D.* = 0.55) 3) ความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน สะท้อนถึงศักยภาพของบอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนอย่างมีประสิทธิผล

คำหลัก: การพัฒนาทักษะการค้นหาตนเอง บอร์ดเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

Abstract

This study aimed to 1) develop career self-exploration skills among secondary school students through the implementation of the “Discover Yourself, Discover Your Career” board game to achieve the predetermined proficiency criteria, 2) examine the effects of this board game on students’ career self-exploration skills, and 3) assess students’ satisfaction with the use of the board game. The sample comprised 25 Grade 11 students from Class 1, Semester 1, Academic Year 2025 at Phatongprathankirivat School, Hat Yai District, Songkhla Province, selected via cluster sampling. The research instruments included: 1) a guidance learning management plan focused on self-exploration for career decision-making, 2) a career self-exploration skills questionnaire administered pre- and post-intervention, 3) the “Discover Yourself, Discover Your Career” board game consisting of a game board, dice, player tokens, and 28 question cards, and 4) a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, namely percentage, mean, and standard deviation.

The results indicated that 1) following the intervention, 84% of students exhibited clarity in career selection, surpassing the established benchmark; 2) students’ career self-exploration skills were at a moderate level prior to the intervention ($\bar{X}$= 3.39, S.D. = 0.60), but significantly increased to a high level post-intervention ($\bar{X}$= 4.52, S.D. = 0.55); and 3) students reported the highest levels of satisfaction with the board game across all evaluated domains. These findings substantiate the efficacy of the “Discover Yourself, Discover Your Career” board game as an innovative pedagogical tool for enhancing career self-exploration skills in upper secondary education.

Keywords: **The Development of Career Self-Discovery Skills, Board Game, Grade 11 Students**

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคศตวรรษที่ 21 ระบบการศึกษาไทยได้ปรับทิศทางให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะชีวิตและอาชีพ ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4Cs) เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนให้เป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศสู่ความมั่นคงและยั่งยืน พันธกิจหลักของสถาบันการศึกษาในทุกระดับประกอบด้วยการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ การสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านการวิจัย การบริการวิชาการเพื่อพัฒนาสังคม และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ซึ่งล้วนสอดรับกับนโยบาย Thailand 4.0 และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561)

การศึกษาในช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายถือเป็นระยะเปลี่ยนผ่านที่สำคัญในชีวิตของนักเรียน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ต้องตัดสินใจเลือกเส้นทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพในอนาคต การตัดสินใจดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยการรู้จักและเข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้ง ทั้งด้านความสนใจ ความถนัด ศักยภาพ และค่านิยมส่วนบุคคล เพื่อให้

สามารถเลือกเส้นทางที่เหมาะสมและสอดคล้องกับตนเองได้อย่างแท้จริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561; ศิริพร อนุสภา, สุวิทย์ สลามเต๊ะ และสราวุธ และซัน, 2565) หากขาดการเตรียมความพร้อมในด้านดังกล่าว อาจนำไปสู่ปัญหาความลังเล สับสน ขาดเป้าหมาย หรือเลือกเส้นทางอาชีพโดยไม่ได้พิจารณาจากความถนัดและความสนใจที่แท้จริง

จากประสบการณ์การจัดกิจกรรมแนะแนวและการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะตงประธานคีรีวัฒน์ พบว่า นักเรียนจำนวนไม่น้อยยังขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพ ขาดความมั่นใจในการตัดสินใจ และบางส่วนมีแนวโน้มเลือกอาชีพตามความคาดหวังของผู้ปกครองหรือกลุ่มเพื่อนมากกว่าจากศักยภาพและความสนใจของตนเอง ปัญหาเหล่านี้อาจส่งผลต่อการวางแผนการศึกษา การสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อ ตลอดจนการพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพในระยะยาว กิจกรรมแนะแนวในรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายหรือให้ข้อมูลอาชีพเพียงอย่างเดียว อาจไม่ตอบโจทย์รูปแบบการเรียนรู้และความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบัน

บอร์ดเกมนับเป็นสื่อสถานการณ์จำลองที่มีศักยภาพในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงรุก เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม สร้างปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความคิด และได้สำรวจตนเองผ่านสถานการณ์ที่ใกล้เคียงความเป็นจริง โดยมีองค์ประกอบที่หลากหลาย อาทิ กระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน และการ์ดคำถาม ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการทำงานเป็นทีม ตลอดจนเพิ่มแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนรู้ (วิบูลย์ เอกพิริยไพบูลย์, วิชัย นภาพงศ์, จิระวัฒน์ ตันสกุล และชไมพร อินทร์แก้ว, 2568; พนิตนันท์ เขตวิทย์ และน้ำทิพย์ องอาจวาณิชย์, 2566)

ดังนั้นจากข้อเท็จจริงดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการนำบอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจเกี่ยวกับการเลือกอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การเลือกเส้นทางการศึกษาต่อและอาชีพที่เหมาะสมกับศักยภาพและความสนใจของแต่ละบุคคลอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

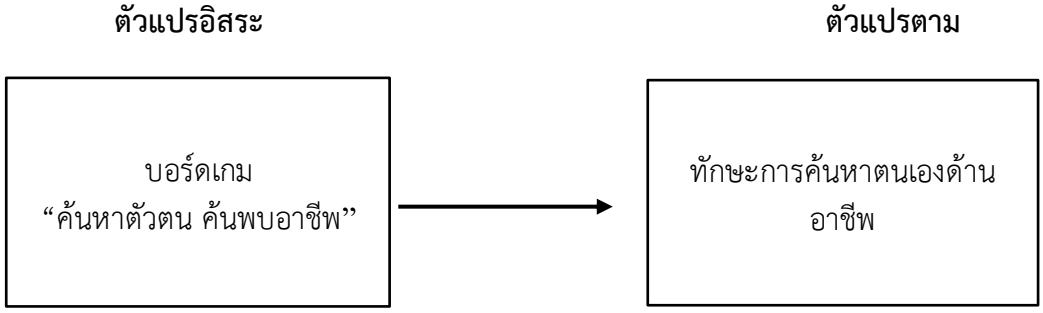
1. เพื่อพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” หลังใช้บอร์ดเกมกับเกณฑ์ร้อยละ 80
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ที่มีต่อทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการค้นหาด้านอาชีพ กิจกรรมแนะแนว เรื่องการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะตงประธานคีรีวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ให้สูงขึ้นได้อย่างเหมาะสม
2. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้ปรับปรุงเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนกิจกรรมแนะแนว ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กรอบแนวคิด

การพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพโดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะตงประธานคีรีวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา คณะผู้จัดทำได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงประมาณ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 โรงเรียนพะตงประธานคีรีวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 134 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 โรงเรียนพะตงประธานคีรีวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน รายวิชาแนะแนว เรื่องการค้นหาตนเองเพื่อการเลือกอาชีพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 แผน

2. แบบสำรวจการค้นหาตนเองด้านอาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้วัดทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยสร้างแบบสำรวจจำนวน 4 ข้อ ใช้รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Rating Scale) 5 ระดับ จากนั้นนำแบบวัดไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการศึกษา แนะแนว และจิตวิทยา พิจารณาความเหมาะสมด้านเนื้อหาและภาษาที่ใช้ ผลการประเมินได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ .66 ขึ้นไป จากนั้นนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน และการแปลผลคะแนนค่าเฉลี่ยของแบบสำรวจ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแปลผลตามแนวคิดของบุญชม ศรีสะอาด (2560) คือ

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง น้อยที่สุด

3. บอร์ดเกม “ค้นหาตนเองค้นพบตัวตน” ซึ่งประกอบด้วย กระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน การ์ดคำถามทั้งหมด 28 ใบ มี 4 ด้าน คือ ด้านความสนใจ ด้านความถนัด ด้านค่านิยม และด้านบุคลิกภาพ ซึ่งแบ่งด้านละ 7 คำถาม โดยผู้วิจัยได้นำคำถามจากการ์ดคำถามทั้งหมดไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.66 – 1.00

4. แบบประเมินสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมชี้วัดด้านความพึงพอใจของนักเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่า (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพก่อนใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” โดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ได้แก่ 1). การรับรู้ความสนใจของตนเอง 2). การรับรู้ความถนัดและความสามารถของตนเอง 3). ความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพที่สอดคล้องกับตนเอง 4). ความชัดเจนในการตัดสินใจเลือกอาชีพ

2. ดำเนินการทดลองทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” จำนวน 1 ชุด ใช้เวลา 50 นาที จำนวน 1 สัปดาห์ โดยมีวิธีการเล่น ดังภาพ

ภาพที่ 2 วิธีการเล่นบอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

ภาพที่ 3 การนำบอร์ดเกมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3. ผู้วิจัยดำเนินการสำรวจทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ หลังใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” โดยใช้แบบสำรวจการค้นหาตนเองด้านอาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ฉบับเดียวกับที่ใช้สำรวจทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพก่อนใช้บอร์ดเกม และนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ด้วยการใช้สถิติ ดังนี้

สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อย (Percent) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน *(S.D.)*

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” โรงเรียนพะตงประธานศิริวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา สามารถนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

1). เพื่อพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” หลังใช้บอร์ดเกมกับเกณฑ์ร้อยละ 80 แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าร้อยละ หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

ผลการระบุอาชีพที่ตนเองสนใจ	ผลการประเมิน	
	n	ร้อยละ
1. มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพ	21	84
2. ขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพ	4	16

จากตารางที่ 1 พบว่า หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนที่มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจได้จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 84 และนักเรียนที่ขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจมีเกณฑ์ที่สูงกว่าร้อยละ 80 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดตามวัตถุประสงค์

2). เพื่อศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ที่มีต่อทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม

รายการประเมิน	n	$\bar{X}$	*S.D.*	ระดับ
ก่อนใช้บอร์ดเกม	25	3.39	0.60	ปานกลาง
หลังใช้บอร์ดเกม	25	4.52	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียน ก่อนการใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$= 3.39, *S.D.* =0.60) และหลังการใช้บอร์ดเกม ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.52, *S.D.* =0.55) แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ส่งผลให้ทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น

3). เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

รายการประเมิน	$\bar{X}$	*S.D.*	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาและการเล่น	4.84	0.37	มากที่สุด
2. ด้านการเรียนรู้	4.80	0.41	มากที่สุด
3. ด้านคุณภาพของเกม	4.76	0.44	มากที่สุด
รวม	**4.80**	**0.41**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบตัวฉัน” โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.80, *S.D.* = 0.41) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดได้แก่ ด้านเนื้อหาและการเล่น ($\bar{X}$ = 4.84, *S.D.* = 0.37) ด้านการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.80, *S.D.* = 0.41) และด้านคุณภาพของเกม ($\bar{X}$ = 4.76, *S.D.* = 0.44)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปและนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนที่มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 84 และนักเรียนที่ขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพมีเกณฑ์สูงกว่าร้อยละ 80 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดตามวัตถุประสงค์

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” พบว่า ก่อนการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$= 3.39, *S.D.* = 0.60) และหลังการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, *S.D.* = 0.55) แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ส่งผลให้ทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น สามารถช่วยพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลให้ผู้เรียนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสนใจและความถนัดของตนเองมากขึ้น

3. หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.41) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดได้แก่ ด้านเนื้อหาและการเล่น ($\bar{X}$ = 4.84, S.D. = 0.37) ด้านการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.41) และด้านคุณภาพของเกม ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.44)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพโดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะตงประธานคีรีวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” กับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพเพิ่มขึ้นสูงกว่าเกณฑ์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะสนุกสนาน น่าสนใจ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ สามารถสะท้อนความสนใจ ความถนัด และอาชีพที่ตนเองต้องการได้ชัดเจนขึ้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้และมีความตั้งใจในการพัฒนาตนเองมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ รพิสา กันสุข และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2564) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รวมทั้งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Jhang, J. N., Lin, Y. C., & Lin, Y. T. (2025) และ Zheng, S., Fischer, V., Luckner, N., & Purgathofer, N. (2024) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมและการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงเกมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมแรงจูงใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของผู้เรียน และเอื้อต่อการพัฒนาประสิทธิผลทางการเรียนรู้

2. ผลการศึกษาของการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ที่มีต่อทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$= = 3.39, *S.D.* = 0.60) และหลังการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= = 4.52, *S.D.* = 0.55) แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพเพิ่มขึ้นก่อนใช้บอร์ดเกม ทั้งนี้อาจ

เป็นเพราะว่า บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” มีลักษณะเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน แปลกใหม่ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสะท้อนความสนใจ ความถนัดของตนเองได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้มีทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพรายวิชากิจกรรมแนะ แนวเรื่องการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพหลังใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” สูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ซึ่งสอดคล้องกับนริศรา ทองสุขุม (2566) ได้ทำวิจัยเรื่องผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาและการเล่น ด้านการเรียนรู้ และด้านคุณภาพของเกม ล้วนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม สามารถตอบสนองต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการค้นหาตนเองและการเลือกอาชีพได้เป็นอย่างดี และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับศราวุฒิ ด้วงเบ้า (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อ ระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ดังนั้นผลการวิจัยชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการนำบอร์ดเกม“ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” มาใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่ช่วยส่งเสริมการค้นหาตนเองและการวางแผนทางอาชีพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายอย่างมีประสิทธิผล ทั้งนี้ การเรียนรู้ผ่านเกมไม่เพียงแต่เพิ่มพูนความรู้และทักษะที่จำเป็น แต่ยังส่งเสริมแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และความตื่นตัวในการเรียนรู้ นับเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการต่อยอดสู่การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ และส่งเสริมการแนะแนวในยุคใหม่ได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการค้นหาตนเองได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนรายวิชาแนะแนวหรือผู้ที่ทำหน้าที่แนะแนวในสถานศึกษา ควรนำนวัตกรรมดังกล่าวไปใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะในหัวข้อที่เกี่ยวกับการรู้จักตนเองและการวางแผนอาชีพ เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม และสามารถสะท้อนความสนใจ ความถนัด และแนวโน้มอาชีพที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างชัดเจน

2. ครูผู้สอนหรือครูแนะแนวสามารถนำผลจากการใช้บอร์ดเกมไปใช้ประกอบการแนะแนวรายบุคคล เพื่อช่วยให้นักเรียนที่ยังขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพได้รับคำแนะนำที่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของตนเองมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายการวิจัยไปยังกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอื่น เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น หรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสายอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ของการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ในกลุ่มผู้เรียนที่มีความแตกต่าง

2. ควรศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมต่อทักษะด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือทักษะการสื่อสาร เพื่อขยายภาพการใช้นวัตกรรมในมิติที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

บุญชม ศรีสะอาด.(2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10 ฉบับปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

นริศรา ทองสุขุม. (2566). *ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี*. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ,สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช).

พนิตนันท์ เขตวิทย์ และน้ำทิพย์ องอาจวาณิชย์. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม. *วารสาร Journal of Modern Learning Development*, 8(10), 201-218

รพิสา กันสุข และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสาร Journal of Buddhist Education and Research (JBER)*, 8(2), 61-71.

วิบูลย์ เอกพิริยไพบูลย์, วิชัย นภาพงศ์, จิระวัฒน์ ตันสกุล และชไมพร อินทร์แก้ว. (2568). การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ ตามแนวคิดเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสาร The Journal of Development Administration Research*, 15(3), 2495-2512.

ศิริพร อนุสภา, สุวิทย์ สลามเต๊ะ และสราวุธ และซัน. (2565). เยาวชนไทยกับการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21Thai Youth and Education in the 21st century. *วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรจน์*, 19(37), 209-228

ศราวุฒิ ด้วงเบ้า. (2568). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัลมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. *วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์,* 47(2), 88-109.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *กิจกรรมแนะแนวตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนส่วนจำกัด โรงพิมพ์อักษรไทย (น.ส.พ. ฟ้าเมืองไทย).

Jhang, J. N., Lin, Y. C., & Lin, Y. T. (2025). A study on the effectiveness of a hybrid digital-physical board game incorporating the sustainable development goals in elementary school sustainability education. Sustainability, 17(15). 6775.

Zheng, S., Fischer, V., Luckner, N., & Purgathofer, N. (2024). Learning from designing a board game for policy thinking in computer science. Proceedings of the 18th European Conference on Games Based Learning, 18(1). 894–901.