



การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก  
โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
วิทยาลัยครูสุริยเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต  
ปีการศึกษา 2565



**A STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT IN THAI LITERATURE  
RAMAYANA, EPISODE NARAI PRAB NONTHOK OF  
GRADE 8 STUDENTS USING GAMIFICATION**

**BY  
NARUMOL PECHRAK**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENTS FOR  
THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION  
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION  
SURYADHEP TEACHERS COLLEGE**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2022**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก  
โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดย  
นฤมล เพ็ชรรักร

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2565

รศ.ดร.มารุต พัฒนาผล  
ประธานกรรมการสอบ

ผศ.ดร.นิภาพร สกุลวงศ์  
กรรมการ

ดร.ชิตชไม วิสุตกุล  
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต. หญิง ดร.วรรณิ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

16 มิถุนายน 2566

Thesis entitled

**A STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT IN THAI LITERATURE  
RAMAYANA, EPISODE NARAI PRAB NONTHOK OF  
GRADE 8 STUDENTS USING GAMIFICATION**

by

NARUMOL PECHRAK

was submitted in partial fulfillment of the requirements  
for the degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

Rangsit University  
Academic Year 2022

---

Assoc.Prof. Marut Patphol, Ed.D.  
Examination Committee Chairperson

Asst.Prof. Nipaporn Sakulwongs, Ed.D.  
Member

---

Chidchamai Visuttakul, Ed.D.  
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

June 16, 2023

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาและเอาใจใส่อย่างยิ่ง ของ อาจารย์ ดร.ชิตชไม วิสตุกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนา ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิภาพร สกุลวงศ์ กรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ซึ่งกรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ซึ่งแนวทางการปรับปรุงและแก้ไขวิทยานิพนธ์ตลอดเวลา จนทำให้ผู้วิจัยสามารถทำงานเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาครั้งนี้อย่างสูง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์วันเพ็ญ ต้นจ้อย อาจารย์อรัญญา สุชาติโรบล และดร.กฤษณ์ฐู เหมราช ที่กรุณาตรวจสอบเครื่องมือวิจัยและให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และคณะกรรมการเรียนรู้อาษาไทย โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก ที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยเป็นอย่างดี

ประโยชน์ใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อเป็นการตอบแทนพระคุณบิดา มารดาและครูอาจารย์ทุกท่าน



นฤมล เพ็ชรรั๊ก  
ผู้วิจัย

6204315 : นฤมล เพ็ชรรั้ง  
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์  
 ปราบนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น สำหรับนักเรียน  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
 หลักสูตร : ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.ชิตชไม วิสุตกุล

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 35 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้รายคาบเรียน จำนวน 6 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก และแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 111 หน้า)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วรรณคดีไทย, รามเกียรติ์, เกมิพีเคชั่น

6204315 : Narumol Pechrak  
 Thesis Title : A Study of Learning Achievement in Thai Literature Ramayana, Episode Narai Prab Nonthok of Grade 8 Students Using Gamification  
 Program : Master of Education in Curriculum and Instruction  
 Thesis Advisor : Chidchamai Visuttakul, Ed.D.

**Abstract**

The objectives of this research are 1) to compare learning achievement in Thai literature Ramayana, Episode Narai Prab Nonthok of grade 8 students before and after learning through gamification; and 2) to study the satisfaction of grade 8 students towards learning Thai literature Ramayana Episode Narai Prab Nonthok through gamification. The sample used for this research was grade 8 students from a classroom of 35 students studying in the first semester of Academic Year 2020 at a high school in Nakhon Nayok Province, obtained from cluster random sampling. The research instruments used comprise six lesson plans for teaching Thai language, Thai literature learning achievement test on Ramayana, Episode Narai Prab Nonthok, and the questionnaire on the satisfaction of learning Thai literature through gamification. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t –test for dependent samples.

The results revealed that the achievement in Thai literature Ramayana, Episode Narai Prab Nonthok of grade 8 students after learning through gamification was higher than the achievement prior to learning through gamification with statistical significance at the .01 level. It was also found that the grade 8 students were satisfied with learning Thai literature Ramayana Episode Narai Prab Nonthok through gamification at high level with an average of 3.90.

(Total 111 pages)

**Keywords:** Learning Achievement, Thai Literature, Ramayana, Gamification

Student’s Signature ..... Thesis Advisor’s Signature .....

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
<b>บทที่ 1</b>	
<b>บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	6
1.3 คำถามการวิจัย	6
1.4 สมมติฐานการวิจัย	6
1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย	7
1.6 ขอบเขตของการวิจัย	7
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
1.8 นิยามศัพท์	9
<b>บทที่ 2</b>	
<b>ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>10</b>
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร	11
2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวรรณคดี	17
2.3 การสอนวรรณคดีไทย	19
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเกมพีเคชั่น	24
2.5 ความพึงพอใจ	33
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	35



## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<b>บทที่ 3</b>	
<b>ระเบียบวิธีการวิจัย</b>	<b>42</b>
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	42
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	43
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	43
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	46
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	47
3.6 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	47
<b>บทที่ 4</b>	
<b>ผลการวิจัย</b>	<b>48</b>
4.1 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่น	48
4.2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมพีเคชั่น	51
<b>บทที่ 5</b>	
<b>สรุปผลและข้อเสนอแนะ</b>	<b>54</b>
5.1 สรุปผลการวิจัย	54
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	55
5.3 ข้อเสนอแนะ	57
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>59</b>

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก	65
ภาคผนวก ก ราชนามผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย	66
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	68
ภาคผนวก ค ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	103
ภาคผนวก ง เอกสารการรับรองจริยธรรมในคน	108
ประวัติผู้วิจัย	111



## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2	12
4.1	ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น เป็นรายบุคคล	49
4.2	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น ของนักเรียนทั้งชั้น (N=35)	51
4.3	ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น	51

## สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	7
2.1	แผนภาพทฤษฎีแนวคิด 8 ด้านของเกมิฟิเคชั่น	27
2.2	ระบบจัดการเรียนการสอน Class DOJO	29
2.3	ระบบจัดการเรียนการสอน Class Craft	30
2.4	ระบบจัดการเรียนการสอน Ribbon Hero	31



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม ก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และประสบการณ์จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะความรู้ กระบวนการคิด อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่า ควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง ด้วยความสำคัญของภาษาไทยที่ต้องฝึกฝนทักษะให้เกิดความชำนาญ กระทรวงศึกษาธิการจึงมีการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยมีการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางไว้ 5 สาระด้วยกัน คือ สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมี วิจารณญาณ พูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกใน โอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและอนุรักษ์ภาษาไทยในฐานะสมบัติ ของชาติ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจารณ์

วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สาระสำคัญของการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมุ่งประสงค์ให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงและกำหนดให้คุณภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคุณภาพการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม โดยนักเรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร อ่านออกเสียงบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง อธิบายความหมาย เข้าใจ แยกแยะ ข้อคิดเห็น ข้อเท็จจริง จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน นำความรู้ความคิดจากเรื่องที่อ่านไปตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต เขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำเหมาะสมตามระดับภาษาในโอกาสต่าง ๆ ย่อความ สรุปความ วิเคราะห์ วิวิจารณ์ แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดี วรรณกรรม มีความรู้ความเข้าใจหลักภาษาไทยเบื้องต้น ตามมาตรฐานหลักสูตรและมีนิสัยรักการอ่าน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2559, น. 1-2)

จากสาระการเรียนรู้ภาษาไทยดังกล่าว โดยเฉพาะสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมนั้น ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการเรียนรู้วรรณคดีไทย จากงานวิจัยของเกศินี ปุ๋งปีแก้ว (2557, น. 4) ที่พบว่า แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จะให้ความสำคัญและส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดี แต่สภาพการเรียนการสอนวรรณคดีก็ยังไม่ประสบกับอุปสรรคหลายด้าน อาทิ ปัญหาครูไม่สามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของหลักสูตร ปัญหาเวลาเรียนไม่พอ คือในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐานระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีจำนวนหน่วยกิต 1.5 หน่วยกิต มีเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สัปดาห์ละ 3 คาบ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีจำนวนหน่วยกิต 1.0 หน่วยกิต มีเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบ แต่ครูต้องทำการสอนให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจครบทั้ง 5 สาระ ด้วยเนื้อหาและสาระการเรียนรู้ที่มีจำนวนมากจึงทำให้ครูไม่สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรทั้งหมด

จากปัญหาที่พบดังกล่าว จะเห็นได้ว่าผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหานี้เพราะเป็นผู้ที่สามารถเลือกแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน ดังเช่นที่ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. (2543) ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีว่า หากยอมรับว่าการสอนวรรณคดีเป็นเรื่องยากและพยายามแสวงหาวิธีการใหม่ ๆ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยก็คงจะมีผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น ดังนั้น หน้าที่ของผู้สอนวรรณคดีที่สำคัญและเร่งด่วน

คือ ต้องแสวงหารูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีที่มีประสิทธิภาพ เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้วรรณคดี ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันต้องอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มาช่วยสร้างสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน ที่ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ให้ทันสังคมยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 3 พ.ศ.2553 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 และมาตรา 24 และหมวด 9 มาตรา 66 ได้กล่าวถึงความสำคัญของแนวทางการจัดการศึกษาและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, น. 8)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาในการสอนวรรณคดีนั้นเกิดจากสาเหตุใหญ่ 2 ประการ คือ ครู และนักเรียน อย่างไรก็ตาม ปัญหานี้ส่วนเริ่มต้นจากการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลเป็นลำดับ เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาดังกล่าวควรมีการพัฒนาการเรียนการสอนวรรณคดีให้มากขึ้น โดยการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ของครู เพราะครูเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดนักเรียนและปัญหาที่เกิดขึ้นในทุกด้าน การที่นักเรียนจะบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนได้นั้นจึงอยู่ที่เทคนิคการสอนของครู (จารุวรรณ เทียนเงิน, 2547)

การที่ผู้วิจัยได้เลือกวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ซึ่งเป็นวรรณคดีระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีเนื้อเรื่องประกอบกับกลอนบทละคร เนื่องจากเป็นวรรณคดีที่มีคุณค่าทั้งด้านเนื้อหา ที่สะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติของมนุษย์ คุณค่าด้านวรรณศิลป์ที่สะท้อนความงดงามของภาษาไทย และด้านสังคมที่แฝงข้อคิดในการดำเนินชีวิตในสังคม ซึ่งจากปัญหาที่พบในการวิจัยข้างต้นจึงชี้ให้เห็นว่า การที่ผู้เรียนไม่ชอบเรียนวรรณคดี เนื่องจากเกิดคำถามที่ว่าไม่รู้จะเรียนไปเพื่ออะไร นั่นเป็นเพราะผู้เรียนยังไม่เห็นคุณค่าและข้อคิดที่แฝงอยู่ในวรรณคดี ซึ่งแนวทางแก้ปัญหาคือผู้สอนควรพยายามบ่มเพาะทัศนคติที่ดีต่อวิชาวรรณคดีให้เกิดขึ้น และทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีที่สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของผู้เรียนให้ได้ด้วยการปรับแนวคิดจากวรรณคดีเข้ากับชีวิตจริง (กุสุมา รักษมณี, 2556)



ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการศึกษาวรรณคดีในรูปแบบต่าง ๆ อย่างหลากหลาย เพื่อนำมาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติของนักเรียนและเหมาะสมกับธรรมชาติของวรรณคดีไทย และคำนึงว่าต้องตอบสนองต่อการพัฒนาประสบการณ์สติปัญญา และความสามารถของนักเรียน รวมถึงการมองเห็นความสัมพันธ์ของคุณค่าด้านสังคมกับชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยได้ค้นพบแนวคิดเกมิฟิเคชัน จากบทความวิจัยเรื่อง “แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมิฟิเคชัน” ของ ชนัตต์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) บทความนี้ได้อธิบายถึงแนวคิดเกมิฟิเคชัน และการประยุกต์ใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ ผู้เขียนชี้ให้เห็นว่าแนวคิดนี้จะช่วยพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้น สร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน และสร้างความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งการนำเกมิฟิเคชันมาใช้ในด้านการศึกษายังคงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ และคาดว่าจะเป็นที่นิยมมากขึ้นต่อไปในอนาคต

แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวคิดที่นำมาประยุกต์ให้เข้ากับการศึกษา เป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม โดยประยุกต์รูปแบบของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน ทำให้การจัดการเรียนการสอนมีรูปแบบเหมือนเกม ความสนุกสนานที่เกิดขึ้นจะช่วยเสริมแรงจูงใจให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนรู้ต่างกับการเรียนโดยมีเกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ตรงที่ เกมิฟิเคชัน สอดแทรกแนวคิดของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ ซึ่งไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง แต่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเสมือนการเล่นเกมที่ (Glover, 2013) ขณะที่การเรียนโดยมีเกมเป็นฐานให้ความสำคัญกับการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมนักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาสาระของการเรียนในหัวข้อนั้นด้วยพร้อม ๆ กับการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจะช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมิฟิเคชันสามารถดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วมและจดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยการนำกลศาสตร์ของการเล่นเกมมาปรับใช้กับกิจกรรมในโลกแห่งความจริง (Chou, 2014) สอดคล้องกับ Foreman (2013) ซึ่งกล่าวว่า รูปแบบของเกมนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง เกมให้ประสบการณ์ที่เห็นภาพอย่างละเอียด ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วคุณสมบัตินี้ของเกมทำให้การจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิมหรือการสอนแบบบรรยายนั้นกลายเป็นเรื่องน่าเบื่อ การบูรณาการ โครงสร้างเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียนและแบบฝึกหัดในกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจและมีความสามารถที่จะ



ดึงดูดนักเรียนให้เกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมกับการเรียนได้ เป็นไปตามแนวทางการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติฉบับแก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 3 พุทธศักราช 2553 ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น อันเกิดจากแรงจูงใจภายในตนเองของนักเรียน เกิดการเรียนรู้ขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดเกมพีเคชั่นเป็นการนำเอาองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการนำเกมเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยอาศัยหลักของการเล่นที่มีความสนุกสนาน ทำทายและนำติดตาม ผสมผสานกันองค์ประกอบตามแนวคิดเกมพีเคชั่นนั้นอยู่บนพื้นฐานของหลักพฤติกรรมประสาทและจิตวิทยาของมนุษย์ที่มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเล่น เพื่อให้ผู้ที่ใช้งานสามารถใช้เวลากับเกมได้โดยไม่เกิดความรู้สึกเบื่อและมีความรู้สึกร่วมไปกับการทำกิจกรรม (วรวิสุทธิ์ ภิญ โยธูยาง, 2556) นอกจากนี้ การนำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนย่อมจะส่งผลดีให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เนื่องจากมีการนำเสนอที่คล้ายกับการเล่นเกมในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้นด้วย โดยขณะทำกิจกรรมร่างกายจะหลั่งสารสื่อประสาทที่ทำหน้าที่ส่งสัญญาณระหว่างเซลล์ประสาทภายในสมองชื่อว่า เซโรโทนิน (Serotonin) มีบทบาทสำคัญในการควบคุมอารมณ์และสาร โดพามีน (Dopamine) มีหน้าที่ช่วยให้กระบวนการทำงานของสมองและการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นไปอย่างปกติ ช่วยควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็ก ควบคุมอารมณ์ความรู้สึก ช่วยในเรื่องของการรับรู้ ส่งเสริมระบบความจำและการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น โดยทางการแพทย์ยังได้วิจัยพบว่า สารนี้ยังมีหน้าที่ในการสร้างบุคลิกของผู้นั้นให้กลายเป็นคนที่มองโลกในแง่ดีได้ เนื่องจากร่างกายของคนเราหากมีสารโดพามีนอย่างเพียงพอจะทำให้สมองตัดเรื่องแง่ลบหรือแง่ร้ายออกไปได้อย่างอัตโนมัติ รวมไปถึงในช่วงเวลาที่เกิดปัญหาจะช่วยทำให้มีสมาธิในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น (กองบรรณาธิการ HD, 2563)

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมีความเห็นพ้องกับ นครินทร์ สุกใส (2561) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของแนวคิดเกมพีเคชั่นต่อการจัดการเรียนการสอนว่า แนวคิดเกมพีเคชั่นจะช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัย จึงนำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาใช้ในการจัดการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน มีความอยากรู้เนื้อหาแก่นเรื่อง โครงเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ ตัวละครหลัก นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด

เกมฝึกเข้ันยังทำให้นักเรียนสนุกสนาน ทำให้เรียนรู้เนื้อหา จดจำ เข้าใจ ได้ดียิ่งขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นด้วย

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฝึกเข้ัน

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฝึกเข้ัน

## 1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก หลังการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฝึกเข้ันสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.3.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฝึกเข้ันอยู่ในระดับใด

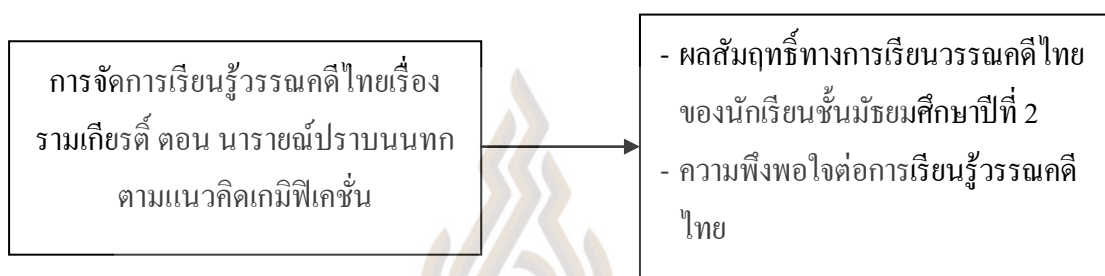
## 1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก หลังการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฝึกเข้ันสูงกว่าก่อนเรียน

1.4.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฝึกเข้ันอยู่ในระดับมาก

## 1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิดในการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## 1.6 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

### 1.6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก นักเรียนทั้งหมด 10 ห้อง จำนวน 449 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/9 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 35 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

### 1.6.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ซึ่งนำมาจากหนังสือเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม ม.2 สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ จำนวน 6 เรื่อง ดังนี้

- 1) ประวัติผู้แต่งและความเป็นมา
- 2) คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง
- 3) ตัวละครและลักษณะนิสัยของตัวละคร
- 4) เนื้อเรื่อง
- 5) คุณค่าของวรรณคดี
- 6) ความรู้ ข้อคิด และการประยุกต์ใช้

### 1.6.3 ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

- 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

### 1.6.4 สถานที่ในการวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
มัธยมศึกษาเขต 7 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

### 1.6.5 ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ทำการวิจัย ตั้งแต่ เดือนเมษายน ถึงเดือนพฤศจิกายน 2563

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.7.1 นักเรียนเกิดความรู้สึกรัก และเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย
- 1.7.2 ครูได้แนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
- 1.7.3 สถานศึกษามีงานวิจัยเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย

## 1.8 นิยามศัพท์

**แนวคิดเกมพีเคชั่น** หมายถึง แนวคิดที่นำเอารูปแบบ กลไกของเกม มาประยุกต์ใช้กับสิ่งอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม ทำให้เกิดความเข้าใจ สนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้เกิดความผูกพันกับการทำกิจกรรม

**การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น** หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยนำเอาองค์ประกอบของเกมซึ่งประกอบไปด้วย การสะสมคะแนน ตารางคะแนน ความท้าทาย การทำงานเป็นทีม และของรางวัล มาเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียน

**วรรณคดีไทย** หมายถึง งานประพันธ์ที่มีคุณค่าและมีศิลปะทางการประพันธ์ ซึ่งเป็นผลงานที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของมนุษย์ รวมถึงการบันทึกเรื่องราวของชีวิตและสังคมในแต่ละยุคสมัยไว้ด้วย

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก** หมายถึง คะแนนที่ได้มาจากความรู้ ความจำ ความเข้าใจ ในวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ซึ่งประกอบด้วย ประวัติและความเป็นมา เนื้อหา ตัวละคร คำศัพท์ และคุณค่าของวรรณคดี โดยประเมินจากการทำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 30 ข้อ โดยตีค่าเป็นคะแนน 30 คะแนน

**ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจ และเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักอยากเรียน และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน วัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยวัดจากความพึงพอใจต่อเนื้อหาที่เรียน ความพึงพอใจต่อการใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการเรียน โดยประเมินค่าเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2” ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัย โดยลำดับเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญ ดังต่อไปนี้

#### 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร

2.1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

#### 2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวรรณคดี

2.2.1 ความหมายของวรรณคดี

2.2.2 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี

2.2.3 องค์ประกอบของวรรณคดี

#### 2.3 การสอนวรรณคดีไทย

2.3.1 จุดมุ่งหมายของการสอนวรรณคดีไทย

2.3.2 วิธีสอนวรรณคดีไทย

2.3.3 แนวทางในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย

#### 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเกมิฟิเคชั่น

2.4.1 ความหมายของเกมิฟิเคชั่น

2.4.2 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมิฟิเคชั่น

2.4.3 ประโยชน์ของเกมิฟิเคชั่น

2.4.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมิฟิเคชั่น

2.4.5 การประยุกต์ใช้เกมิฟิเคชั่นในการจัดการเรียนรู้

#### 2.5 ความพึงพอใจ

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

2.5.2 วิธีการวัดความพึงพอใจในการเรียน



## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

### 2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร

### 2.1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ ที่จะก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และเสริมสร้างให้มีความเป็นไทย ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี จนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคง นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นสื่อแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษอันเป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่สืบไป

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้จริง การเรียนรู้ภาษาไทยจึงต้องมีการฝึกฝนทักษะทุกด้านไปพร้อมกัน กระทรวงศึกษาธิการจึงจัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อให้สถานศึกษานำไปใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตรและ ออกแบบการเรียนรู้ โดยมีผลคาดหวังที่ต้องการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจน จึงมีการกำหนด มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ประสบผลสำเร็จ ดังนี้

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน	
1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง	การอ่านออกเสียงประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> <li>- บทร้อยแก้วที่เป็นบทบรรยายและบทพรรณนา</li> <li>- บทร้อยกรอง เช่น กลอนบทละคร กลอนนิทาน กลอนเพลงยาว และกาพย์ห่อโคลง</li> </ul>
2. จับใจความสำคัญสรุปความและอธิบายรายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน 3. เขียนผังความคิดเพื่อแสดงความเข้าใจในบทเรียนต่างๆ ที่อ่าน 4. อภิปรายแสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน 5. วิเคราะห์และจำแนกข้อเท็จจริง ข้อมูลสนับสนุน และข้อคิดเห็นจากบทความที่อ่าน 6. ระบุข้อสังเกต การชวนเชื่อ การโน้มน้าวหรือความสมเหตุสมผลของงานเขียน	การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น <ul style="list-style-type: none"> <li>- วรรณคดีในบทเรียน</li> <li>- บทความ</li> <li>- บันทึกเหตุการณ์</li> <li>- บทสนทนา</li> <li>- บทโฆษณา</li> <li>- งานเขียนประเภทโน้มน้าวใจ</li> <li>- งานเขียนหรือบทความแสดงข้อเท็จจริง</li> <li>- เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น</li> </ul>
7. อ่านหนังสือ บทความ หรือคำประพันธ์อย่างหลากหลาย และประเมินคุณค่าหรือแนวคิดที่ได้จากการอ่าน เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิต	การอ่านตามความสนใจ <ul style="list-style-type: none"> <li>- หนังสืออ่านนอกเวลา</li> <li>- หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย</li> <li>- อ่านหนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน</li> </ul>
8. มีมารยาทในการอ่าน	มารยาทในการอ่าน



ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ	
1. คัดลายมือตัวบรรจงครึ่งบรรทัด	คัดลายมือตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ตามรูปแบบตัวอักษรไทยได้
2. เขียนบรรยายและพรรณนา	การเขียนบรรยายและพรรณนา
3. เขียนเรียงความ	การเขียนเรียงความเกี่ยวกับประสบการณ์
4. เขียนย่อความ	การเขียนย่อความจากสื่อต่าง ๆ เช่น นิทาน คำสอน บทความทางวิชาการ บันทึกเหตุการณ์ เรื่องราวในบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
5. เขียนรายงานการศึกษาค้นคว้า	การเขียนรายงาน - การเขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า - การเขียนรายงาน โครงการ
6. เขียนจดหมายกิจธุระ	การเขียนจดหมายกิจธุระ - จดหมายเชิญวิทยากร - จดหมายขอความอนุเคราะห์
7. เขียนวิเคราะห์ วิพากษ์ และแสดงความรู้ความคิดเห็น หรือโต้แย้งในเรื่องที่อ่านอย่างมีเหตุผล	การวิเคราะห์ วิพากษ์ และแสดงความรู้ความคิดเห็นหรือโต้แย้งจากสื่อต่าง ๆ เช่น - บทความ - บทเพลง - หนังสืออ่านนอกเวลา - สารคดี - บันทึกคดี
8. มีมารยาทในการเขียน	มารยาทในการเขียน

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
<p>สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด</p> <p>มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิดและความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์</p>	
1. พุดสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังและดู	การพุดสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังและดู
<p>2. วิเคราะห์ข้อเท็จจริงข้อคิดเห็นและความน่าเชื่อถือของข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ</p> <p>3. วิเคราะห์และวิจารณ์เรื่องที่ฟังและดูอย่างมีเหตุผล เพื่อนำข้อคิดมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต</p>	การพุดวิเคราะห์และวิจารณ์จากเรื่องที่ฟังและดู
4. พุดในโอกาสต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์	<p>การพุดในโอกาสต่าง ๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การพุดอวยพร</li> <li>- การพุดโน้มน้าว</li> <li>- การพุดโฆษณา</li> </ul>
5. พุดรายงานเรื่องหรือประเด็นที่ศึกษาค้นคว้าจากการฟัง การดู และการพุด	การพุดรายงานการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
6. มีมารยาทในการฟัง การดู และการพุด	มารยาทในการฟัง การดู และการพุด

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและ รักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ	
1. การสร้างคำในภาษาไทย	การสร้างคำสมาส
2. วิเคราะห์โครงสร้างประโยคความเดียว ประโยคความรวมและประโยคความซ้อน	ลักษณะของประโยคในภาษาไทย - ประโยคความเดียว - ประโยคความรวม - ประโยคความซ้อน
3. แต่งบทร้อยกรอง	กลอนสุภาพ
4. ใช้คำราชาศัพท์	คำราชาศัพท์
5. รวบรวมและอธิบายความหมายของคำ ภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย	คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
<p>สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม</p> <p>มาตรฐานที่ 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง</p>	
<p>1. สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านในระดับที่ยากขึ้น</p>	<p>วรรณคดีและวรรณกรรมที่เกี่ยวกับ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศาสนา</li> <li>- ประเพณี</li> <li>- พิธีกรรม</li> <li>- สุภาษิตคำสอน</li> <li>- เหตุการณ์ประวัติศาสตร์</li> <li>- บันเทิงคดี</li> <li>- บันทึกการเดินทาง</li> </ul>
<p>2. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดี วรรณกรรมและวรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน พร้อมยกเหตุผลประกอบ</p> <p>3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน</p> <p>4. สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง</p>	<p>การวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดี วรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่น</p>
<p>5. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ</p>	<p>บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บทอาขยานตามที่กำหนด</li> <li>- บทร้อยกรองตามความสนใจ</li> </ul>

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 44-55

## 2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวรรณคดี

### 2.2.1 ความหมายของวรรณคดี

วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นศิลปะที่ใช้ภาษาในการสร้างสรรค์ คำว่าวรรณคดีได้มีผู้ให้นิยามไว้หลายท่าน ทั้งในความหมายอย่างกว้างและความหมายอย่างแคบดังนี้

วิทย์ ศิวะศรียานนท์ (2518, น.8) ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า บทประพันธ์ที่เป็นวรรณคดีคือบทประพันธ์มุ่งให้ความเพลิดเพลิน ให้เกิดความนึกคิด (Imagination) และอารมณ์ต่างๆ ตามผู้เขียน

พระวรวงศ์พิธีธู (2534, น. 8) ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า หนังสือที่มีลักษณะเรียบเรียงถ้อยคำเกลี้ยงเกลา เพราะพริ้ง มีรสปลุกมโนคติ (Imagination) ให้เพลิดเพลิน กระทบกระเทือนอารมณ์ต่างๆ เป็นไปตามอารมณ์ของผู้ประพันธ์

พระยาอนุমানราชชน (2518, น. 8) ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า ความรู้สึกนึกคิดของกวีซึ่งถอดออกมาจากจิตใจให้ปรากฏเป็นรูปหนังสือและมีถ้อยคำเหมาะสม เพราะพริ้ง ไร่ใจผู้อ่านหรือผู้ฟังให้เกิดความรู้สึก

กล่าวโดยสรุปได้ว่า วรรณคดี คือ หนังสือที่กวีแต่งขึ้น โดยใช้ศิลปะทางภาษาในการแต่งอย่างประณีตงดงาม ทำให้ผู้อ่านเกิดความประทับใจ เกิดมโนภาพ เกิดอารมณ์และได้รับความรู้คติสอนใจจากที่ผู้แต่งสอดแทรกไว้ในเรื่อง

### 2.2.2 ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดี

วรรณคดีเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยความงามทางภาษา มีความสามารถในการใช้แสดงความคิด ความรู้สึก และคติแง่คิดสอนใจต่าง ๆ อีกทั้งมีคุณค่าเหมาะแก่การศึกษา ซึ่งมีผู้รู้ได้กล่าวถึงความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไว้ดังนี้

ศรีวิไล คอกจันทร์ (2529, น. 9) กล่าวถึงความสำคัญของวรรณคดีไว้ 10 ด้าน คือ

- 1) วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ
- 2) วรรณคดีเป็นผลงานสร้างสรรค์ของมนุษย์
- 3) วรรณคดีเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง
- 4) วรรณคดีเป็นผลรวมประสบการณ์ของมนุษย์
- 5) วรรณคดีเป็นการสื่อสารถ่ายทอดวัฒนธรรม
- 6) วรรณคดีเป็นเครื่องสำเร้งอารมณ์และสิ่งบันเทิงอย่างหนึ่ง
- 7) วรรณคดีเป็นกระจกสะท้อนชีวิตและสังคม
- 8) วรรณคดีเป็นบ่อเกิดของศิลปะและวรรณกรรม
- 9) วรรณคดีมีอิทธิพลต่อชีวิต จิตใจ ค่านิยม อารมณ์ สติปัญญาของผู้คนในสังคม
- 10) วรรณคดีเป็นวิชาหนึ่งที่นักเรียนต้องเรียนในระบบโรงเรียน

คนยา วงศ์ระชะชัย (2529, น. 119) ได้กล่าวถึงคุณค่าของวรรณคดีสรุปได้ดังนี้

- 1) คุณค่าทางอารมณ์ ก่อให้เกิดความสนุกสนานบันเทิงใจ ทำให้ผู้อ่านเปลี่ยนอารมณ์ในทางใดทางหนึ่ง
- 2) คุณค่าทางสติปัญญา ให้ความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น สังคม วัฒนธรรม เกิดการเปลี่ยนชีวิตและโลก
- 3) คุณค่าทางศิลปะ ช่วยผดุงศิลปกรรมในสังคมของตน ไม่บ่อนทำลายความเป็นสังคมหรือลดให้สังคมเสื่อมทรามลง

จากคุณค่าที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า วรรณคดีมีความสำคัญ ให้คุณค่าแก่ผู้อ่านทั้งทางด้านสังคม สติปัญญา และศิลปกรรม

### 2.2.3 องค์ประกอบของวรรณคดี

วรรณคดีมีลักษณะเฉพาะที่แสดงให้เห็นเป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งมีผู้รู้ได้ให้คำอธิบายองค์ประกอบของวรรณคดีไว้ดังนี้

สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ (2525, น. 35) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของวรรณคดีสรุปได้ว่า วรรณคดีมีองค์ประกอบหลัก คือ

- 1) ภาษา มีการใช้ถ้อยคำและระดับภาษา
- 2) รูปแบบ ซึ่งหมายถึงการเขียนของแต่ละบุคคล ซึ่งแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ รูปแบบของลักษณะการประพันธ์ และรูปแบบซึ่งเป็นขนบนิยมในการดำเนินเรื่อง
- 3) สาระหรือแนวคิดของเรื่อง ก็คือลักษณะอันเป็นวิสัยธรรมดารมชาติของโลกและมนุษย์ที่ผู้แต่งมองเห็น และมุ่งหมายจะแสดงลักษณะนั้นออกมาให้ปรากฏแก่ผู้อ่าน สาระของเรื่องจึงเป็นสารที่ผู้แต่งสื่อมายังผู้อ่าน แสดงให้เห็นว่าวิถีทางแห่งโลกก็เป็นเช่นนี้
- 4) กลวิธีทางศิลปะ ทำให้วรรณคดีมีชีวิตชีวา มีความถูกต้องและสมจริง มีความเป็นตัวของตัวเอง

สายทิพย์ นุกุลกิจ (2533, น. 19) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของวรรณคดี สรุปได้ว่า องค์ประกอบของวรรณคดีมีอยู่ 3 ส่วน คือ

- 1) ภาษา เป็นเครื่องมือที่ถ่ายทอดความนึกคิด อารมณ์และจินตนาการ ทำให้ผู้อ่านวรรณคดีเข้าใจและเกิดความซาบซึ้ง
- 2) เนื้อหา หมายถึง เรื่องราว ตัวละคร ฉาก และทัศนนะของผู้แต่ง
- 3) รูปแบบ แบ่งรูปแบบการประพันธ์ออกเป็น 3 ประเภท คือ ร้อยแก้ว ร้อยกรอง และรูปแบบอื่น ซึ่งจัดเข้าประเภทร้อยแก้วหรือร้อยกรองได้

จากองค์ประกอบวรรณคดีที่นักวิชาการกล่าวถึงจะเห็นได้ว่าคล้ายกัน คือ วรรณคดีต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อย 3 อย่าง คือ ภาษา เนื้อหา และรูปแบบ

## 2.3 การสอนวรรณคดีไทย

### 2.3.1 จุดมุ่งหมายของการสอนวรรณคดีไทย

ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ได้ผลนั้น ครูต้องทราบจุดมุ่งหมายของการสอน เพื่อให้การสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์และเกิดประสิทธิภาพ ซึ่งผู้รู้และนักการศึกษาได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนวรรณคดีไทยไว้หลายท่าน ดังนี้



บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2518, น. 29-31) ได้เสนอความคิดไว้ว่า การเรียนการสอนวรรณคดี ประการแรก ควรให้นักเรียนได้ทราบถึงประวัติของวรรณคดี เพื่อที่จะได้รู้ว่า วรรณคดีของชาติมี วัฒนธรรมการอย่างไร มีงานชิ้นเอกอะไรบ้าง และงานนั้นได้รับการยกย่องเพราะเหตุใด เพื่อให้นักเรียน เกิดความภูมิใจ ประการที่สองควรให้นักเรียนเรียนวรรณคดีหลายแบบ เพื่อให้รู้เนื้อเรื่องโดยสรุป และสามารถพิจารณารายละเอียดของวรรณคดีจนเห็นคุณค่าได้ ประการสุดท้ายต้องมุ่งให้นักเรียน รู้จักว่าวรรณคดีนั้น ๆ มีส่วนสวยงาม มีส่วนบกพร่องตรงไหน โดยฝึกให้นักเรียนเกิดความคิดที่จะติ หรือชม

ประกาศรี สีหอำไพ (2535, น. 351-300) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนวรรณคดีว่า ควรเน้นให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์ มีความรู้เนื้อเรื่องกระจ่างชัด มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับฉันทลักษณ์ สามารถถอดคำประพันธ์ได้ เกิดความคิด จินตนาการและสุนทรียภาพจากเรื่องที่เรียน มีวิจารณ์ญาน รู้จักวิจารณ์ เปรียบเทียบ และสามารถเรียนรู้วัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณีจากวรรณคดี

สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรรษ์ (2538, น. 159-160) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนวรรณคดีว่า การสอนวรรณคดีเพื่อให้นักเรียนได้รู้จักความหมายของวรรณคดี รู้จักลักษณะ ข้อบังคับต่าง ๆ ของคำประพันธ์ที่ใช้ มีทักษะการอ่านที่เห็นคุณค่าของวรรณคดี เข้าถึงอรรถรส สามารถวิจารณ์นิสัยและการกระทำของตัวละครได้

สมถวิล วิเศษสมบัติ (2536, น.106-107) กล่าวว่า การสอนวรรณคดีมุ่งเน้นให้นักเรียน ตระหนักถึงคุณค่าของวรรณคดี และภาคภูมิใจในผลงานวรรณคดีของบรรพบุรุษ ให้เห็นสภาพชีวิต สังคม และวัฒนธรรมที่ปรากฏในวรรณคดี ให้มีจินตนาการ เกิดความริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถ นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

พวงเล็ก อุตุระ (2539, น.6) ได้กล่าวว่า ความมุ่งหมายของการสอนวรรณคดี เพื่อให้เห็นคุณค่า ของวรรณคดีและงานประพันธ์ที่ใช้ภาษาอย่างมีรสนิยม ในฐานะเป็นวัฒนธรรมของชาติ คือให้เกิด ความซาบซึ้งในรสแห่งความไพเราะของวรรณคดี อันประกอบด้วย เสียง รสของคำ รสของความ เข้าใจภาษาที่ใช้ในวรรณคดีซึ่งเป็นภาษาที่กวีเลือกสรรคำไพเราะและมีอำนาจ



จุดมุ่งหมายการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่ท่านผู้รู้กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่ามีสาระส่วนใหญ่คล้ายคลึงกัน โดยสรุปได้ว่า การสอนวรรณคดีไทยจะต้องสอนให้นักเรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยในแง่ของศิลปะ สุนทรียภาพ ขนบธรรมเนียม ประเพณี และความรู้ต่าง ๆ

### 2.3.2 วิธีสอนวรรณคดีไทย

การสอนวรรณคดีไทยนั้น ควรใช้วิธีการหลากหลายวิธี โดยไม่เน้นแบบครบบรรยายแต่เพียงผู้เดียว หรือแบบให้นักเรียนท่องจำ แต่ควรจะให้คนอื่น ได้คิดและใช้เหตุผลในการศึกษาค้นคว้า บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2518, น. 46-47) กล่าวไว้สรุปได้ว่า วรรณคดีถ่ายทอดออกมาให้ประจักษ์ด้วยภาษา และวรรณคดีเป็นศิลปะประเภทหนึ่ง que แสดงออกมาโดยอาศัยความงดงาม ความไพเราะเป็นเครื่องมือ หน้าที่สำคัญที่สุดของวรรณคดีคือด้านอารมณ์ และประสบการณ์ของมนุษย์ การเรียนวรรณคดีจะต้องเรียนรู้ว่าภาษาของเรามีการพัฒนาการที่ระดับใด ภาษาสามารถแสดงพัฒนาการทางอารมณ์ขั้นประดิษฐ์และวิจิตรได้อย่างไร และเนื้อหาที่ถ่ายทอดออกมาทำให้เกิดความเข้าใจจิตใจมนุษย์ในระดับประณีตลึกซึ้ง การที่ผู้เรียนวรรณคดีจะสามารถรับรู้สิ่งดังกล่าวจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ นิรุกติศาสตร์และอื่น ๆ ควรคู่กันไปด้วย

สุจริต เพียรชอบ (2540, น.63-66) ได้เสนอความคิดว่า ในอดีตเด็กได้มีโอกาสใกล้ชิดและซาบซึ้งกับวรรณคดีมากกว่าในปัจจุบัน เพราะในอดีตมีสิ่งเร้าเร้าแรงบันดาลใจไม่มากเท่าปัจจุบัน วรรณคดีจึงอยู่ในชีวิตประจำวันจนเด็กเรียนรู้และซาบซึ้งไปโดยไม่รู้ตัว แต่ในปัจจุบันวรรณคดีไม่ได้เป็นสิ่งบันเทิงใจเพียงอย่างเดียวของเด็ก ๆ อีกต่อไป เพราะเด็กได้มีโอกาสเรียนรู้จากหนังสือเรียนแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น เมื่อเป็นเช่นนี้ ครูจึงต้องมีบทบาทอย่างยิ่งในการจัดการเรียนวรรณคดี บทบาทของครูก็คือปลูกศรัทธาให้แก่ผู้เรียน หาแนวร่วมด้วยการให้นักเรียน ผู้ปกครอง ประชาชน และชุมชนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม สวมวิญญาณประชาสัมพันธ์ คือ จัดกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์อย่างสม่ำเสมอ เลือกรรณกิจกรรรมคือ นำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างหลากหลายมาใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดี นำเข้าสู่ชุมชน หมายถึงจัดกิจกรรมเกี่ยวกับวรรณคดีในชุมชนหรือผ่านทางสื่อชนิดต่าง ๆ ฝึกฝนคนรุ่นใหม่ ให้เยาวชนได้มีโอกาสทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีให้มากขึ้น และสืบสานวรรณคดีไทยด้วยนฏ การ คือ การจัดให้มีการร้องรำทำเพลงหรือการแสดงละครที่เกี่ยวกับวรรณคดี

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนวรรณคดีไทยเป็นการศึกษาเพื่อศิลปะ คือ มุ่งเน้นการค้นหาความงาม ความไพเราะหรือสุนทรียภาพจากการใช้ภาษาและเนื้อหาว่ามีความประณีตและวิจิตรได้อย่างไร โดยการใชรูปแบบวิธีสอนที่หลากหลาย

### 2.3.3 แนวทางในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2546, น. 334) ได้เสนอวิธีสอนวรรณคดี สรุปลงได้ดังนี้

1) อ่านเข้าใจ นับเป็นขั้นตอนแรกในการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งครูต้องเตรียมการสอนโดยอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมที่จะสอนนั้นให้เข้าใจและจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนเข้าใจด้วย ดังนี้

1.1) เข้าใจเรื่อง สามารถจับใจความสำคัญและรายละเอียดของเรื่องได้ สามารถตอบคำถามได้ว่าเรื่องนั้นคืออะไร กล่าวถึงใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไรและผลของการกระทำนั้นเป็นอย่างไร

1.2) เข้าใจศัพท์ คือสามารถเข้าใจความหมายของศัพท์ยากหรือศัพท์ต่างยุคสมัย

2) ได้เสียงเสนาะ การสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไม่ว่าจะเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง ล้วนมีเสียงเสนาะของบทประพันธ์ หากจะยกตัวอย่างให้นักเรียนเข้าใจถึงความสำคัญของเสียงก็ทำได้โดยยกตัวอย่างข้อความสักประโยคแล้วครูอ่านออกเสียงแตกต่างกันออกไป เป็นการอ่านออกเสียงธรรมดากับอ่านออกเสียงตามอารมณ์ของข้อความ นักเรียนจะพบว่าเสียงเสนาะของข้อความนั้นอยู่ที่ลีลาการอ่านออกเสียงให้เหมาะสมกับข้อความ

3) เจาะแนวคิดสำคัญ การสอนให้นักเรียนสามารถเจาะแนวคิดสำคัญของเรื่อง (Theme) ได้จะต้องให้นักเรียนอ่านให้เข้าใจเสียก่อน แล้วจากนั้นสามารถที่จะประมวลเรื่องทีอ่านทั้งหมดเพื่อวิเคราะห์ดูว่าสาระต่าง ๆ ทั้งหลายของเรื่องทีอ่านมุ่งสู่ประเด็นเดียวกันอย่างไร หากสามารถวิเคราะห์และจับสาระทีหลากหลายของเรื่องได้ว่า ท้ายที่สุดแล้วสาระเหล่านั้นมุ่งสู่ผลอย่างเดียวกัน ก็แสดงว่าผู้อ่านมีศักยภาพในการอ่านสูงในระดับทีสามารถวิเคราะห์วินิจัยสารได้สามารถทีจะเชื่อมโยงสาระหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้นได้อย่างมีเหตุผล การสอนเจาะแนวคิดสำคัญอาจทำได้โดยครูคอยช่วยกระตุ้นหรือแนะวิธีคิดพิจารณาสาระสำคัญให้นักเรียนค้นพบด้วยตนเองได้โดยง่าย ก็จะทำให้นักเรียนภูมิใจ จากนั้นจึงกระตุ้นให้คิดต่อว่าสาระสำคัญเหล่านี้มุ่งสู่ผลอย่างเดียวกันคืออะไร ทั้งนี้อย่าลืมชี้ให้นักเรียนเข้าใจว่าสาระสำคัญอาจมีได้หลายประเด็นแต่แนวคิดสำคัญจะต้องมีเพียงประเด็นเดียวเท่านั้น

4) หมั่นวิเคราะห์วินิจัย การสอนให้นักเรียนกล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องทีอ่านได้ทั้งรูปแบบเนื้อหาและกลวิธีและการใช้ภาษาว่าแต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดอย่างไร

5) ใส่ใจวิพากษ์วิจารณ์ การสอนให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่อ่าน มีความสำคัญ เมื่อสามารถวิเคราะห์วินิจฉัยรายละเอียดต่าง ๆ และสามารถแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านั้นได้อย่างมีเหตุผลเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อแสดงความคิดเห็นของตนประกอบได้อย่างกลมกลืนแล้ว ก็เรียกว่ารู้วิพากษ์วิจารณ์ การสอนในขั้นนี้ หากมุ่งที่จะให้นักเรียนเขียนบทวิจารณ์อาจจะเป็นเรื่องที่ยากเกินไป ครูผู้สอนสามารถเลือกใช้กลวิธี สนทนา ซักถาม หรือใช้บทบาทสมมติ เช่น สมมติว่าถ้านักเรียนเป็นตัวละครนั้น ๆ นักเรียนจะหา ทางออกของปัญหาอย่างไร เหตุใดจึงเลือกทางออกนั้น แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อเรื่อง ที่อ่าน ก็นับได้ว่าเป็นการสอนวิจารณ์ในระดับหนึ่ง

6) ประสานกิจกรรม หากครูผู้สอนรู้จักเลือกกิจกรรมต่าง ๆ ใช้ประกอบการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม จะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนานและน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจำเนื้อหาได้อย่างดียิ่งขึ้นด้วย กิจกรรมในการสอนวรรณคดี เช่น กิจกรรมบทบาทสมมติ กิจกรรมค้นคว้า กิจกรรมทนายปัญหา

7) สัมพันธ์เนื้อหา การเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมให้สัมพันธ์เนื้อหาอื่น ๆ ทั้งในวิชาเดียวกันและต่างวิชา เช่น สอนให้สัมพันธ์กับราชาศัพท์ สอนให้สัมพันธ์กับหลักภาษา สอนให้สัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเกมพีเคชั่น

การสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนนั้น เป็นสิ่งที่ต้องใช้วิธีการและเทคนิคทางการศึกษาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมหรือทักษะตามที่ผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้ ซึ่งการนำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ก็เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนไม่รู้สึกลำบากหน่ายต่อการทำงานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในวงการภาคธุรกิจ

### 2.4.1 ความหมายของเกมพีเคชั่น

จากการศึกษาพบว่า มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมพีเคชั่นไว้ดังนี้

Kapp (2012) ได้ให้ความหมายของเกมิฟิเคชั่นว่า คือ การนำกลไกของเกมมาเป็นฐานและประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างความผูกพัน ได้รับความสนใจ ส่งเสริมการเรียนรู้และการแก้ปัญหา

วรวิสุทธิ ภิทยโยธยาง (2556) ได้ให้ความหมายของเกมิฟิเคชั่นว่า คือ การนำรูปแบบ กลไก หรือวิธีคิดแบบในเกมมาประยุกต์ใช้ในสิ่งที่ไม่ใช่เกม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ความน่าใช้น่าติดตาม ซึ่งสามารถสร้างความผูกพัน (Engagement) เป็นอย่างมาก

ชนันต์ พูลเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) กล่าวว่า เกมิฟิเคชั่นคือการนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่น เกม มาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่น เกม โดยแนวคิดนี้เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถสร้างแรงจูงใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ให้ความหมายของเกมิฟิเคชั่นไว้ว่า กุศโลบายในการดำเนินธุรกิจ โดยนำเทคนิคของการออกแบบเกมมาประยุกต์เข้ากับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเกิดประสบการณ์เหมือนกับการเล่นเกมและมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ

ดังนั้นสรุปได้ว่า เกมิฟิเคชั่นเป็นการนำแนวคิด รูปแบบ กลไกของเกม มาประยุกต์ใช้ทำให้เกิดการได้รับความสนใจ สนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ การแก้ปัญหาและทำให้เกิดความผูกพันกับการทำกิจกรรม

#### 2.4.2 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมิฟิเคชั่น

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า หัวใจสำคัญของเกมิฟิเคชั่นประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่

- 1) กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการตอบโต้ต่าง ๆ ในเกม ที่ช่วยเพิ่มความสนุกสนาน กลไกของเกมมีหลายรูปแบบ เช่น คะแนนแต้ม (Points) ลำดับขั้น (Levels) ตารางคะแนนสูงสุด (Scoreboard) ความท้าทาย (Challenges) สินค้าเสมือน (Virtual Goods)
- 2) พลวัตของเกม (Game Dynamic) คือ การขับเคลื่อนของเกมด้วยพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งในที่นี้หมายถึงความต้องการพื้นฐานในด้านต่าง ๆ เช่น รางวัลตอบแทน การยอมรับ การแข่งขัน

กล่าวได้ว่าองค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้มีความสัมพันธ์กัน เช่นการสะสมแต้มที่มีความท้าทาย และสินค้าเสมือน มาช่วยเพิ่มความสนุกสนานในเกม ทำให้เกมจับเคลื่อนไปได้เพราะตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์คือความต้องการรางวัลตอบแทน

รววิสุทธิ ธิญโญยาง (2556) ได้เสนอกฎของเกมที่เป็นองค์ประกอบของเกมพีเคชั่นไว้ดังนี้

- 1) คะแนน (Points) เป็นผลที่เกิดจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เป็นเครื่องมือใช้วัดความสำเร็จจากการทำงาน
- 2) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความพิเศษบางอย่าง ซึ่งจะได้รับสิ่งพิเศษเหล่านี้ก็ต่อเมื่อปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดไว้จนสำเร็จ
- 3) ระดับชั้น (Levels) เป็นการกำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะ เนื่องจากเกมจะมีระดับความยากที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ หากสามารถเอาชนะได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจขึ้นภายในตัวเอง
- 4) ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการแสดงอันดับของผู้เข้าแข่งขันจากการสะสมแต้มคะแนนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เพื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่นคนอื่น ๆ ในเกม
- 5) ความท้าทาย (Challenges) เป็นภารกิจที่จะต้องชักชวนผู้เล่นอื่น ๆ ให้มาร่วมทำกิจกรรม เพราะส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ยากเกินกว่าที่คนเดียวได้ จึงต้องอาศัยความร่วมมือกันในการทำภารกิจให้สำเร็จ

เมื่อนำองค์ประกอบในแนวคิดต่าง ๆ มาจัดเป็นกลุ่ม จึงอาจจำแนกองค์ประกอบของเกมพีเคชั่น ได้ดังนี้

- 1) รูปแบบของเกม เกมพีเคชั่นนำรูปแบบระบบของเกมมาใช้ โดยประยุกต์แนวคิดวิธีการมาเพื่อเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ได้แก่ การสะสมแต้มคะแนน (Scores) ตารางคะแนน (Scoreboard) การเลื่อนระดับ (Levels) รางวัล (Rewards)
- 2) รางวัลจูงใจให้เกิดพฤติกรรมตามเป้าหมาย เป็นองค์ประกอบสำคัญของเกมพีเคชั่นเพื่อจูงใจให้กลุ่มตัวอย่างเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจ โดยกำหนดภารกิจต่าง ๆ และการสร้างความท้าทาย (Challenges) ในการทำกิจกรรมที่มีลักษณะไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา



### 2.4.3 ประโยชน์ของเกมพีเคชั่น

การนำเกมพีเคชั่นมาใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ ก่อให้เกิดประโยชน์มากมาย จะขอกล่าวถึงเฉพาะประโยชน์ของเกมพีเคชั่นในทางการศึกษา ดังนี้

Lee and Hammer (2011) กล่าวว่า ประโยชน์ของเกมพีเคชั่น มีดังนี้

- 1) จูงใจให้นักเรียนให้ความร่วมมือในชั้นเรียน
- 2) เป็นเครื่องมือของผู้สอนในการชี้แนะและให้รางวัลแก่นักเรียน
- 3) ทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่สนุกสนาน

จุฑามาศ มีสุข (2558) เห็นว่า เกมพีเคชั่นให้ประโยชน์ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมการเรียนรู้กระบวนการคิดแก้ปัญหาและพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- 2) ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจ
- 3) ช่วยพัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมของบุคคล
- 4) พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์หรือ EQ ของนักเรียน

ศุภกร ติรมงคลจิต (2558) กล่าวว่า เกมพีเคชั่นมีประโยชน์ต่อการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

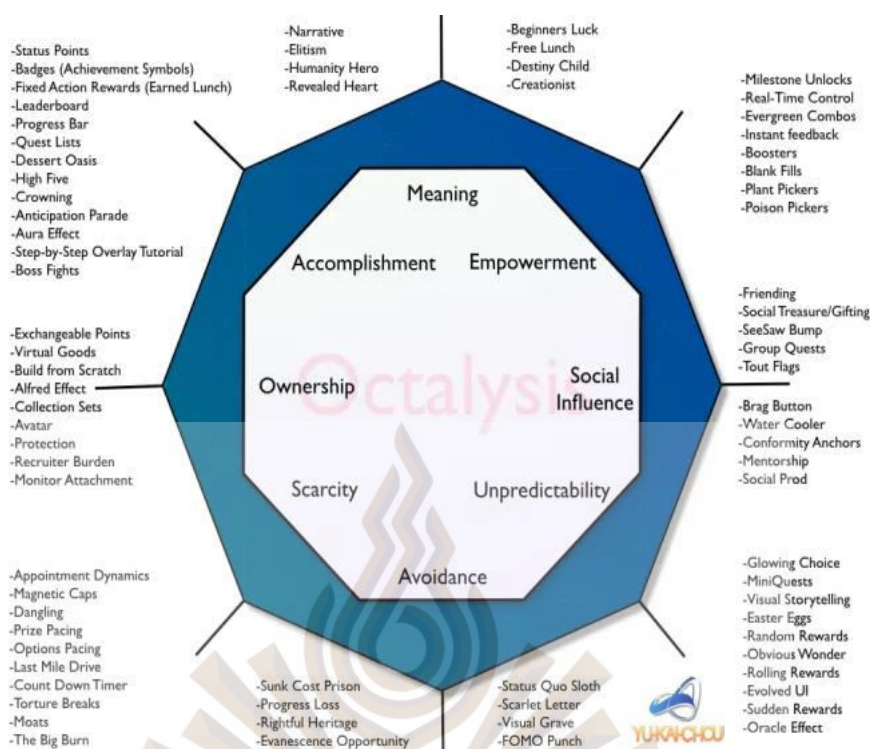
- 1) ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- 2) ทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานน่าสนใจยิ่งขึ้น
- 3) ช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอน ได้อย่างหลากหลายและบรรลุสัมฤทธิ์ผล

ได้มากขึ้น

### 2.4.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมพีเคชั่น

ทฤษฎีแนวคิด 8 ด้านของเกมพีเคชั่น

ทฤษฎีแนวคิด 8 ด้านของเกมพีเคชั่นเป็นทฤษฎีของ Chou (2014) ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ เป็นรูป 8 เหลี่ยม โดยทั้ง 8 เหลี่ยมมีความหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมพีเคชั่น ดังนี้



รูปที่ 2.1 แผนภาพทฤษฎีแนวคิด 8 ด้านของเกมฟิเคชั่น

ที่มา: Chou, 2014

- 1) ความหมาย (Meaning) เกมฟิเคชั่นให้ความสำคัญแก่บุคคล โดยทำให้บุคคลรู้สึกถึงการมีความหมาย ทำให้เชื่อว่าตนกำลังทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่หรือถูกเลือกให้ทำสิ่งสำคัญ
- 2) ความสำเร็จ (Accomplishment) เกมฟิเคชั่นสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเอาชนะความท้าทายต่าง ๆ หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จ
- 3) ความเป็นเจ้าของ (Ownership) เมื่อบุคคลมีแรงจูงใจจะรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ และต้องการทำสิ่งนั้นให้ดีขึ้น
- 4) ความขาดแคลน (Scarcity) การที่บุคคลไม่มีหรือไม่สามารถได้สิ่งที่ต้องการโดยทันทีจะกระตุ้นให้บุคคลนึกถึงสิ่งนั้นอยู่ตลอดเวลา
- 5) การหลีกเลี่ยง (Avoidance) เป็นการหลีกเลี่ยงการเกิดเหตุการณ์ทางลบ เช่น ความกลัวว่าสิ่งที่ทำไปแล้วจะหายไป กลัวสูญเสียโอกาสที่จะกระทำสิ่งนั้นตลอดไป
- 6) ความไม่แน่นอน (Unpredictability) การที่บุคคลไม่สามารถล่วงรู้อนาคตได้ ทำให้ต้องจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งและคิดถึงสิ่งนั้นบ่อย ๆ

7) อิทธิพลทางสังคม (Social Influence) เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สัมพันธภาพระหว่างเพื่อน มีผลต่อความรู้สึกของบุคคลเช่นเดียวกับการแข่งขันและความอิจฉา เช่น เมื่อเพื่อนมีทักษะบางอย่างที่น่าสนใจ บุคคลมักถูกกระตุ้นให้พยายามไปถึงระดับเดียวกัน

8) การส่งเสริมความสำเร็จ (Empowerment) เมื่อบุคคลมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ต้องใช้ความพยายามแล้ว ก็ย่อมต้องการแสดงออกถึงความพยายามนั้น และต้องการทราบผลลัพธ์ที่ตามมาด้วย

#### 2.4.5 การประยุกต์ใช้เกมฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงหลักในการนำเกมฟิเคชันไปใช้ว่า ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- 1) ความเป็นไปได้ของกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้
- 2) รางวัลเมื่อกิจกรรมสำเร็จ
- 3) การติดตามพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง
- 4) ระบบการตอบกลับที่รวดเร็ว
- 5) ตัวแทนหรือสิ่งแทนตัวผู้ใช้

จากหลักการดังกล่าวนำมาสู่วิธีการนำแนวคิดเกมฟิเคชันไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ (Huang & Somon, 2013)

- ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างและเนื้อหาวิชา
- ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
- ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างการเรียนรู้
- ขั้นที่ 4 การกำหนดทรัพยากร
- ขั้นที่ 5 การประยุกต์องค์ประกอบของเกมฟิเคชัน

องค์ประกอบแต่ละอย่างจะกระตุ้นนักเรียนให้ตอบสนองในลักษณะที่แตกต่างกัน ครูผู้สอนต้องระมัดระวังในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ เช่น เมื่อผ่านบทเรียนใดแล้ว นักเรียนย่อมต้องมีการได้รับเหรียญตราหรือรางวัลการผ่านบทเรียนทันที และต้องออกแบบกระบวนการขับเคลื่อนบทเรียนที่มีความน่าสนใจ ให้นักเรียนมีความรู้สึกทำทหายอยากเรียนรู้ในบทต่อไป



เกมพีเคชั่นได้ถูกนำเข้ามาใช้ในการพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากสามารถช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะทางสังคม เน้นการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดย Chou (2014) ได้นำเสนอระบบการจัดการเรียนรู้เกมพีเคชั่นที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ดังนี้

2.4.5.1 Class Dojo เป็นระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมพีเคชั่น Class Dojo เป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยให้ครูผู้สอนควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายในรูปแบบ Real Time ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้



รูปที่ 2.2 ระบบจัดการเรียนการสอน Class DOJO

ที่มา: Class DOJO, 2021

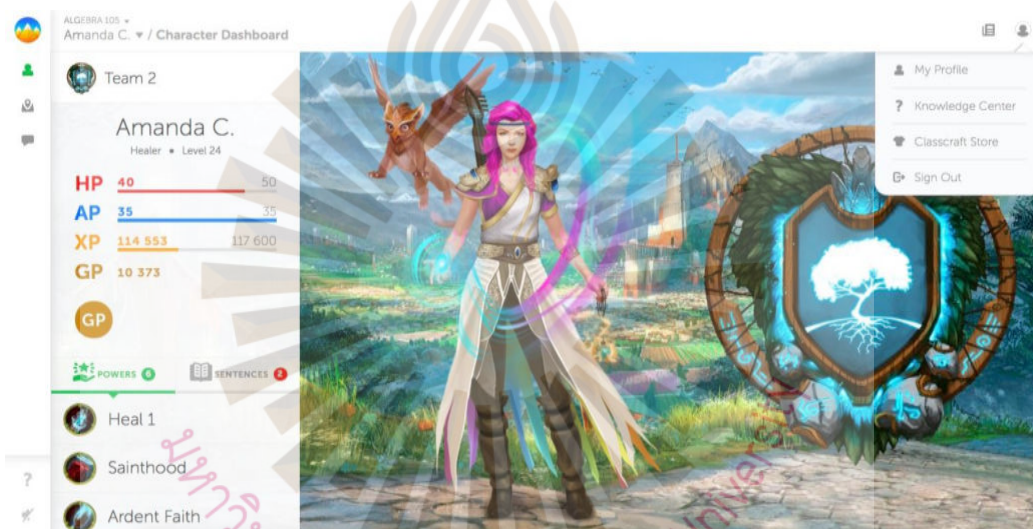
#### ระบบการจัดการของ Class DOJO

(1) ระบบการสร้างตัวละครของนักเรียน โดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนในชั้นเรียน นักเรียนสามารถเลือกตัวละครด้วยตนเอง

(2) ระบบเสริมแรง ครูผู้สอนสามารถให้รางวัลเพิ่มสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ดี และสามารถลดคะแนนนักเรียนในกรณีที่นักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ทันที

(3) ระบบรายงานพฤติกรรมของนักเรียน ผู้สอนสามารถแจ้งพฤติกรรมของนักเรียนให้แก่ผู้ปกครองและผู้บริหารโรงเรียนได้ทราบ

2.4.5.2 Class Craft เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยเปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นการเล่นเกมผจญภัย มีครูเป็นผู้ควบคุมเกม (Game Master) นักเรียนเป็นผู้เล่นเกม (Players) เป็นลักษณะของการสมมติบทบาทเป็นผู้มีพลังวิเศษ แบ่งออกเป็นสายอาชีพ 3 อาชีพ ได้แก่ นักเวทย์ นักรบ และนักบุญ แต่ละอาชีพจะมีพลังที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งนักเรียนสามารถใช้ทักษะ (Skill) ของตัวละครตัวเองได้ เช่น การใช้ทักษะปกป้องเพื่อนสมาชิกในกลุ่มกรณีที่จะถูกครุห้ค่าพลังชีวิตในเกม เป็นต้น



รูปที่ 2.3 ระบบจัดการเรียนการสอน Class Craft

ที่มา: Classcraft, 2021

#### ระบบการจัดการของ Class Craft

- (1) ระบบการจัดการชั้นเรียนเป็นระบบการจัดการสมาชิกกลุ่มของนักเรียน
- (2) ระบบการส่งภารกิจ เป็นภารกิจของเกมนักเรียนจะต้องเผชิญทุกครั้งก่อนที่จะทำการเรียนการสอน เช่น ภารกิจให้นักเรียนตัวแทนกลุ่มออกมาร้องเพลง ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในชั้นเรียน
- (3) ระบบสุ่มตัวละคร เป็นการสุ่มเป็นทีมหรือรายบุคคลเพื่อทำกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การสรุปองค์ความรู้ที่ได้ในชั้นเรียนหรือการตอบคำถามจากครู เป็นต้น

(4) ระบบการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลในการเรียนรู้ผ่านระบบการสนทนา โดยครูผู้สอนจะสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นหรือให้ความช่วยเหลือผ่านระบบการสนทนาดังกล่าวได้

(5) ระบบการให้คะแนนและเกรดของนักเรียน ซึ่งผู้สอนสามารถให้คะแนนนักเรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้และเมื่อจบภาคเรียนระบบก็จะทำการตัดเกรดของนักเรียนให้อัตโนมัติ

(6) ระบบการวิเคราะห์ความก้าวหน้าของนักเรียน เป็นการแสดงกราฟความเคลื่อนไหวภายในระบบตั้งแต่เริ่มการจัดการเรียนรู้ไปจนถึงสิ้นสุดภาคเรียน

2.4.5.3 Ribbon Hero เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเกมพีเคชั่น โดยเป็นเรื่องราวของตัวละครในสมัยอียิปต์โบราณ ซึ่งช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนเรื่องการใช้งานโปรแกรม Microsoft Office 2007 และ 2010 ได้ง่ายและสนุกมากยิ่งขึ้น ผู้เล่นเกมจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ที่ระบบจัดเอาไว้ให้ โดยจะได้รับคะแนนหลังจากทำภารกิจสำเร็จ บทเรียนแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ การจัดการข้อความ รูปแบบ และการออกแบบหน้ากระดาษศิลปะ การสร้างงานนำเสนอ และเรื่องทั่วไปอื่น ๆ เกี่ยวกับ Microsoft Office



รูปที่ 2.4 ระบบจัดการเรียนการสอน Ribbon Hero

ที่มา: มานะศักดิ์ คงสิน, 2556

### ระบบการจัดการของ Ribbon Hero

(1) ระบบให้คำแนะนำ โดยสามบทแรกจะมอบหมายภารกิจให้ผู้เล่นใช้เครื่องมือของ Microsoft Office ในการแก้ไขงานตามโจทย์ปัญหา ในขณะที่บทที่ 4 จะแนะนำคุณสมบัติและการใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ที่ผู้เล่นจะนำไปใช้เมื่อใช้ซอฟต์แวร์ในการทำงานจริง

(2) ระบบตอบสนองต่อผู้เล่นด้วยการตอบสนองที่รวดเร็วและน่าสนใจ ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นสนุกสนานและจดจ่อในการทำภารกิจต่อไปให้สำเร็จ

(3) ระบบจัดการระดับความยากง่ายของภารกิจ โดยทำการประมวลผลข้อมูลสถิติการเล่นที่ผ่านมา นำมาใช้ในการจัดการระดับความยากง่ายของภารกิจ รวมถึงจะเตรียมเครื่องมือสนับสนุนที่จำเป็นแก่ผู้เล่นในการทำภารกิจ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถทำภารกิจได้สำเร็จและพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Microsoft Office ไปในขณะเดียวกัน

(4) ระบบติดตามความก้าวหน้าของผู้เล่น ระบบจะติดตามความก้าวหน้าด้านทักษะการใช้เครื่องมือของ Microsoft Office และจัดการระดับความท้าทายของภารกิจ ไม่เพียงแต่คอยติดตามการเล่นเกมนักเรียนเท่านั้น แต่ยังติดตามถึงการใช้งานเครื่องมือในซอฟต์แวร์จริงของนักเรียนอีกด้วย

(5) ระบบเชื่อมโยงทางสังคม ผู้เล่นเกมนี้สามารถโพสต์หรือแชร์ความสำเร็จในแต่ละภารกิจของตนเองผ่านสังคมออนไลน์ได้อีกด้วย

จึงสามารถสรุปได้ว่า เกมพีเคชั่นหมายถึง การนำรูปแบบในลักษณะของเกมแต่ไม่ใช่เกมมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นการแสดงออกทางพฤติกรรมของนักเรียน ใ้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงาน และมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

เกมพีเคชั่นมีประโยชน์ต่อการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- (1) ทำให้นักเรียนมีแรงกระตุ้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับผู้อื่น
- (2) ทำให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจเพลิดเพลินในการเรียนไม่ทำให้รู้สึกเบื่อ
- (3) ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมที่ทำร่วมกัน
- (4) ช่วยให้ผู้สอนจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาค้นคว้าระบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับนักเรียน คือ ระบบ

แอปพลิเคชัน Class Dojo ซึ่งจะสามารถสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยระบบการ สร้างตัวละครของนักเรียนที่น่ารัก สีสันสดใส โดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนในชั้น เรียน และแสดงคะแนนแบบเรียลไทม์ อันจะนำมาซึ่งการปรับปรุงและพัฒนาพฤติกรรมของ นักเรียน เพื่อให้ตนเองได้คะแนนเพิ่มสูงขึ้น และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ในที่สุด

## 2.5 ความพึงพอใจ

### 2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจตรงกับภาษาอังกฤษว่า Satisfaction เป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถ มองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตได้โดยการ แสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรง แต่สามารถวัด โดยทางอ้อมจากความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้น และการแสดงความคิดเห็นนั้นจะต้องตรงกับ ความรู้สึกที่แท้จริงจึงจะสามารถวัดความพึงพอใจได้ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาและให้ ความหมายของความพึงพอใจไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, น. 840) ได้ให้ความหมาย ของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ ว. หมายถึง รัก ชอบใจ และพึงใจหมายถึง พอใจ ชอบใจ

กาญจนา कुमारักษ์ (2545, น. 5) ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจของ มนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เรา จะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตได้โดยการแสดงออกที่ค่อนข้าง สลับซับซ้อน และต้องมีสิ่งที่ตรงต่อความต้องการของบุคคลจึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

Ruddick (2012) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นเงื่อนไขที่ส่งเสริมการพัฒนา แรงจูงใจภายใน และทำให้แรงจูงใจในการเรียนรู้ดำเนินต่อไปได้

Weir (1974) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับ ผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย และอธิบายว่า ความพึงพอใจเป็นกระบวนการทางจิตวิทยา



ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน หรือสามารถคาดคะเนได้ว่ามีหรือไม่มีจากการสังเกตพฤติกรรมของคนเหล่านั้น การที่จะทำให้คนเกิดความพึงพอใจจะต้องศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุของความพึงพอใจนั้น

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติหรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นไปในทางบวกหรือลบ หรือมีปฏิกริยาเฉย ๆ ก็ได้ ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อสิ่งนั้นตอบสนองความต้องการของบุคคลนั้น โดยสิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ชอบใจ เป็นความรู้สึกภายในจิตใจ ที่จะทำให้บุคคลเกิดความสบายใจ ที่ตอบสนองความต้องการของบุคคล ทำให้เกิดความสุข เป็นผลดีต่อการปฏิบัติงานและการเรียนการสอน ซึ่งสามารถประเมินระดับความพึงพอใจได้ 2 แบบ คือ ความพึงพอใจที่เกิดจากปัจจัยเบื้องต้น ได้แก่ ความพึงพอใจที่ได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐาน เช่น อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค และความพึงพอใจที่เกิดจากปัจจัยระดับสูงได้แก่ ความพึงพอใจที่ได้รับการตอบสนองความรู้สึกภายใน เช่น ความรู้สึกชอบ โกรธเกลียด เป็นต้น

## 2.5.2 วิธีการวัดความพึงพอใจในการเรียน

การศึกษาจะมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจที่คิดต่อการเรียน ต้องมีการสร้างความพึงพอใจในการเรียนตั้งแต่เริ่มต้นให้แก่ผู้เรียน ซึ่งการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือการปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ การให้คำแนะนำปรึกษาจึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจ ซึ่งในปัจจุบันผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยการความสะดวกหรือให้คำแนะนำ ดังนั้นการทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้หรือการปฏิบัติงานจึงต้องคำนึงถึงแนวคิดพื้นฐานที่ต่างกันอยู่ 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน การตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจจะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนองแนวคิดดังกล่าว

2) ผลการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจ ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและการปฏิบัติงาน จะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลการปฏิบัติงานที่ดีจะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสมที่สุด โดยตอบสนองความพึงพอใจในรูปแบบของรางวัลหรือผลตอบแทนภายใน (Intrinsic Reward) และผลตอบแทนภายนอก (Extrinsic Reward) โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของการตอบแทนที่ได้รับรู้แล้ว ความพึงพอใจก็ย่อมเกิดขึ้น

Skinner (1993) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างความพึงพอใจไว้ใกล้เคียงกัน กล่าวคือ เป็นการให้สิ่งเร้า เพื่อให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งต่อไป ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สิ่งเร้าเป็นสัญญาณให้นักเรียนรู้ว่าควรจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรบ้าง โดยการแลกเปลี่ยนเนื้อหา สาระ ประสบการณ์ ความคิดเห็น ความรู้สึก อารมณ์ ความสนใจ ความพึงพอใจ เจตคติ ค่านิยม ตลอดจนทักษะและความชำนาญระหว่างผู้ส่งและผู้รับ โดยมีสถานการณ์หรือสัญลักษณ์เป็นสื่อกลางในการเปลี่ยนแปลง ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้จะต้องมีสื่อที่ดี ถ้าเลือกการใช้สื่อการเรียนรู้เป็นไปในแนวทางที่เหมาะสมแล้ว ความรู้ ความเข้าใจ การแสวงหาความรู้ และความพึงพอใจจะสะสมเป็นระบบ และผลการเรียนของผู้เรียนต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อการเรียนรู้ก็จะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และความพึงพอใจ

จากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า วิธีการสร้างความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องใช้จิตวิทยาในการเรียนรู้ เช่น การเสริมแรง การสร้างแรงจูงใจ การสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้คิดค้นหาคำตอบให้กับตัวเอง ตลอดจนการใช้สื่อที่ดีมีประสิทธิภาพได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้สอนถ่ายทอดให้

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

#### 2.6.1.1 การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย

เกศินี ปุ๋งปีแก้ว (2557) ได้ศึกษาการใช้เทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และการเขียนเชิงวิเคราะห์ วิจารณ์วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การอ่านเชิงวิเคราะห์ และการเขียนเชิงวิเคราะห์ วิจารณ์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอรุโณทัยวิทยาคม มีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



นพมณี มีทอง (2562) ได้ศึกษาผลการใช้วิธีการสอนแบบ 4 MAT เพื่อพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์ วรรณคดีและวรรณกรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ 4 MAT ในการพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ 2 หน่วย มีแผนการเรียน 7 แผน ใช้เวลาเรียน 14 ชั่วโมง แต่ละแผนมีการจัดกิจกรรม 8 ชั้น ผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

พรสุดา พรวัฒนกุล (2558) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย กลอนบทละครเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทกชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อประสม ผลการศึกษาพบว่า ผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยกลอนบทละครเรื่องรามเกียรติ์ตอนนารายณ์ปราบนนทกชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้สื่อประสม หลังเรียนดีขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้สื่อประสมอยู่ในระดับที่สูงมาก มีค่าเฉลี่ย 4.6 และยังพบว่าการใช้สื่อประสมที่หลากหลายประกอบด้วยรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิทัศน์ จะช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาและเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

พร้อมเพื่อน จันทน์นวล (2560) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย ผลการศึกษาพบว่า หลังจากการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา โดยใช้เกม KAHOOT กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกม KAHOOT อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 และควรมีการศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมให้เหมาะสมกับแต่ละวิชา

การตี โพธิ์ราม (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคตั้งคำถามตามแนวคิดของบลูม ในการส่งเสริมทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในวรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผลการศึกษาพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคตั้งคำถามตามแนวคิดของบลูมในการส่งเสริมทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในวรรณคดีไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ  $E1/E2 = 84.49/84.19$  สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเชิงวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในวรรณคดีไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย

เทคนิคตั้งคำถามตามแนวคิดของบลูมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเชิงวิเคราะห์ที่โหวทภาพพจน์ในวรรณคดีไทยระหว่างการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคตั้งคำถามตามแนวคิดของบลูมสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฤทธิ์จักร ชื่นจิตร (2556) ได้ศึกษาการใช้ทฤษฎีเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในวรรณคดีไทยสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทย ผลการศึกษาพบว่าคะแนนในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในวรรณคดีครั้งที่ 2 สูงกว่าครั้งที่ 1 แสดงให้เห็นว่าทฤษฎีเกมช่วยส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในวรรณคดีให้สูงขึ้น

เอกชน มั่นปาน (2559) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรรณคดีเรื่องสังข์ทอง ผลการศึกษาพบว่า สื่อมัลติมีเดียวรรณคดีเรื่องสังข์ทองตอนกำเนิดพระสังข์มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 83.00/83.22 คะแนนหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.23 คะแนนหลังเรียนของกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้แบบปกติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.75 ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียวรรณคดีเรื่องสังข์ทอง ตอน กำเนิดพระสังข์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5 ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรมีการผลิตสื่อประเภทมัลติมีเดียเพื่อนำไปสอนในกลุ่มสาระอื่น ๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์จะช่วยให้ผู้เรียนนั้นมีความสนใจในเนื้อหาและเรียนได้ง่ายขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยพบว่า ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า หลังได้รับการพัฒนานักเรียนมีทักษะและผลสัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้น และมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคต่าง ๆ อยู่ในระดับมาก

### 2.6.1.2 การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น

จิราพรรณ ชาญช่วง (2562) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชั่นมีคะแนนหลังเรียนผ่านชุดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะที่ผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตเพียงอย่างเดียวมีคะแนนก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ระดับความสามารถและการจัดการเรียนการสอนไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จิราภา สุทธิประภา (2562) ได้ศึกษาการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย ผู้เรียนมีพฤติกรรมด้านสังคมในด้านการร่วมมืออยู่ในระดับสูงที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 ด้านการช่วยเหลืออยู่ในระดับสูงที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.53 และด้านการแบ่งปันอยู่ในระดับสูงที่สุดค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ในชั้นเรียนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านการร่วมมือด้านการช่วยเหลือและด้านการแบ่งปัน อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น

ณัฐฉานย์ คุณกมุต (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมิฟิเคชั่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบที่สำคัญ 6 องค์ประกอบได้แก่ (1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (2) เนื้อหา (3) สภาพแวดล้อม (4) กลยุทธ์เกมิฟิเคชั่น (5) เทคนิค SQ4R (6) วิธีการประเมินผลและกระบวนการเรียนรู้ ผลการศึกษาคความตรงและความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ด้านรูปแบบการเรียนรู้มีความตรงเป็นที่ยอมรับและมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นพบว่าผู้เรียนมีระดับความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้เรียนมีความ

ผูกพันทางการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

นครินทร์ สุกใส (2561) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุชญญา เยื้องกลาง (2560) ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมฟิเคชันเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับประถมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า ระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมฟิเคชันเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับประถมศึกษา มี 5 องค์ประกอบ คือ (1) บัญชีนำเข้า (2) กระบวนการ (3) การควบคุม (4) ผลลัพธ์ (5) ข้อมูลป้อนกลับ โดยขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการเตรียมก่อนการเรียนการสอน และขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้เกมฟิเคชันในขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบด้วย (1) แต้มสะสม (Points) (2) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) (3) ลำดับชั้น (Levels) (4) ตารางอันดับ (Leaderboard) (5) ความท้าทาย (Challenges) ผลการประเมินระบบการเรียนการสอนโดยผู้ทรงคุณวุฒิให้การรับรองว่าสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนกับผู้เรียนในระดับประถมศึกษาได้ ผลการใช้ระบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อระบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก ควรมีการศึกษาวิจัยด้านการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมโดยใช้เกมฟิเคชันเป็นฐาน เพื่อดูประสิทธิภาพผลการเรียนของผู้เรียน และควรมีการศึกษาวิจัยโดยนำระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมฟิเคชัน ไปใช้ในการฝึกอบรมและงานด้านการพัฒนาทรัพยากร

มนุษย์ในองค์กรต่าง ๆ ที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในการเรียนการสอนของสถานศึกษาและองค์กรต่าง ๆ เป็นการเรียนรู้ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ ต่อไป

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น พบว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่นสามารถพัฒนาทักษะของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้นได้ นอกจากนี้ยังเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน ช่วยเหลือ แบ่งปัน และยังทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น

## 2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Gabriel, Sandra, Joaquim, and Daniel (2013) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมด้วยเทคนิคเกมิฟิเคชั่น โดยศึกษาว่า เทคนิคเกมิฟิเคชั่นสามารถใช้กับการศึกษาเพื่อปรับปรุงความผูกพันของนักเรียนได้อย่างไร ผลการศึกษาพบว่า การปรับปรุงที่สำคัญในแง่ของการให้ความสนใจกับวัสดุอ้างอิง การมีส่วนร่วมแบบออนไลน์ และความคิดริเริ่ม ซึ่งวิธีการนี้สามารถลดส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนนักเรียนและช่วยให้นักเรียนทำคะแนนได้ดีขึ้น ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดที่มีความท้าทายของเกมนี้ จะมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นเมื่อกลุ่มทดลองมีคุณวุฒิและวัยวุฒิที่เพิ่มขึ้น

Harrold (2014) ได้ศึกษาผลลัพธ์การใช้เกมิฟิเคชั่นในการเรียนการสอน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตพฤติกรรม บันทึกผลกลางสัปดาห์ (เวลาเรียน 9 สัปดาห์) และสัมภาษณ์กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเกมิฟิเคชั่นทำให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง สร้างนิสัยการเรียนรู้ เพิ่มประสิทธิภาพด้วยตนเองได้มากกว่าเรียนในห้องปกติ และจากการสัมภาษณ์นักเรียนพบว่า นักเรียนทุกคนรับรู้ความสามารถของตนเองมากขึ้น นำไปสู่การกำหนดใจตัวเองที่มีแรงจูงใจหรือแรงกระตุ้นให้ดำหรือสูงขึ้นจนเกิดการสร้างนิสัยการเรียนรู้

Fernandes et al. (2012) ได้ศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชั่นเพื่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้แบบร่วมมือและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านระบบ I think ที่เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บ โดยได้เลือกเป็นกรณีศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง 25 คน ผล



การศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการทำงานเป็นทีมสูงขึ้น มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมฟิเคชั่น มีความปรารถนาต้องการคะแนนโบนัสในระบบเพิ่มสูงขึ้น

Sandusky (2015) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาโดยใช้แนวคิดเกมฟิเคชั่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับประถมศึกษา ใช้แบบประเมินในเกมที่ให้ผลป้อนกลับแบบทันที ผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกิดมาจากแรงจูงใจภายใน ในขณะที่นักเรียนบางคนเปลี่ยนจากแรงจูงใจภายในเป็นการใช้แรงจูงใจภายนอก ซึ่งมีสาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงกลไกเกมที่ใช้ในการเรียน

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศ พบว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฟิเคชั่นสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้เพิ่มสูงขึ้น ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม มีแรงบันดาลใจในการค้นพบสิ่งที่ตนเองชอบได้อีกด้วย



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก นักเรียนทั้งหมด 10 ห้อง จำนวน 449 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/9 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 35 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม



### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 บทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก จำนวน 6 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที 6 คาบเรียน

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ซึ่งใช้วัดก่อนและหลังเรียน มีลักษณะเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3) แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น จำนวน 10 ข้อ โดยแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเก็บข้อมูลนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert Rating Scale) มี 5 ระดับ ซึ่งกำหนดความคิดเห็นดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

### 3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 3.3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น จำนวน 6 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที 6 คาบเรียน มีวิธีการดำเนินการสร้างและวิธีตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1) ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสอนตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น วิเคราะห์ และศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3) ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสอนตามแนวคิดเกมพีเคชั้น จำนวน 6 แผน แผนละ 1 คาบเรียน รวม 6 คาบเรียน

4) นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจพิจารณา ความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และนำมาปรับปรุงแก้ไขตาม ความเหมาะสม

5) นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญด้าน การศึกษาจำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสม ตรวจสอบหาค่า IOC และแสดงความคิดเห็น โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีค่า IOC เท่ากับ 1 ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้

6) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่ม ตัวอย่าง

### 3.3.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

1) ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

2) วิเคราะห์เนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของบทเรียน ตามเนื้อหา วัตถุประสงค์และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อสร้างแบบทดสอบ

3) สร้างแบบทดสอบ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ให้ครอบคลุมเนื้อหา วัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่ คาดหวัง

4) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาจำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่ง จะนำความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมาแปลงเป็นคะแนนดังนี้

หากมีความคิดเห็นว่าสอดคล้อง กำหนดคะแนนเป็น +1

หากมีความคิดเห็นว่าไม่แน่ใจ กำหนดคะแนนเป็น 0

หากมีความคิดเห็นว่าไม่สอดคล้อง กำหนดคะแนนเป็น -1

ผู้วิจัยนำคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่าในสูตรเพื่อกำหนดหาดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ 1

5) ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 35 คน โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก โดยเป็นการทดสอบรายบุคคล และนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาคำนวณหาระดับความยากง่าย (p) หากค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson พบว่า แบบทดสอบมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.26 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.24 – 0.47 พร้อมทั้งหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79 จึงสามารถกล่าวได้ว่าเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

6) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

### 3.3.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน

การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ
- 2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's Rating Scale) มี 5 ระดับ ซึ่งกำหนดความคิดเห็นดังนี้ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด จำนวน 10 ข้อ
- 3) แนะนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างเสร็จแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้องของเนื้อหาเพื่อปรับปรุงแก้ไข
- 4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษานจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องหรือค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาแบบสอบถามความพึงพอใจกับความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ 1
- 5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ
- 6) นำผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนพิจารณาหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของข้อมูลการประเมิน (เพ็ญแข แสงแก้ว, 2541) ดังนี้

- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก มีจำนวนนักเรียน 35 คน โดยแบ่งการช่วงของการวิจัยดังนี้

#### 3.4.1 ก่อนการทดลอง

1) ผู้วิจัยส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก เพื่อขออนุญาตนำนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ห้อง ม.2/9 จำนวน 35 คน มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองครั้งนี้

2) ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง ให้มีความรู้ ความเข้าใจ ชี้แจงแก่กลุ่มตัวอย่างให้ทราบเกี่ยวกับระยะเวลา เนื้อหาการเรียนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจวิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับการทดลองในครั้งนี้

#### 3.4.2 ระหว่างทดลอง

กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้รวมระยะเวลาทั้งหมด 6 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาทีโดยมีขั้นตอนในแต่ละคาบเรียนดังต่อไปนี้

1) ผู้วิจัยเริ่มจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการสอนตามแนวคิดเกมพีเคชั่น

2) ผู้วิจัยสรุปเนื้อหาในคาบเรียนนั้น ๆ พร้อมสังเกตการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน และเมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นการทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ก่อนและหลังการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ขั้นตอนได้แก่

4.1 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

4.2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลจากคะแนนที่ได้แล้วผู้วิจัยนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลตามสถิติ ดังนี้

**4.1 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น**

ผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 35 คน ซึ่งมีคะแนนรวมทั้งสิ้น 30 คะแนน โดยนำคะแนนก่อนเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคลและทั้งชั้นเรียน ซึ่งสามารถแสดงข้อมูลได้ตามตารางที่ 4.1-4.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์  
ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดย  
การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น เป็นรายบุคคล

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
			เพิ่ม
1	9	23	14
2	7	20	13
3	4	19	15
4	12	14	2
5	10	25	15
6	12	14	2
7	14	25	11
8	11	23	12
9	8	10	2
10	10	24	14
11	4	11	7
12	10	24	14
13	9	15	6
14	10	25	15
15	14	23	9
16	5	20	15
17	7	19	12
18	12	25	13
19	11	25	14
20	8	19	11
21	12	15	3
22	9	19	10
23	11	15	4
24	16	18	2



ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น เป็นรายบุคคล (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
			เพิ่ม
25	7	9	2
26	13	13	0
27	3	8	5
28	14	14	0
29	8	14	6
30	13	13	0
31	10	13	3
32	9	12	3
33	12	13	1
34	14	15	1
35	11	11	0
ค่าเฉลี่ย	<u>9.97</u>	<u>17.29</u>	<u>7.31</u>
S.D.	<u>3.12</u>	<u>5.33</u>	<u>5.61</u>

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น มีผลการศึกษาดังนี้

1) คะแนนก่อนเรียน (Pre-test) ของนักเรียนมีค่าของคะแนนสูงสุดคือ 16 คะแนน และคะแนนที่ต่ำที่สุดคือ 3 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยภาพรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 35 คน มีค่าเฉลี่ย 9.97 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.12)

2) คะแนนหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนมีค่าของคะแนนสูงสุดคือ 25 คะแนน และคะแนนที่ต่ำที่สุดคือ 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยภาพรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 35 คน มีค่าเฉลี่ย 17.29 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.33)

3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก หลังเรียนเพิ่มขึ้นจำนวน 31 คน จากจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 88.57 โดยมีค่าเฉลี่ย



7.31 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.61) ซึ่งในจำนวนนี้มีนักเรียนจำนวน 4 คน ที่คะแนนเท่าเดิม คิดเป็นร้อยละ 11.43

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลัง เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น ของนักเรียนทั้งชั้น (N=35)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig (one-tailed test)
ก่อนเรียน	30	9.97	3.12	7.71**	.000
หลังเรียน	30	17.29	5.33		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักเรียนจำนวน 35 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4.3 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1.	เนื้อหาบทเรียนมีความน่าสนใจ	3.77	0.60	มาก
2.	เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	3.89	0.68	มาก

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
3.	นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน	4.03	0.75	มาก
4.	นักเรียนมีความภาคภูมิใจในตนเอง เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน	3.89	0.74	มาก
5.	นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน	4.03	0.77	มาก
6.	นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมพีเคชั่นสามารถพัฒนาผลการเรียนได้	3.91	0.88	มาก
7.	นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมพีเคชั่นสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้	4.03	0.89	มาก
8.	หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมพีเคชั่นแล้ว นักเรียนมีความสนใจวรรณคดีไทยเพิ่มมากขึ้น	3.91	0.61	มาก
9.	หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมพีเคชั่นแล้ว นักเรียนรู้สึกว่าวรรณคดีไทยไม่น่าเบื่อ	3.63	0.74	มาก
10.	หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมพีเคชั่นแล้ว นักเรียนเกิดความรู้สึกรัก และเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย ในฐานะสมบัติทางภูมิปัญญาของชาติ	3.91	0.68	มาก
คะแนนเฉลี่ยรวม		3.90	0.74	มาก

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุดเท่ากัน 3 ข้อ คือ ข้อที่ 3 นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 4.03 ข้อที่ 5 นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน

สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 และข้อที่ 7 นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมิฟิเคชั่นสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 สำหรับข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุดจากรายการประเมิน 10 ข้อ คือ ข้อที่ 9 หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่นแล้ว นักเรียนรู้สึกว่าการรณคดีไทยไม่น่าเบื่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.63

นอกจากนี้ยังมีคำถามความพึงพอใจแบบปลายเปิด ได้แก่ นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมิฟิเคชั่นจะช่วยพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนได้อย่างไร ซึ่งผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนได้ว่า แนวคิดเกมิฟิเคชั่นสามารถพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนได้ เพราะ นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน ไม่รู้สึกเคร่งเครียดจนเกินไป อยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ช่วยทำให้เข้าใจวรรณคดีได้ง่ายขึ้น ทำให้ทราบว่าวรรณคดีไทยมีเรื่องอื่น ๆ ที่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกว่าวรรณคดีไทยยังไม่จางหายไป และควรสืบสานการเล่าเรื่องราวของวรรณคดีต่อไป

จากตารางวิเคราะห์ข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ 2 ประเด็นหลัก คือ 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น โดยรวมอยู่ในระดับมาก

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ซึ่งมีแบบแผนการศึกษาแบบกลุ่มเดียวในการวัดและเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group: Pre-test/Post-test) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก จำนวน 35 คน ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลได้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90

## 5.2 อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลได้ประเด็นต่าง ๆ ตามข้อค้นพบจากการวิจัย ดังนี้

5.2.1 การที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้พบได้จากการเพิ่มขึ้นของ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทิศทางบวกจากผลจากการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 88.57 ของ นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

อภิปรายผลได้ว่า อาจเป็นเพราะการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากศึกษาวรรณคดีไทยเพิ่มมากขึ้น อยากติดตามความเป็นไปของเนื้อหา และเกิดความรู้สึกว่าวรรณคดีไทยไม่น่าเบื่อ ในขณะที่ครูผู้สอนได้ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชั่นกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีไทย และอยากร่วมกิจกรรมจนสำเร็จได้ ซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งในการนำแนวคิดเกมิฟิเคชั่นไปประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ (Huang & Somon, 2013) คือ องค์ประกอบของเกมิฟิเคชั่นแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ องค์ประกอบเฉพาะบุคคล ได้แก่ คะแนน ระดับ บันทึกลงเวลา องค์ประกอบเหล่านี้จะให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับการแข่งขันของตนเอง และสร้างความก้าวหน้าของตนเอง องค์ประกอบด้านสังคมคือความร่วมมือและการแข่งขันระหว่างบุคคล เช่น ตรา อันดับคะแนน องค์ประกอบนี้จะเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมระหว่างนักเรียน โดยที่ ความก้าวหน้า ตลอดจนความสำเร็จของแต่ละคนจะถูกนำมาแสดงให้นักเรียนคนอื่นเห็น โดยครูผู้สอนคอยแนะนำ รับฟังความคิดเห็น และให้ความสำคัญกับนักเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ที่มีความสามารถทัดเทียมกับเพื่อนคนอื่น ๆ ได้

สอดคล้องกับ จิราภา สุทธิประภา (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างพฤติกรรมด้าน สังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น โดยใช้นิทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรม การเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น มีการร่วมมือ



การช่วยเหลือและการแบ่งปัน นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน เชื่อฟังครูมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้มีกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกัน ได้ใช้เวลาร่วมกัน

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ฌัฐคนัย คุณกมุต (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบ การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งพบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจมากเวลาเข้าร่วมทำกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนตั้งใจเรียนและทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ขณะอยู่ในห้องเรียน ผู้เรียนพยายามประพาดคิดให้ดีที่สุดในวิชาที่เรียน ไม่ว่าจะอยู่ในหรือนอกห้องเรียน เนื่องจากมีกลไกเกมพีเคชั่น คือ มีกรให้รางวัล การแสดงสถานะความก้าวหน้า การแข่งขัน และการให้ผลตอบกลับ กลไกดังกล่าวจะเกิดขึ้นตลอดทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจึงรู้สึกว่าคุณเองมีเป้าหมาย รู้ว่าตนเองมีความก้าวหน้าในการเรียนอยู่ในระดับใด และพยายามมุ่งมั่นทำกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ตนเองอยู่ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

5.2.2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุดเท่ากัน 3 รายการ คือข้อที่ 3 นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน ข้อที่ 5 นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน และข้อที่ 7 นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมพีเคชั่นสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้ ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.03 เป็นเพราะว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นนั้นสามารถกระตุ้นแรงจูงใจ ทำให้นักเรียนสนใจการเรียน รู้สึกสนุกสนานและอยากเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ นครินทร์ สุกใส (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมพีเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งพบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับกลยุทธ์เกมพีเคชั่น ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีพฤติกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ดี มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น นักเรียนรู้จักประเมินความสามารถของตนเองและพัฒนาด้วยตนเองอยู่เสมอ



อีกทั้งมีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากนักเรียนอีกว่า แนวคิดเกมฟีเคชั่นทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน อยากเรียน เพราะเมื่อรู้สึกว่าได้เล่นเกมแล้วก็จะไม่เครียดกับเนื้อหาที่จะเรียนมากนัก ทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างผ่อนคลายและจดจำเนื้อหาสาระได้มากขึ้น

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฟีเคชั่น อาจทำให้นักเรียนสับสนว่าสิ่งที่กำลังทำการเล่นเกมหรือเป็นการเรียน ดังนั้นครูจึงต้องใช้ความสามารถในการควบคุมชั้นเรียนและบรรยากาศในการเรียนให้ดี เพื่อให้นักเรียนได้ประโยชน์จากการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด

5.3.1.2 ครูควรวางแผนเรื่องเวลาในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสม และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ ควรเผื่อเวลาอธิบายให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้อง และสามารถทำกิจกรรมให้เสร็จภายในคาบเรียนได้

5.3.1.3 ครูควรเน้นย้ำวิธีการเรียนตามแนวคิดเกมฟีเคชั่นให้นักเรียนทราบอย่างสม่ำเสมอ และต้องคอยอัปเดตคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้รับอย่างต่อเนื่อง เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนให้อยู่ในระดับสูงอยู่ตลอดเวลา

5.3.1.4 ควรใช้วิธีการสะสมคะแนนในรูปแบบอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับสภาพของนักเรียน เช่น การติดสติ๊กเกอร์ลงในสมุดของนักเรียน จะทำให้นักเรียนเห็นคะแนนได้ชัดเจนขึ้น หรือสะสมคะแนนในสมุดควบคู่ไปกับในแอปพลิเคชัน จะทำให้การสะสมคะแนนน่าสนใจและน่าติดตาม

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การอ่าน การเขียน การพูด และหลักการใช้ภาษาไทย โดยปรับปรุงเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน

5.3.2.2 ควรผสมผสานวิธีการพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนระหว่างการใช้เกมเป็นฐาน (Game Base Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อวรรณคดีไทยไปในทางที่ดี และทำให้นักเรียนสนใจวรรณคดีไทยมากขึ้น

5.3.2.3 ควรปรับเปลี่ยนวิธีการสะสมคะแนน จากการสะสมคะแนนเพื่อแลกของรางวัลเป็นการสะสมคะแนนเพื่อแลกรับสิทธิพิเศษอื่นต่างๆ ในชั้นเรียน เช่น เลื่อนกำหนดส่งงาน ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนกลุ่มอื่น เปลี่ยนคนตอบคำถาม ป้องกันครูหักคะแนน เป็นต้น

5.3.2.4 ควรใช้วิธีการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันด้วยการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล (One-on-One Interview) หรือการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อให้ทราบความรู้สึกของนักเรียนอย่างละเอียด และนำไปพัฒนาวิธีการวิจัยครั้งต่อไป

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนุสสทกรรม การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กองบรรณาธิการ HD. (2563). เซโรโทนิน สารที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก. สืบค้นจาก <https://www.honestdocs.co/serotonin-substances-affect-emotions>
- กาญจนา คุณารักษ์. (2545). การออกแบบการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กาญจนา อรุณสุขรุจี. (2546). ความพึงพอใจของสมาชิกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของสหกรณ์ การเกษตร ไชยปราการจำกัดอำเภอไชยปราการจังหวัดเชียงใหม่ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- กุสุมา รัชมณี. (2556). การวิจัยวรรณคดี (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เกศินี ปุงปีแก้ว. (2557). การใช้เทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และการเขียนเชิงวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- จารุวรรณ เทียนเงิน. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพินิจวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้วิธีสอนตามแนวคิดของสเตอร์นเบอร์ก กับวิธีสอนแบบปกติ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- จิรัชพรรณ ชาญช่วง. (2562). ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- จิราภา สุทธิประภา. (2562). การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชัน โดยใช้นิทานมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคาน หัก โนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม, มหาสารคาม.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- จุฑามาศ มีสุข. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุคุณนารี (Master's thesis). สืบค้นจาก โครงการเครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย (ThaiLIS).
- ชนัดต์ พูลเดช, และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3), 331-339. สืบค้นจาก [https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal\\_nu/article/view/104390](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/104390)
- ชนัยสุตา ทองอยู่. (2550). ผลการสอนโดยใช้รูปแบบซิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒปทุมวัน (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ณัฐดนัย คุณกมุต. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้เทคนิค SQ4R ร่วมกับกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- คนยา วงศ์ระชะชัย. (2529). การอ่านเพื่อชีวิต. พิษณุโลก: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.
- นครินทร์ สุกใส. (2561). ผลการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- นพมณี มีทอง. (2562). ผลการใช้วิธีการสอนแบบ 4 Mat เพื่อพัฒนาการอ่านคิดวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, อุตรดิตถ์.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. (2518). แนะนำแนวทางการศึกษาวรรณคดี. กรุงเทพฯ: บัณฑิตการพิมพ์.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. (2543). วิเคราะห์สวรรณคดีไทย (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ศยาม.
- ประกาศรี สีอำไพ. (2535). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- พรสุดา พรวัฒนกุล. (2558). การศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยกลอนบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทกชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อประสม (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- พร้อมเพื่อน นวลจันทร์. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- พวงเล็ก อุดระ. (2539). วิธีสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญแข แสงแก้ว. (2541). การวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภารดี โพธิ์ราม. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคตั้งคำถามตามแนวคิดของบลูม ในการส่งเสริมทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, สุราษฎร์ธานี.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยน โลกให้เป็นเกม. สืบค้นจาก <https://tednet.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยน โลกให้เป็นเกม>
- มานะศักดิ์ คงสิน. (2556). สื่อการเรียนการสอน. สืบค้นจาก <https://manasakkas.wordpress.com/2013/07/16/สื่อการเรียนการสอน/>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- ฤทธิจักร ชื่นจิตต์. (2556). การใช้ทฤษฎีเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในวรรณคดีไทยสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทย (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง. (2556). Marketing ideas ไอเดียการตลาดพลิก โลก. กรุงเทพฯ: กรุงเทพธุรกิจ.
- วรเวทย์พิสิฐ, พระ. (2534). วรรณคดีไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทย์ ศิวะศรียานนท์. (2518). วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศรีวิไล ดอกจันทร์. (2529). การสอนวรรณกรรมวรรณคดีไทย. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (Master's thesis). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/51063>
- สมถวิล วิเศษสมบัติ. (2536). *วิธีสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครูพระนคร.
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2545). *วรรณคดีเกี่ยวกับขนบประเพณี*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2559). *คู่มือจัดกิจกรรมการใช้หนังสือเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ*. กรุงเทพฯ: ชุมนุนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุจริต เพียรชอบ, และสายใจ อินทร์พรชัย. (2538). *วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจริต เพียรชอบ. (2540). *การพัฒนาการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชัญญา เชื่องกลาง. (2560). *การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริง ระดับประถมศึกษา (Unpublished Doctoral dissertation)*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. (2525). *วรรณคดีวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เสกสรรค์ หงส์ศิริพันธุ์. (2554). *ความพึงพอใจในการเรียนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒปทุมวัน (Unpublished Master's thesis)*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, นนทบุรี.
- อนุমানราชชน, พระยา. (2518). *การศึกษาวรรณคดีในแง่วรรณศิลป์*. กรุงเทพฯ: บรรณาการ.
- เอกชน มั่นปาน. (2559). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรรณคดีเรื่องสังข์ทอง (Unpublished Master's thesis)*. มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- Chou, Y. (2014). *What is Gamification*. Retrieved from <http://www.yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification>



## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Class DOJO. (2021). *ชั้นเรียนของฉัน*. Retrieved from [www.classdojo.com](http://www.classdojo.com)
- Classcraft. (2021). *Classcraft for teachers*. Retrieved from <https://app.classcraft.com/teacher/home>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2012). Gamifying Learning experience: Practical Implications and Outcomes. *Computer & Education*, 63, 380-392.
- Fernandes, J., Duarteb, D., Ribeiroa, C., Farinhab, C., Pereira, J. M., & da Silvab, M. M. (2012). I Think : A game-based approach towards improving collaboration and participation in requirement elicitation design. *Procedia Computer Science*, 15(2012), 66 – 77.
- Foreman, J. (2013). Next Generation Educational Technology versus The Lecture. *Educause Review*, 38(4), 20-2.
- Gabriel, B., Sandra, G., Joaquim, J., & Daniel, G. (2013). *Improving participation and learning with gamification*. Retrieved from <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2583008.2583010>
- Glover, I. (2013). Play as You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners. In J. Herrington, A. Couros, & V. Irvine (Eds.), *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, AACE, Chesapeake, 1999-2008*. Retrieved from <http://shura.shu.ac.uk/7172/>
- Harrold, J. (2014). *Game on : A qualitative Case Study On The effects of Gamified Curriculum Design on Students motivational Learning Habit*. Allegheny: Robert Morris University.
- Huang, W. H. Y., & Somon, D. (2013). *Gamification of Education. Research Report Series: Behavioural Economics in Action*. Ontario, Canada: Rotman School of Management University of Toronto.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction : Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: CA L Pfeiffer.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why, Bother?. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Maynard, S. W. (1975). *Responding to Social Change*. Pennsylvania: Dowden, Hutchison.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Ruddick, K. W. (2012). *Improving chemical education from high school to college using a more hands-on approach* (Doctoral dissertation, University of Memphis). Retrieved from <https://bit.ly/2XWymWS>
- Sandusky, S. (2015). *Gamification in Education*. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/Gamification-in-Education-Sandusky/26dd514378802e611fa496cb68d3bd262181df1c>
- Skinner, E. A. (1993). Motivation in the classroom Reciprocal Effect of Teacher Behavior and student Engagement Across the Year. *Journal of Education Psychology*, 85(4), 571-581.
- Vroom, W. H. (1964). *Working and Motivation*. West Sussex: John Wiley and Sons.
- Weir, J. J. (1974). Problem solving is Everybody's problem. *The Science Teacher*, 41(4), 57-59.
- Yu-kai, C. (2014). *What is gamification*. Retrieved from <https://yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification>







ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. อาจารย์วันเพ็ญ ตันจ้อย                      ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านนา  
“นายกพิทยากร” อำเภอบ้านนา จังหวัดนครนายก  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 7
2. อาจารย์อรรณญา สุชาติโรบล                     ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สังกัดสำนักงานเขต  
พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศึกษานครนายก
3. คร.กฤษณ์ฐู เหมราช                                      ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านเขาต่อกล้อง อำเภอบ้านนา  
จังหวัดนครนายก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาศึกษานครนายก





## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ภาษาไทย

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 เวลาเรียน 6 คาบเรียน

1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้ วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

2. สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา  
ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ ม.2/2 จับใจความสำคัญ สรุปความและอธิบายรายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็น  
คุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ ม.2/1 สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านในระดับที่ยากขึ้น

ม.2/2 วิเคราะห์และวิเคราะห์วรรณคดีวรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน  
พร้อมยกเหตุผลประกอบ

ม.2/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่าน

ม.2/4 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่าน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

3. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การอ่านบทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก จะต้องอ่านให้ถูกต้อง  
สรุปใจความสำคัญ วิเคราะห์ วิจัย และอธิบายคุณค่าจากเรื่องที่อ่าน พร้อมกับสรุปความรู้  
และข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

4. สาระการเรียนรู้

4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

#### 4.1.1. ความรู้

- การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ
- วรรณคดีประเภทบันเทิงคดี
- การวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดี

#### 4.1.2. ทักษะ/กระบวนการ

- ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม
- ทักษะการพูดสื่อสาร

#### 4.1.3. เจตคติ

- เห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมไทย

### 5. ทักษะกระบวนการคิด

- 5.1 ทักษะการวิเคราะห์
- 5.2 ทักษะการคิดสร้างสรรค์
- 5.3 ทักษะการจำแนกประเภท
- 5.4 ทักษะการนำความรู้ไปใช้
- 5.5 ทักษะการสังเกต
- 5.6 ทักษะการสรุปย่อ
- 5.7 ทักษะการตีความ
- 5.8 ทักษะการสังเคราะห์
- 5.9 ทักษะการสรุปลงความเห็น

### 6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 6.1 ความสามารถในการสื่อสาร นำเสนองานโดยวิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ
- 6.2 ความสามารถในการคิด จำแนกประเภท คิดเชื่อมโยง ตีความ คิดวิเคราะห์ สรุปย่อ เพื่อสร้างองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม
- 6.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต นำกระบวนการจากการเรียนรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

### 7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 7.1 ใฝ่หาความรู้ มีความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน
- 7.2 มุ่งมั่นในการทำงาน รับผิดชอบด้วยความเพียร เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

## 8. กิจกรรมการเรียนรู้

### การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั้น

#### 8.1 กิจกรรม ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง

##### คาบที่ 1

- 1) ครูถามนักเรียนว่า ชอบเล่นเกมหรือไม่ ถ้าเราเรียนไปด้วยเล่นเกมไปด้วย จะทำให้นักเรียนสนใจการเรียนมากขึ้นหรือไม่ จากนั้นอธิบายองค์ประกอบของเกมพีเคชั้น ซึ่งประกอบด้วย
  - คะแนน (Points)
  - เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges)
  - ตารางอันดับ (Leaderboard)
  - รางวัล (Rewards)
- 2) เปิดแอปพลิเคชัน Class DOJO ให้นักเรียนดู จากนั้นแจกคู่มือการสะสมคะแนนด้วยแอปพลิเคชัน Class DOJO แล้วอธิบายวิธีการสะสมแต้ม แลกแต้ม ให้นักเรียนฟัง
- 3) ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ จากนั้นถามนักเรียนว่า ถ้าพูดถึงเรื่อง รามเกียรติ์ นักเรียนคิดถึงตัวละครใด ให้บรรยายลักษณะของตัวละครนั้นตามความเข้าใจ ของนักเรียน โดยเรียกจากอาสาสมัคร ถ้าไม่มีผู้ตอบให้สุ่มจากเลขที่
- 4) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยให้นักเรียนแบ่งตามความสมัครใจ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาประวัติความเป็นมาและประวัติผู้แต่งบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก จากในหนังสือเรียน และอินเทอร์เน็ต
- 5) หลังจากร่วมกันศึกษาแล้ว ให้นักเรียนทุกคนทำใบงานที่ 4.1 เรื่อง ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก เสร็จแล้วนำส่งครูตรวจ
- 6) แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนอภิปรายองค์ความรู้ เรื่อง ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง จากนั้นให้เพื่อนๆตัดสินว่ากลุ่มใดอภิปรายได้ดีที่สุดของวันนี้
- 7) ครูให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) **ประวัติผู้แต่ง** กับนักเรียนทุกคนที่เข้าเรียนและส่งใบงานเรียบร้อยแล้ว จากนั้นสรุปพอยต์ที่นักเรียนทุกคนได้รับในคาบนี้ให้นักเรียนทุกคนทราบ

## 8.2 กิจกรรม ปริศนาคำศัพท์

### คาบที่ 2

- 1) ครูถามนักเรียนว่า เคยอ่านหรือเคยรู้จักวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนใดบ้าง เหตุการณ์ในเรื่องนั้น เป็นอย่างไร
- 2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหาคำศัพท์ที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง ภายในเวลา 10 นาที แล้วให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ที่กลุ่มตนเองพบหน้ากระดาน
- 3) นักเรียนทุกคนค้นหาความหมายของคำศัพท์ที่ตนเองค้นพบ แล้วบันทึกคำศัพท์ลงในสมุดจดคำศัพท์ของตนเอง
- 4) ครูอธิบาย เกม “ปริศนาอักษรไขว้” วิธีการเล่น และวิธีการสร้าง ให้นักเรียนฟัง จากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันสร้างเกมจากคำศัพท์ที่ค้นพบ เป็นแนวตั้ง 5 คำ และแนวนอน 5 คำ ลงในกระดาษที่ครูเตรียมให้ เสร็จแล้วนำเสนอส่งครูตรวจ
- 5) ทุกกลุ่มส่งสลับเกมที่ตนเองทำกับกลุ่มเพื่อนผลัดกันเล่น แล้วให้เพื่อนๆตัดสินว่ากลุ่มใดทำเกมได้ดีที่สุดของวันนี้

ครูให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) คำศัพท์ กับนักเรียนทุกคนที่เข้าเรียนและส่งงานเรียบร้อยแล้ว จากนั้นสรุปพอยต์ที่นักเรียนทุกคนได้รับในคาบนี้ให้นักเรียนทุกคนทราบ

## 8.3 กิจกรรม ตัวละครพิศวง

### คาบที่ 3

- 1) ครูถามนักเรียนว่า ในบทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก มีตัวละครอะไรบ้าง
- 2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม แล้วให้จับสลากเลือกตัวละครดังต่อไปนี้
  - พระนารายณ์
  - พระอิศวร
  - พระอินทร์
  - นนทก
  - เทวดา
- 3) ครูอธิบายเกม ตัวละครพิศวง ให้นักเรียนฟัง โดยให้นักเรียนนำคำศัพท์จากในเรื่องมาสร้างเป็นเกม จำนวนคำศัพท์ที่ใช้ตามจำนวนตัวอักษรของชื่อตัวละคร เช่น น – น – ท – ก มี 4 ตัวอักษร นักเรียนก็ต้องนำคำศัพท์ 4 คำ ที่มีตัวอักษร น – น – ท – ก อยู่ในคำ มาสร้างเป็นเกมของกลุ่มตนเอง

- 4) นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันสร้างเกม ตัวละครพิศวง ตามชื่อตัวละครที่ตนเองจับสลากได้
- 5) หลังจากจบกิจกรรมแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสลับใบกิจกรรมให้เพื่อนกลุ่มอื่นทดลองเล่น แล้วให้เพื่อนๆตัดสินว่ากลุ่มใดสรุปเนื้อหาได้ดีที่สุดของวันนี้
- 6) ครูให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) **ตัวละคร** กับนักเรียนทุกคนที่เข้าเรียนและส่งงานเรียบร้อยแล้ว จากนั้นสรุปพอยต์ที่นักเรียนทุกคนได้รับในคาบนี้ให้นักเรียนทุกคนทราบ

#### 8.4 กิจกรรม สรุปหนึ่งบรรทัด

##### คาบที่ 4

- 1) ครูถามนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าทำไมจึงเกิดสงครามระหว่างยักษ์กับมนุษย์
- 2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน จากนั้นให้ทุกกลุ่มแบ่งเนื้อเรื่องบทละคร เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ออกเป็น 4 ตอน แล้วมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจับใจความสำคัญจากตอนที่ตนเองอ่านและบันทึกลงในสมุด
- 3) ครูแจกกระดาษกิจกรรมให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น จากนั้นให้ทุกกลุ่มนั่งเป็นแถวเรียงต่อกันเป็นแถวตอนลึก
- 4) ครูอธิบายกติกาของกิจกรรม นักเรียนแต่ละคนจะมีเวลาเขียนสรุปเนื้อหาต่อกันไปเรื่อยๆ ภายในเวลาที่จำกัด เริ่มจากคนแรก 30 วินาที และคนถัดๆ ไป เพิ่มขึ้นคนละ 5 วินาที เมื่อหมดเวลา คนแรกจะส่งกระดาษให้คนถัดไปเขียนสรุปเนื้อหาต่อจนถึงคนสุดท้าย ห้ามปรึกษาหรือพูดคุยระหว่างเขียนเด็ดขาด
- 5) หลังจากจบกิจกรรมแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสลับใบกิจกรรมให้เพื่อนกลุ่มอื่นนำออกไปอ่านหน้าห้อง แล้วให้เพื่อนๆตัดสินว่ากลุ่มใดสรุปเนื้อหาได้ดีที่สุดของวันนี้
- 6) นักเรียนทำใบงานที่ 4.2 เรื่อง สรุปเนื้อหาบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก เสร็จแล้วส่งครูตรวจ
- 7) ครูให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) **สรุปเนื้อหา** กับนักเรียนทุกคนที่เข้าเรียนและส่งใบงานเรียบร้อยแล้ว จากนั้นสรุปพอยต์ที่นักเรียนทุกคนได้รับในคาบนี้ให้นักเรียนทุกคนทราบ

## 8.5 กิจกรรม คุณค่าของวรรณคดี

### คาบที่ 5

- 1) ครูเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับหนังสือดีที่ครูอ่าน อธิบายให้นักเรียนทราบว่า หนังสือเล่มนั้นมีคุณค่าอย่างไร จากนั้นตั้งประเด็นปัญหาให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ว่ามีคุณค่าหรือไม่ อย่างไร
- 2) แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ศึกษาคุณค่าของวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ตามหัวข้อดังนี้
  - คุณค่าด้านเนื้อหา
  - คุณค่าด้านวรรณศิลป์
  - คุณค่าด้านสังคม

แต่ละกลุ่มค้นหาคุณค่าด้านต่าง ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย กลุ่มละ 5 ประเด็น

- 3) นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนประเด็นคุณค่าของกลุ่มตนเองลงในการ์ด ขนาด 3×5 นิ้ว ตกแต่งให้สวยงาม จากนั้นส่งครูรวบรวมให้ครบทั้ง 3 กลุ่ม
- 4) ครูสลับการ์ดที่นักเรียนแต่ละกลุ่มส่ง แล้วหยิบขึ้นมาทีละ 1 ใบ ให้นักเรียนตอบเป็นรายบุคคลว่า คุณค่าที่เขียนอยู่ในการ์ดเป็นคุณค่าด้านใด
- 5) ครูให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) **คุณค่า** กับนักเรียนทุกคนที่เข้าเรียน จากนั้นสรุปพอยต์ที่นักเรียนทุกคนได้รับในคาบนี้ให้นักเรียนทุกคนทราบ

## 8.6 กิจกรรม สรุปความรู้และข้อคิด

### คาบที่ 6

- 1) ครูให้นักเรียนวิเคราะห์ว่า พฤติกรรมของนนทกให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านอย่างไร
- 2) แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 4 คน ร่วมกันศึกษาบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ว่า
  - มีข้อคิดเรื่องใดบ้าง
  - สามารถนำข้อคิดที่ได้จากเรื่องไปใช้ในชีวิตจริงอย่างไร

นักเรียนร่วมกันอภิปรายภายในกลุ่ม แล้วสรุปเป็นมติของกลุ่มตนเอง

- 3) แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอข้อคิดที่ได้จากเรื่องและการนำข้อคิดที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริงหน้าชั้นเรียน แล้วให้เพื่อนๆตัดสินว่ากลุ่มใดสรุปเนื้อหาได้ดีที่สุดของวันนี้
- 4) ครูให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) **ข้อคิด** กับนักเรียนทุกคนที่เข้าเรียน จากนั้นสรุปพอยต์ที่นักเรียนทุกคนได้รับในคาบนี้ให้นักเรียนทุกคนทราบ



## 9. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

- 9.1 หนังสือเรียน ภาษาไทย : วรรณคดีและวรรณกรรม ม.2
- 9.2 พจนานุกรม
- 9.3 สมุดนักเรียน
- 9.4 เกม “ปริศนาอักษรไขว้”
- 9.5 เกม “ตัวละครพิศวง”
- 9.6 ใบกิจกรรม สรุปร 1 บรรทัด
- 9.7 กระดาษการ์ด ขนาด 3×5 นิ้ว
- 9.8 ใบงานที่ 1.1 เรื่อง ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง
- 9.9 ใบงานที่ 1.2 เรื่อง สรุปรเนื้อหา
- 9.10 แบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง วรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์  
ปราบนทก
- 9.11 แอปพลิเคชัน Class DOJO
- 9.12 คู่มือการสะสมคะแนนด้วยแอปพลิเคชัน Class DOJO
- 9.13 โทรศัพท์มือถือ สำหรับสืบค้นข้อมูล

## 10. การวัดผลและประเมินผล

### 10.1 การประเมินระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการ/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. จับใจความสำคัญ สรุปร ความและอธิบาย รายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน	เกม “ปริศนาอักษรไขว้” เกม “ตัวละครพิศวง” กิจกรรม สรุปร 1 บรรทัด	ใบงานที่ 4.1, 4.2	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50
2. สรุปรเนื้อหาวรรณคดีและ วรรณกรรมที่อ่านในระดับ ที่ยากขึ้น			
3. วิเคราะห์และวิจารณ์ วรรณคดีวรรณกรรม และ วรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน พร้อมยกเหตุผลประกอบ	กิ จ ก ร ร ม คุ ณ ค ำ ข อ ง วรรณคดี	เกมการ์ดคุณค่าของ วรรณคดี	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการ/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
4. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน			
5. สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่าน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	กิจกรรมสรุปความรู้และข้อคิด	การนำเสนอหน้าชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50

## 10.2 การประเมินเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการ/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านในระดับที่ยากขึ้น	1. แบบทดสอบ 2. การนำเสนอหน้าชั้นเรียน 3. เกมที่นักเรียนสร้างในแต่ละคาบเรียน	1. ตรวจแบบทดสอบ 2. แบบประเมินการนำเสนอหน้าชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50
2. วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีวรรณกรรมและวรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน พร้อมยกเหตุผลประกอบ			
3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน			
4. สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่าน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง			

## 11. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

### 11.1 สรุปผลการเรียนรู้

---

---

---

### 11.2 แนวทางในการแก้ไขและพัฒนา

---

---

---

---

### 11.3 ข้อเสนอแนะ

---

---

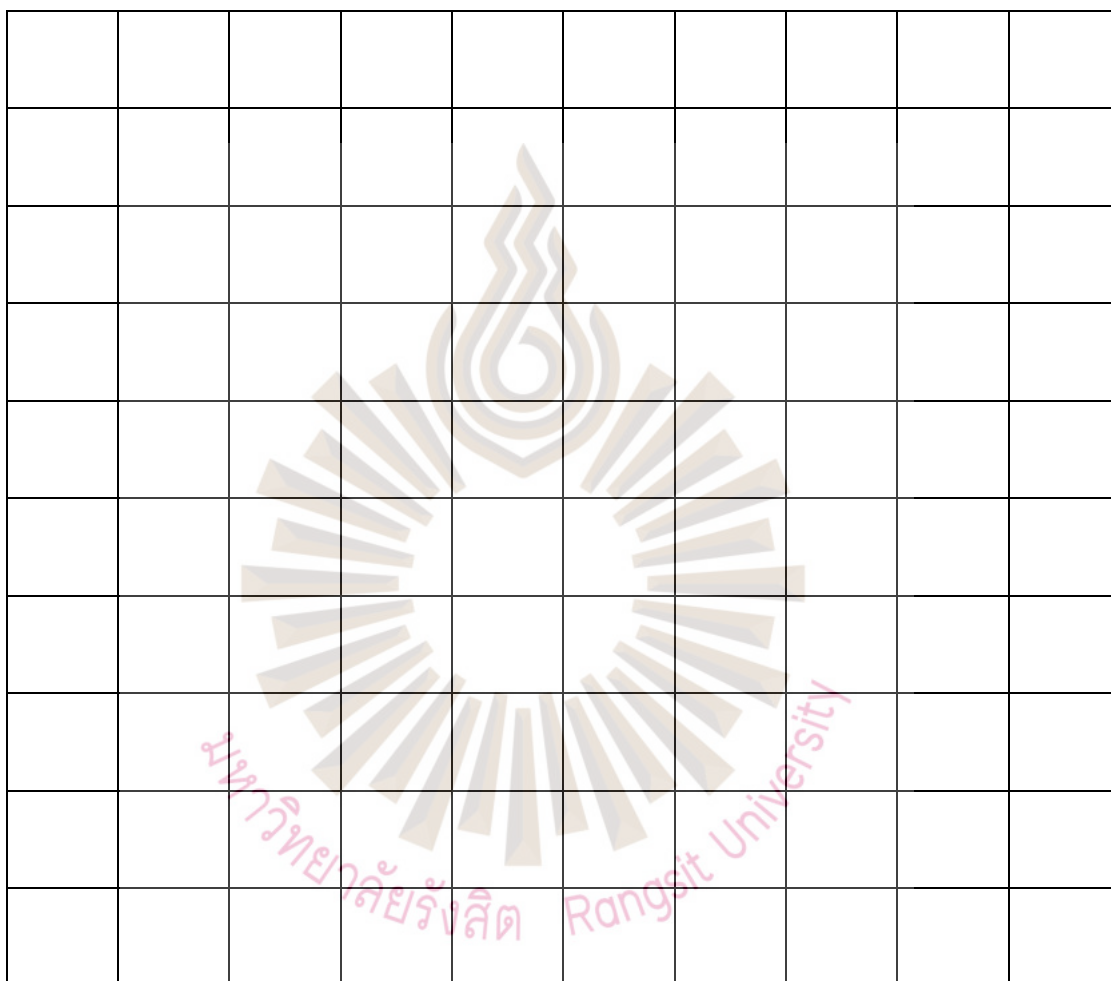
---

---



ลงชื่อ.....ครูผู้สอน  
(นางสาวนฤมล เพ็ชรรัก)  
นักศึกษาฝึกสอน  
วันที่.....

ภาคผนวกท้ายแผนการจัดการเรียนรู้  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก  
เกม ปริศนาอักษรไขว้



## แนวตั้ง

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

## แนวนอน

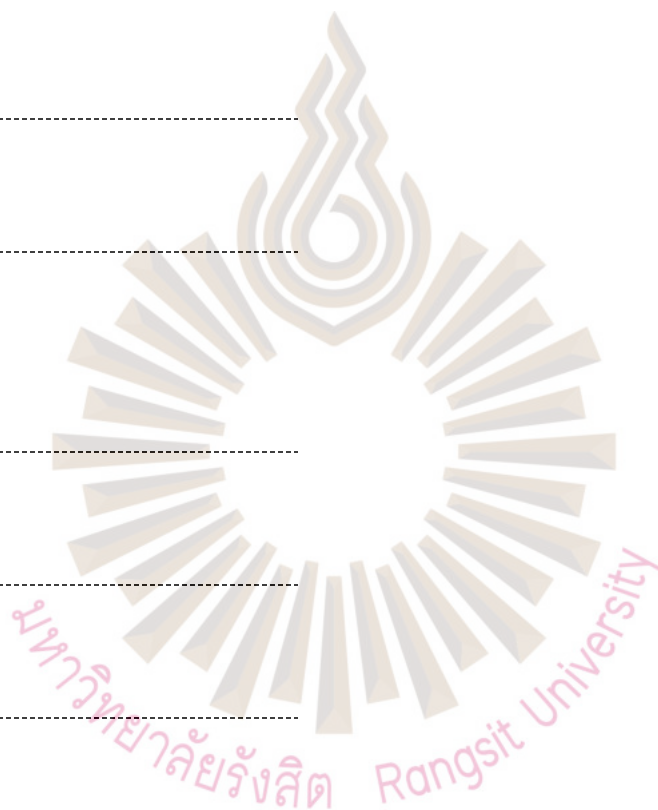
1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....



### เกม ตัวละครพิศวง


ความหมายของคำศัพท์

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....



## ตัวละครพิศวง

(ลักษณะตัวละคร)

---



---

## ใบกิจกรรม สรุป 1 บรรทัด

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเขียนสรุปเนื้อเรื่องวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก คนละ 1 บรรทัด ต่อกันไปเรื่อยๆ ให้ได้ใจความสมบูรณ์ที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด

คนที่ 1

---

คนที่ 2

---

คนที่ 3

---

คนที่ 4

---





























### คู่มือการสะสมคะแนนด้วยแอปพลิเคชัน Class DOJO

จำนวนเต็มที่นักเรียนจะได้รับมาจากการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งจะมีทั้งการเพิ่มและการลด ตามรายการดังนี้

ด้านบวก		ต้องทำงาน		
 5	 5	 5	 5	 5
BG ข้อคิด	BG คำศัพท์	BG คุณค่า	BG ตัวละคร	BG ประวัติผู้แต่ง
 5	 1	 1	 2	 1
BG สรุปเนื้อหา	ตอบ ติด ตอบ	มีส่วนร่วมในชั้นเรียน	วันนี่เจ๋งที่สุด	สารานุกรมเคลื่อนที่
 1	 2	 1	 1	 1
ส่งการบ้าน	ส่งงานตรงเวลา	อาสาสมัครเล่น	เสร็จไวขอให้ออก	เอาใจใส่เป็นเลิศ
	ด้านบวก		ต้องทำงาน	
 5	 5	 5	 5	
Bully เพื่อน	ทำอกว่าชั้นเรียน	แลก Reward	แอบกินขนม	Add needs work skill

- 5 พอยต์ เปลี่ยนรูป Avatar 1 ครั้ง (จำกัดสิทธิ์คนละไม่เกิน 3 ครั้ง)
- 20 พอยต์ แลก ปากกาน่ารัก 1 ค้าม
- 30 พอยต์ แลก เครื่องดื่มที่มี Code Item Game 1 ขวด
- 50 พอยต์ แลก สมุดเป็นห่วงนะ 1 เล่ม
- 60 พอยต์ แลก กระเป๋าผ้าหน้าการ์ตูน 1 ใบ
- 70 พอยต์ แลก ตัวต่อ Lego ร้านค้า SEMBO Block 1 กล่อง

ตัวอย่างการ์ดคุณค่าวรรณคดี

 <p>คุณค่า วรรณคดี</p>	 <p>คุณค่า วรรณคดี</p>	 <p>คุณค่า วรรณคดี</p>

**แบบบันทึกคะแนน เกมปริศนาคำไขว้**

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	เกณฑ์การให้คะแนน (5)					
		คำศัพท์ ครบ10 คำ	คำศัพท์ มาจาก เนื้อเรื่อง	ความหมาย ของ คำศัพท์ ถูกต้อง	ไม่มีช่อง ชนกัน	ความ เรียบร้อย	รวม

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University





## แบบสังเกตกิจกรรมสรุป 1 บรรทัด

กลุ่มที่.....

รายชื่อสมาชิกในกลุ่ม

- 1.....เลขที่.....
- 2.....เลขที่.....
- 3.....เลขที่.....
- 4.....เลขที่.....

ลำดับที่	พฤติกรรม	ลักษณะพฤติกรรม		
		ทำ	ทำบ้าง	ไม่ทำ
1	สมาชิกในกลุ่มทุกคนทำตามกติกา			
2	ความช่วยเหลือร่วมมือกันภายในกลุ่ม			

ลำดับที่	เกณฑ์การประเมิน	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1	ความครบถ้วนของเนื้อหา			
2	ความเรียบร้อยของชิ้นงาน			
3	การนำเสนอหน้าชั้นเรียน			

## แบบบันทึกคะแนนการตอบคำถามการ์ดตัวละคร

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ตอบคำถามของกลุ่มที่	ตอบได้	ตอบไม่ได้



## แบบสังเกตกิจกรรมการวัดคุณค่าวรรณคดี

กลุ่มที่.....

รายชื่อสมาชิกในกลุ่ม

- 1.....เลขที่.....
- 2.....เลขที่.....
- 3.....เลขที่.....
- 4.....เลขที่.....

ลำดับที่	พฤติกรรม	ลักษณะพฤติกรรม		
		ทำ	ทำบ้าง	ไม่ทำ
1	ความช่วยเหลือร่วมมือกันภายในกลุ่ม			
2	ไม่รบกวนสมาธิเพื่อนกลุ่มอื่น			

ลำดับที่	เกณฑ์การประเมิน	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1	เขียนบทร้อยกรองได้ถูกต้องตามรูปแบบคำประพันธ์			
2	สามารถบอกคุณค่าของบทร้อยกรองที่เลือกมาได้			
3	เพื่อนกลุ่มอื่นสามารถตอบคำถามได้			

## เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 1.1 ประวัติผู้แต่ง

ระดับคะแนน					
5	4	3	2	1	0
สามารถเขียนประวัติผู้แต่งและที่มาของเรื่องได้ครบถ้วน	สามารถเขียนประวัติผู้แต่งและที่มาของเรื่องได้แต่ขาดเนื้อหาบางส่วน	สามารถเขียนได้เฉพาะประวัติผู้แต่งหรือที่มาของเรื่อง เพียงอย่างเดียว	เขียนประวัติผู้แต่งหรือที่มาได้บางส่วนและยังเขียนเนื้อหาไม่ครอบคลุม	เขียนได้เฉพาะชื่อผู้แต่งและที่มาคร่าวๆ	- ไม่เขียน - ตอบไม่ตรงประเด็น



## เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 1.2 สรุปเนื้อหา

ระดับคะแนน					
5	4	3	2	1	0
สามารถสรุป เนื้อหา ข้อคิด และการ นำไปใช้ได้ ครบถ้วน	สามารถสรุป เนื้อหา ข้อคิด และการ นำไปใช้ได้แต่ ขาดเนื้อหา บางส่วน	สามารถสรุป เนื้อหา ข้อคิด และการ นำไปใช้ได้ เพียงประเด็น เดียว	สรุปเนื้อหา ข้อคิด และการ นำไปใช้ได้ บางส่วน และ ยังเขียนเนื้อหา ไม่ครอบคลุม	เขียนเฉพาะ ข้อคิดและ การนำไปใช้ แค่คร่าวๆ	- ไม่เขียน - ตอบไม่ ตรง ประเด็น





**แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก**  
**ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**

วิชาภาษาไทย

รหัสวิชา ท 22101

คะแนนเต็ม 30 คะแนน

เวลา 30 นาที



- คำชี้แจง**
1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน
  2. ให้นักเรียนตรวจสอบความครบถ้วนให้เรียบร้อยก่อนส่งกระดาษคำตอบให้กรรมการคุมสอบ
  3. ห้ามนำกระดาษคำตอบและแบบทดสอบออกนอกห้องสอบ

จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยฝนด้วยดินสอดำ หรือปากกาสีน้ำเงิน ●

ลงในกระดาษคำตอบ

1. ประเทศไทยได้รับอิทธิพลวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์มาจากประเทศอะไร
  - ก. ซาอุดีอาระเบีย
  - ข. ศรีลังกา
  - ค. อินเดีย
  - ง. ปากีสถาน
2. วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์มีเค้าเรื่องมาจากเรื่องอะไร
  - ก. รามาวตาร
  - ข. มหาภารตะ
  - ค. ภควัดคีตา
  - ง. รามายณะ
3. แนวคิดหลักของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์คือเรื่องใด
  - ก. ธรรมะย่อมชนะอธรรม
  - ข. การเสียสละเป็นบารมีอันยิ่งใหญ่
  - ค. ความรักมักทำให้เจ็บปวด
  - ง. ความซื่อสัตย์เป็นคุณธรรมข้อใหญ่ของกษัตริย์

4. ใครเป็นผู้แต่งบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทก
- พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก
  - พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย
  - พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
  - พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
5. นอกจากผู้แต่งในข้อ 4 แล้ว ใครไม่ได้เป็นผู้แต่งเรื่องรามเกียรติ์ในฉบับอื่น ๆ
- พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย
  - สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช
  - พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
  - พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
6. ข้อใด ไม่ใช่ จุดประสงค์ในการแต่งบทละครเรื่องรามเกียรติ์
- ฟื้นฟูศิลปะวิทยาการ
  - ถวายเป็นพุทธบูชา
  - ให้ข้าราชการบริพารมีความสามัคคีกัน
  - ใช้เป็นคติสอนใจราษฎร
7. กลอนบทละครต่างจากกลอนสุภาพอย่างไร
- กลอนบทละครมีจำนวนคำในแต่ละวรรคมากกว่ากลอนสุภาพ
  - กลอนบทละครต้องจบด้วยคำว่า “เฮย”
  - กลอนบทละครไม่มีสัมผัสบังคับ
  - กลอนบทละครขึ้นต้นวรรคแรกด้วยคำว่า “เมื่อนั้น, บัดนั้น, มาจะกล่าวบทไป”
8. ตัวละครในข้อใดไม่จำเป็นต้องใช้คำราชาศัพท์ในการสื่อสาร
- พระอิศวร
  - พระพรหม
  - พระนารายณ์
  - เทวดา
9. ข้อใดใช้โวหารภาพพจน์ชัดเจนที่สุด
- จนผมโกรธมันโล้นถึงเพียงหู      ดูเงาในน้ำแล้วร้องไห้
  - ผู้ใดทำชอบต่อเบื้องบาท      ก็ประสาททั้งพรแลยศศักดิ์
  - อายนี้ทำชอบมาช้านาน      เราจึงประทานพรให้
  - สิ้นทั้งไตรภพจบโลกา      จะเอามาเปรียบไม่เทียบทัน

10. ข้อใดมีอุปมาโวหาร
- ก. กูจะเป็นมนุษย์แต่สองกร ตามไปราญรอนชีวี
  - ข. สีดัดขัดแค้นแน่นใจ ตาแดงคั้งแสงไฟฟ้า
  - ค. ครั้นถึงบันไดเขาไกรลาส ชัดสมาธินั่งยืมริมอ่างใหญ่
  - ง. สูดเอยอูดสวาท โคมประหลาดล้ำเทพอัปสร
11. นนทกมีหน้าที่ทำอะไรบนสวรรค์
- ก. ดูแลไฟในตะเกียงไม่ให้ดับ
  - ข. ทำความสะอาดดอกไม้ให้เทวดา
  - ค. เช็ดอุบนไฉนขึ้นเขาพระสุเมรุ
  - ง. ล้างเท้าให้เทวดาก่อนขึ้นเขาไกรลาส
12. ใครเป็นผู้ประทานนิ้วเพชรให้นนทก
- ก. พระนารายณ์
  - ข. พระอินทร์
  - ค. พระพิฆเนศ
  - ง. พระอิศวร
13. เหตุการณ์ข้อใด **ไม่ปรากฏ** ในเรื่อง
- ก. พระอินทร์ทูลพระอิศวรว่านนทกทำร้ายเทวดา
  - ข. พระอินทร์บอกอุบายปราบนนทกแก่พระนารายณ์
  - ค. นนทกร้ายรัวตามนางนารายณ์แปลง
  - ง. พระนารายณ์สั่งหารนนทกตามคำสั่งพระอิศวร
14. ข้อใดคือสาเหตุหลักที่นนทกขอพระราชทานนิ้วเพชร
- ก. ต้องการให้พระอิศวรอับอาย
  - ข. ต้องการมีฤทธิ์เหนือเทวดา
  - ค. ต้องการแก้แค้นเทวดาที่ทำร้ายตนเอง
  - ง. ต้องการอาวุธป้องกันตัว

15. “ครั้นถึงบันไดเขาไกรลาส ชัดสมาธินั่งยั้งยืนริมอ่างใหญ่”  
จากบทประพันธ์ข้างต้น เหตุใดนนทกจึงกระทำดังคำที่ขีดเส้นใต้
- ก. มีความสุข
  - ข. ไม่เกรงกลัวใคร
  - ค. มีความรัก
  - ง. พึงพอใจ
16. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะนิสัยของพระอิศวรจากเนื้อเรื่องตอนนี้
- ก. ใจดี
  - ข. ชอบใช้อำนาจ
  - ค. ตัดสินใจเร็ว
  - ง. ให้ขวัญและกำลังใจคนทำความดี
17. ข้อใดแสดงถึงความงามของนางนารายณ์แปลง
- ก. ก้ชวนกันเยื้องย่างจรลี เข้าไปยังที่อัฒจันทร์
  - ข. คิดแล้วจึงประสิทธิ์พรชัย จึงได้สำเร็จมโนรถ
  - ค. เชิญไปสังหารอ้ายอาชรรพ์ให้มันสิ้นชีพชีวา
  - ง. เป็นโฉมนางเทพอัปสร อ่อนแอ่นอรชรเฉลิมศรี
18. ผู้ใดถูกนำมาเปรียบเทียบกับนางนารายณ์แปลง
- ก. พระอุมา
  - ข. พระมัทรี
  - ค. พระลักษมี
  - ง. นางสีดา
19. ทำรำใดที่นนทกใช้นิ้วเพชรทำร้ายตนเอง
- ก. สอดสร้อยมาลา
  - ข. กวางเดินดง
  - ค. พิศมัยเรียงหมอน
  - ง. นาคาม้วนหาง

20. พระนารายณ์สาปให้นนทกลงไปเกิดเป็นลูกใคร
- ก. ท้าวหมายักษ์
  - ข. ท้าวลัสเตียน
  - ค. ท้าวทศรถ
  - ง. ท้าวมาลีวราช
21. เหตุใดพระนารายณ์จึงสาปให้นนทกลงไปเกิดเป็นยักษ์ที่ยิ่งใหญ่ มีสิบหน้ายี่สิบมือ
- ก. ถูกนนทกกล่าวหาว่าพระนารายณ์มีมือมากกว่าจึงชนะ
  - ข. สงสารนนทกที่ชาตินี้เกิดมาด้อยต่ำ
  - ค. ต้องการลงไปปราบยุคเข็ญบนโลกมนุษย์
  - ง. ทำตามคำสั่งของพระอิศวร
22. คำในข้อใดไม่ได้หมายถึงพระนารายณ์
- ก. พระจักรี
  - ข. พระทรงครุฑ
  - ค. พระสี่กร
  - ง. พระสหัสนัยน์
23. ข้อใดไม่ใช่เทพอาวุธของพระนารายณ์
- ก. บัลลังก์นาค
  - ข. หอยสังข์
  - ค. จักร
  - ง. คทา
24. คำในข้อใดไม่ได้แปลว่ายักษ์
- ก. อสุรา
  - ข. กุมภัณฑ์
  - ค. ชุนमार
  - ง. หิริรัักษ์

25. “จนผมโกร่น โล้นเกลี้ยงถึงเพียงหู ดูเงาในน้ำแล้วร้องไห้  
ฮึดฮัดคัดค้านแน่นใจ                      ตาแดงดั่งแสงไฟฟ้า”  
จากบทประพันธ์ข้างต้น คำใดแสดงถึงความคับแค้นของนนทก  
ก. ฮึดฮัด    ค. แน่นใจ  
ข. ตาแดง    ง. ร้องไห้
26.                      “บัดนั้น                      นนทกแก้อาณาชาตสมร  
เห็นองค์พระทรงสังข์คทาธร                      เป็นสิกรที่รู้ประจักษ์ใจ  
ว่าพระหริวงศ์ทรงฤทธิ์                      ลวงล้างชีวิตก็เป็นได้  
จึงมีวาจาถามไป                      โทษข้าเป็นไหนให้ว่ามา”  
จากบทประพันธ์นี้ มีคำไวพจน์ของพระนารายณ์กี่คำ  
ก. 2  
ข. 3  
ค. 4  
ง. 5
27. ข้อใดมีการเล่นคำเด่นชัดที่สุด  
ก. เหลือบเห็นสตรีวิไลลักษณ์                      พิศพัทธ์ส่องเพียงแสบใจ  
ข. งามโอษฐ์งามแก้มงามจูไร                      งามนัยน์เนตรงามกร  
ค. ถึงโฉมองค์อัครลักษณ์มี                      พระสุรัสวดีเสนาหา  
ง. สิ้นทั้งไตรภพจบโลกา                      จะเอามาเปรียบไม่เทียบทัน
28. ข้อใดแสดงรสวรรณคดี “นารีปราโมทย์”  
ก. เหลือบเห็นสตรีวิไลลักษณ์                      พิศพัทธ์ส่องเพียงแสบใจ  
ข. เจ้ามาแต่สวรรค์ชั้นใด                      นามกรชื่อกระไรนะเทวี  
ค. วันนี้จะได้เห็นกัน                      ขบฟันแล้วซึ้นไป  
ง. กรรมเวรสิ่งใดดังนี้                      ทูลพลางโศกีรำพัน
29. ข้อใดไม่ใช่ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง  
ก. การให้อ่านแก่คนที่ไม่ควร  
ข. การให้อ่านโดยไม่ยับยั้งชั่งใจ  
ค. การกล่าวโทษผู้อื่นมากกว่าตนเอง  
ง. การใช้สติพิจารณาสิ่งต่างๆ

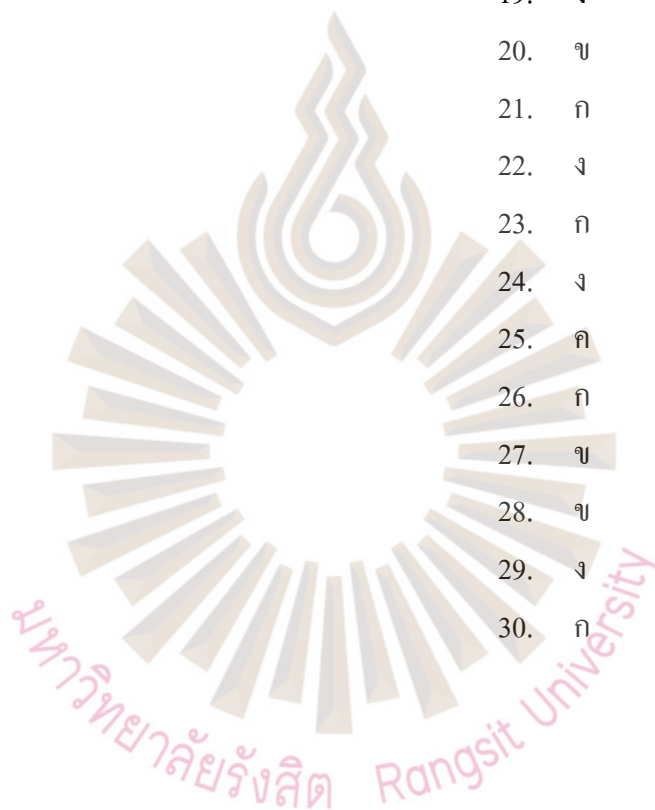


30. นอกจากคุณค่าด้านวรรณศิลป์และคุณค่าด้านสังคมแล้ว บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก ยังให้คุณค่าด้านใดอีก
- ก. นาฏศิลป์
  - ข. ทศนศิลป์
  - ค. มัณฑนศิลป์
  - ง. วิจิตรศิลป์



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1  
บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. ค  | 16. ข |
| 2. ง  | 17. ง |
| 3. ก  | 18. ค |
| 4. ก  | 19. ง |
| 5. ค  | 20. ข |
| 6. ข  | 21. ก |
| 7. ง  | 22. ง |
| 8. ง  | 23. ก |
| 9. ก  | 24. ง |
| 10. ข | 25. ค |
| 11. ง | 26. ก |
| 12. ง | 27. ข |
| 13. ข | 28. ข |
| 14. ค | 29. ง |
| 15. ข | 30. ก |



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย

เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น

คำชี้แจง แบบวัดความพึงพอใจนี้ ใช้เพื่อสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังผ่านการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่น

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. เนื้อหาบทเรียนมีความน่าสนใจ					
2. เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน					
3. นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นในการช่วยสอน					
4. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในตนเอง เมื่อครูใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นในการช่วยสอน					
5. นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน					
6. นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นสามารถพัฒนาผลการเรียนได้					
7. นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้					
8. หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นแล้ว นักเรียนมีความสนใจวรรณคดีมากขึ้น					
9. หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นแล้ว นักเรียนรู้สึกว่วรรณคดีไทยไม่น่าเบื่อ					
10. หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นแล้ว นักเรียนเกิดความรู้สึก รัก และเห็นคุณค่าของวรรณคดีในฐานะสมบัติทางภูมิปัญญาของชาติ					

หลังการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นแล้ว  
นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร

ความรู้สึกต่อวรรณคดีไทย.....

ความรู้สึกต่อการเรียนตามแนวคิดเกมพีเคชั่น.....

นักเรียนคิดว่า แนวคิดเกมพีเคชั่นจะช่วยพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนได้  
อย่างไร

.....  
.....





ภาคผนวก ค

ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC(Index Of Item Objective Congruence) ของ แบบประเมิน  
แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก

รายการประเมิน (จำนวน 10 ข้อ)	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\sum R$	IOC	การสรุปผล
	1	2	3			
1. แผน การ จัด การ เรียน รู้ มี องค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และมีความสัมพันธ์กัน	+1	0	+1	3	0.66	ใช้ได้
2. เนื้อหา สาระ การ เรียน รู้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3. กิจกรรมการเรียนรู้อสอดคล้องกับ เนื้อหาและวัตถุประสงค์	0	+1	+1	3	0.66	ใช้ได้
4. กิจกรรมการเรียนรู้นเหมาะสม และสอดคล้องกับความสามารถ และวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5. กิจกรรมการเรียนรู้นเน้นการเพิ่ม แรงจูงใจในการเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6. กิจกรรมการเรียนรู้นส่งเสริม ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์	+1	0	+1	3	0.66	ใช้ได้
7. กิจกรรมการเรียนรู้นส่งเสริมการ พิจารณาคุณค่าของวรรณคดีและ การนำไปประยุกต์ใช้	0	+1	+1	3	0.66	ใช้ได้
8. กิจกรรมการเรียนรู้นมีความยากง่าย เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้อสอดคล้อง กับกิจกรรมและวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10. วิธีการวัดผลและเครื่องมือ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และ กิจกรรมการเรียนรู้น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้



การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) ของแบบทดสอบ  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท

ข้อที่	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ			$\sum x$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	3	1.00
2	+1	+1	+1	3	1.00
3	+1	+1	+1	3	1.00
4	+1	+1	+1	3	1.00
5	+1	+1	+1	3	1.00
6	+1	0	+1	2	0.66
7	+1	+1	+1	3	1.00
8	+1	+1	+1	3	1.00
9	+1	+1	+1	3	1.00
10	0	+1	+1	2	0.66
11	+1	+1	+1	3	1.00
12	+1	+1	+1	3	1.00
13	+1	+1	+1	3	1.00
14	+1	+1	+1	3	1.00
15	+1	0	+1	2	0.66
16	+1	+1	+1	3	1.00
17	+1	+1	+1	3	1.00
18	+1	+1	+1	3	1.00
19	0	+1	+1	2	0.66
20	+1	+1	+1	3	1.00
21	+1	+1	+1	3	1.00
22	+1	+1	+1	3	1.00
23	+1	+1	+1	3	1.00
24	0	+1	+1	2	0.66
25	+1	+1	+1	3	1.00
26	+1	+1	+1	3	1.00

ข้อที่	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ			$\sum x$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
27	+1	+1	0	2	0.66
28	+1	+1	+1	3	1.00
29	+1	+1	+1	3	1.00
30	+1	+1	+1	3	1.00

การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC(Index Of Item Objective Congruence) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น

รายการประเมิน (จำนวน 10 ข้อ)	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\sum R$	IOC	การสรุปผล
	1	2	3			
1. เนื้อหาบทเรียนมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2. เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	0	+1	+1	2	0.66	ใช้ได้
3. นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในตนเอง เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5. นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6. นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมพีเคชั่นสามารถพัฒนาผล การเรียนได้	+1	0	+1	2	0.66	ใช้ได้

รายการประเมิน (จำนวน 10 ข้อ)	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\sum R$	IOC	การสรุปผล
	1	2	3			
7. นักเรียนคิดว่าแนวคิด เกมพีเคชั้นสามารถสร้าง บรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อ การเรียนรู้ได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8. หลังจากเรียนตามแนวคิด เกมพีเคชั้นแล้ว นักเรียนมี ความสนใจวรรณคดีไทยเพิ่ม มากขึ้น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9. หลังจากเรียนตามแนวคิด เกมพีเคชั้นแล้ว นักเรียนรู้สึกว่ วรรณคดีไทยไม่น่าเบื่อ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10. หลังจากเรียนตามแนวคิด เกมพีเคชั้นแล้ว นักเรียนเกิด ความรู้สึกรัก และเห็นคุณค่า ของวรรณคดีไทย ในฐานะ สมบัติทางภูมิปัญญาของชาติ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้





COA. No. RSUERB2020-093

เอกสารรับรองโครงการวิจัย (Certificate of Approval)  
โดย คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต

เอกสารรับรองเลขที่ : COA. No. RSUERB2020-093  
 ชื่อโครงการวิจัย : การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2  
 A Study of Learning Achievement in Thai Literature Ramayana Episode Narai Prab Nonthok by Managing Learning Based on Gamification for Grade 8 Students  
 ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวนฤมล เพ็ชรรัก  
 ชื่อนักวิจัยร่วม : ดร.ชิตชไม วิสุตกุล  
 หน่วยงานที่สังกัด : วิทยาลัยครูสุวิทย์เทพ มหาวิทยาลัยรังสิต  
 วิธีทบทวน : แบบเร่งด่วน (Expedited Review)  
 เอกสารที่รับรอง : 1. แบบเสนอโครงการวิจัย  
 2. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย  
 3. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย  
 4. แบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์  
 วันที่รับรอง : 12 / 11 / 2020  
 วันที่หมดอายุ : 12 / 11 / 2022

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต ได้พิจารณาและมีมติรับรองเอกสาร ดังที่ระบุไว้ข้างต้น โดยยึดหลักจริยธรรม Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline และ International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ลงนาม .....

(นายแพทย์ศุภชัย คุณารัตนพิกุลย์)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต



COA. No. RSUERB2020-093



**Certificate of Approval  
By  
Ethics Review Board of Rangsit University**

COA. No.	COA. No. RSUERB2020-093
Protocol Title	A Study of Learning Achievement in Thai Literature Ramayana Episode Narai Prab Nonthok by Managing Learning Based on Gamification for Grade 8 Students
Principle Investigator	Miss. Narumol Pechrak
Co-Investigator	Dr. Chidchamai Visuttakul
How to review	Expedited Review
Affiliation	Suryadhep Teachers College, Rangsit University
Approval includes	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Project proposal</li> <li>2. Information sheet</li> <li>3. Informed consent form</li> <li>4. Data collection form/Program or Activity plan</li> </ol>
Date of Approval:	12 / 11 / 2020
Date of Expiration:	12 / 11 / 2022

The prior mentioned documents have been reviewed and approved by Ethics Review Board of Rangsit University based Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline and International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice or ICH-GCP

Signature.....

(Supachai Kunaratnpruk, M.D.)

Chairman, Ethics Review Board for Human Research



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นฤมล เพ็ชรรั้ง
วัน เดือน ปีเกิด	26 กุมภาพันธ์ 2533
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, 2554 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, 2565
ที่อยู่ปัจจุบัน	157 หมู่ที่ 7 ตำบลศรีกะอาง อำเภอบ้านนา จังหวัดนครนายก

