

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา

อินทิรา ขอบผล, กรกัญญา ราชพลสิทธิ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา 2. เพื่อประเมินความพึงพอใจ หลังจากการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา จำนวน 33 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ 1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น จำนวน 4 แผน 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์ชมเครื่องคาวหวาน จำนวน 20 ข้อ 3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี; การสอนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น; กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

บทนำ

วรรณคดีเป็นงานประพันธ์ที่สะท้อนภูมิปัญญาของกวีผ่านการใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด วิถีชีวิต ความคิด พฤติกรรม และค่านิยมของสังคมไทย อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญในการขัดเกลาจิตใจของคนในสังคม ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2523) กล่าวว่าวรรณคดีให้ทั้งความรู้ ข้อคิด และสะท้อนภาพสังคมในแต่ละยุคสมัย นักเรียนจึงจำเป็นต้องศึกษาวรรณคดีทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบภาษา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และสามารถนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

จากการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจากนักเรียนมีทัศนคติเชิงลบ ขาดแรงจูงใจ มองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว เนื้อหายาว และมีคำศัพท์ยาก ทำให้อ่านเฉพาะเรื่องย่อและไม่เข้าใจแก่นเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2555) ที่กล่าวว่านักเรียนมักประสบปัญหาการอ่านวรรณคดีเนื่องจากคำศัพท์ยากและไม่เห็นประโยชน์ของรายวิชา ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการเลือกวิธีสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและสร้างความสนุกในการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่ง จุฑามาศ มีสุข (2558) อธิบายว่าเป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมาย องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ กลไกเกม พฤติกรรมเป้าหมาย รางวัล และการวัดผล

แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ (2565) และ เจษฎา บุญมาโสม เนตรนภา วรวงษ์ และชลลดา แดงคำ (2566) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพิ่มความสนใจในการเรียนวรรณคดีไทย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้อ่านวรรณคดีไทย เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจหลังจากการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา

วิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้อง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 33 คน ซึ่งได้ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน จำนวน 4 แผน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ท

3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือ โดยขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน จำนวน 4 แผน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา พร้อมศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงดำเนินการสร้างแผนการสอนจำนวน 4 แผน (5 ชั่วโมง) และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ก่อนนำไปปรับปรุงและใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

3.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียน พร้อมศึกษาสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานและนำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงของเนื้อหา รวมทั้งความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยพิจารณาความเหมาะสมจากค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ผลจากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องพบว่า มีข้อสอบที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จำนวน 37 ข้อ

3.2.2 นำไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา จำนวน 35 คน โดยนักเรียนกลุ่มนี้ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัย และนำผลการทดลองมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ทั้งนี้จะคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จากการคำนวณ พบว่า มีข้อสอบที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จำนวน 22 ข้อ และคัดเลือกตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด จำนวน 20 ข้อ

3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ท จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังต่อไปนี้

3.3.1 ศึกษาเอกสารและวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ท จากนั้นสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยสอบถามความพึงพอใจ 3 ด้าน จำนวน 15 ข้อ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการถาม

3.3.2 ปรับปรุงแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชันเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ห้อง 5 โรงเรียนกะทู้วิทยา จำนวน 33 คน ที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) จำนวน 20 ข้อ จากนั้นตรวจและให้คะแนน จากนั้นได้ดำเนินการทดลองการวิจัย

4.2 หลังการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน (post-test) จำนวน 20 ข้อ จากนั้นตรวจและบันทึกคะแนนเพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดจากการทดลองมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ ข้อมูล ตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ของกลุ่มตัวอย่าง โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน โดยการทดสอบ ค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t - test for Dependent Sample)

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา และเพื่อประเมินความพึงพอใจหลังจากการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา ก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนนการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน	N	$\bar{x}$	S.D.	T	P
คะแนนก่อนเรียน	20	10.7	2.61	12.18	.00
คะแนนหลังเรียน	20	15.63	1.72		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกะทู้วิทยา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเรียนนักเรียนมี คะแนนเฉลี่ย 10.7 คะแนนมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.61 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 15.63 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.72

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{x}$	ร้อยละ	S.D.	เกณฑ์การประเมิน
	5	4	3	2	1					
1. ด้านครูผู้สอน										
1.1 ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	30	3	0	0	0	33	4.91	98.18	0.29	มากที่สุด
1.2 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	31	2	0	0	0	33	4.94	98.79	0.24	มากที่สุด
1.3 ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย	29	3	1	0	0	33	4.85	96.97	0.43	มากที่สุด
1.4 ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน	99	2	2	0	0	33	4.82	96.36	0.52	มากที่สุด
1.5 ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	32	1	0	0	0	33	4.97	99.39	0.17	มากที่สุด
2. ด้านวิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้										
2.1 กิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้การสอน	33	0	0	0	0	33	5	100	0.00	มากที่สุด

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{x}$	ร้อยละ	S.D.	เกณฑ์การประเมิน
	5	4	3	2	1					
2.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและกิจกรรมการเรียนการสอน	33	0	0	0	0	33	5	100	0.00	มากที่สุด
2.3 ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ	32	1	0	0	0	33	4.97	99.39	0.17	มากที่สุด
2.4 ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและรายบุคคล	30	3	0	0	0	33	4.91	98.18	0.29	มากที่สุด

3. ด้านสื่อการสอน

3.1 สื่อการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	33	0	0	0	0	33	5	100	0.00	มากที่สุด
3.2 สื่อการเรียนการสอนมีตัวหนังสือชัดเจน สามารถอ่านได้ง่าย	28	3	2	0	0	33	4.79	95.76	0.54	มากที่สุด
3.3 สื่อการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	33	0	0	0	0	33	5	100	0.00	มากที่สุด
3.4 สื่อการเรียนการสอนมีภาษาที่ถูกต้อง ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์	33	0	0	0	0	33	5	100	0.00	มากที่สุด

4. ด้านการวัดและประเมินผล

4.1 มีเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน	31	1	1	0	0	33	4.91	98.18	0.38	มากที่สุด
4.2 มีการประเมินผลการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้นักเรียน	33	0	0	0	0	33	5.00	100	0.00	มากที่สุด
4.3 มีการแนะแนวทางคำตอบเพื่อให้ทราบผลการเรียนรู้	32	1	0	0	0	33	4.97	99.39	0.17	มากที่สุด
รวม	502	20	6	0	0	528	4.94	98.79	0.19	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 10.70 (S.D. = 2.61) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 15.63 (S.D. = 1.72) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมพีเคชันช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ (2565) และ ศิริพร เปรมปรีดิ์ (2564) ที่พบว่าเกมพีเคชันช่วยกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมความท้าทาย การมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำงานร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งองค์ประกอบของเกม เช่น การแข่งขัน คะแนนรางวัล และตารางอันดับ ช่วยสร้างแรงจูงใจ ทำให้บรรยากาศการเรียนสนุกสนาน ลดความเบื่อหน่าย และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาวรรณคดีที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จุฑามาศ มีสุข (2558) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมพีเคชันช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความสุขในการเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชันอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.94, S.D. = 0.19) เนื่องจากกิจกรรมมีความสนุก ท้าทาย ส่งเสริมการวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ อติศักดิ์ เมฆสมุทร (2560) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมพีเคชันช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างความผูกพันต่อการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าเทคนิคเกมพีเคชันช่วยพัฒนาทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียน โดยกระตุ้นแรงจูงใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และสร้างความสนุกสนานในการเรียน ทำให้การเรียนวรรณคดีมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้วิจัยควรอธิบายการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชัน อธิบายการให้คะแนน หรือกติกาต่าง ๆ อย่างครบถ้วน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและปฏิบัติตามขั้นตอน กติกา ได้อย่างถูกต้อง

1.2 ผู้วิจัยควรนำเทคนิคเกมพีเคชันไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนวรรณคดีไทย และหลักการใช้ภาษาไทย เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

2 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

2.1 ควรพัฒนาและทดลองใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันกับเนื้อหาวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ หรือสาระภาษาไทยด้านอื่น เพื่อศึกษาประสิทธิผลในบริบทที่หลากหลาย

2.2 ควรพัฒนาเครื่องมือและสื่อการเรียนรู้เกมิฟิเคชันรูปแบบดิจิทัลหรือผสมผสานเทคโนโลยีมากขึ้น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความทันสมัยของการจัดการเรียนรู้ในอนาคต

บรรณานุกรม

- จุฑามาศ มีสุข. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา], มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เจษฎา บุญมาโฮม, เนตรนภา วรวงษ์, และชลลดา แดงคำ. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, 5(3).
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2544). วรรณคดีศึกษา. กรุงเทพฯ: ธารปัญญา.
- ศิริพร เปรมปรีดี. (2564). การพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร.
- สิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา], มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร. (2559). การพัฒนาความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศจริงที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา], มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.