

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ใน วรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน

The Development of Learning Achievement in Thai Subject Value Analysis Aspects in The Literature of Nirat Narin Kham Klong of Mathayomsuka 4 Students by Using Learning Management with Gamification

เจษฎา บุญมาโฮม¹ เนตรนภา วรวงษ์² ชลดา แดงคำ³

Jesada Boonmahome¹ Netnapa Worawong² Chonlada Daengkham³

¹มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

¹Nakhon Pathom Rajabhat University

²มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

²Nakhon Pathom Rajabhat University

³มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

³Nakhon Pathom Rajabhat University

e-mail : krutonpsy@gmail.com

Received: August 7, 2023

Reviewed: August 24, 2023

Revised: November 9, 2023

Accepted: November 17, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชินีบูรณะ จำนวน 41 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ และ 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศ นรินทร์คำโคลงของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันเท่ากับ 0.6513

คำสำคัญ: คุณค่าด้านวรรณศิลป์ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน การสอนวรรณคดี

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare students' learning achievement in Thai subject on the analysis of literary value in Nirasarin Kham Klong literature before and after learning by using gamification learning management 2) compare students' learning achievement with the set criterion of 80 percent, and 3) find the effectiveness index of using gamification learning management. The sample was 41 grade 4 students at Rachiniburana School in Nakhon Pathom Province, derived by cluster random sampling. Instruments used to collect data were lesson plans and achievement tests constructed by the researcher. Data were analyzed with the percentage mean, standard deviation, and t-test. The results were as follows:

1. Learning achievement after learning by using gamification learning management was higher than that of before with statistical significance at .05.
2. Students' learning achievement with higher than the set criterion at 80 %.
3. The effectiveness index of using gamification learning management was 0.6513.

Keywords: literary value, learning management with gamification, Thai literature teaching

บทนำ

นักวิชาการมักเปรียบว่าวรรณคดีคือกระจกสะท้อนสังคม การเรียนรู้วรรณคดีไทยจึงเปรียบเสมือนการเรียนรู้วิถีชีวิต วัฒนธรรม และอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องหรือสะท้อนความเป็นมนุษย์ผ่านภาษาที่คัดสรรคำนำมาร้อยเรียงอย่างงดงาม เกิดความประณีตทางอารมณ์และความงามทางสติปัญญา ทำให้ผู้อ่านเข้าใจตนเองและสังคมที่ตนอยู่ ดังนั้น วรรณคดีจึงเป็นสมบัติของประเทศชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ เพื่อการอนุรักษ์และสืบทอดให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (ภัทราวรรณ ผาเจริญ และทรงภพ ขุนมธุรส, 2564, น. 49) การศึกษาวรรณคดีจึงมีความสำคัญต่อชีวิต กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกคนต้องเรียนรู้วรรณคดีในวิชาภาษาไทยโดยกำหนดไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม โดยระบุมาตรฐานการเรียนรู้ 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยกำหนดเกณฑ์ผลลัพธ์คุณภาพของผู้เรียนว่าเมื่อสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา

ปีที่ 6 ผู้เรียนต้องสามารถวิเคราะห์ วิจัยวรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้น รู้และเข้าใจลักษณะเด่นของวรรณคดี ภูมิปัญญาทางภาษา และวรรณกรรมพื้นบ้าน เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทาง ประวัติศาสตร์และวิถีไทย ประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ นำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตจริง ทั้งนี้ ดวงมน จิตรจำนงค์ (2553, น. 96) สรุปมโนทัศน์สำคัญของการวิจารณ์วรรณคดีว่าควร ดำเนินการตั้งแต่การศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงระดับอุดมศึกษา โดยเน้นความเข้าใจบทบาทของภาษาไทยในการ สื่อความหมายในงานวรรณศิลป์ประกอบด้วยความคิดหรือทัศนะและอารมณ์ความรู้สึก อีกทั้งความเข้าใจ กระบวนการทำงานของภาษาในการกำกับความคิดของบุคคลซึ่งมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม ดังนั้น แก่นสำคัญของการ ศึกษาภาษาและวรรณคดีจึงไม่ใช่การอนุรักษ์สิ่งที่ถูกต้องไว้ แต่เป็นความพยายามเข้าถึงความมีชีวิตชีวาของ ตัวบทประพันธ์ด้วยการวิเคราะห์ ตีความ และตั้งคำถามเพื่อเข้าถึงคุณค่าทางสุนทรียภาพและภูมิปัญญาเพื่อ การพัฒนาคุณภาพและความเติบโตทางปัญญาและอารมณ์ นั่นคือ การเรียนวรรณคดีที่ถูกต้องคือไม่เน้นการ ท่องจำ แต่เป็นการเรียนรู้เพื่อความเข้าใจโลกของชีวิตผ่านจินตนาการของผู้แต่งด้วยการวิเคราะห์คุณค่าโดย ผู้อ่าน

อย่างไรก็ตามเจตนา นาควัชร และกุสุมา รักษ์มณี (อ้างถึงใน สิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ และพิณพนธ์ คงวิจิตร, 2565, น. 283) ปูชนียาจารย์ด้านวรรณคดีได้นำเสนอปัญหาสำคัญของการเรียนวรรณคดีไทยคือ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีจึงไม่สนใจเรียนวรรณคดีไทย สอดคล้องกับอรุณทัย อินทนิล และ กาญจนา วิชญากรณ์ (2565, น. 340) ได้สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ระหว่าง พ.ศ. 2555-2564 พบว่า ปัญหาหลักของการจัดการเรียนรู้มี 3 ประเด็น คือ 1) ปัญหาที่เกิดจากตัว ผู้เรียน คือ ผู้เรียนไม่มีความรู้พื้นฐานทางภาษาไม่ดีพอ ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ไม่รักการอ่าน ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย 2) ปัญหาที่เกิดจากผู้สอน คือ ครูขาดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา วรรณคดี วิธีสอนของครูไม่น่าสนใจ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่หลากหลายและไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน และ 3) ปัญหาการใช้สื่อการสอน คือ สื่อไม่เพียงพอ สื่อการสอนไม่น่าใจ เป็นต้น ปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้เรียน ขาดความเข้าใจความงามของภาษาไทยและภูมิปัญญาไทยไม่สามารถแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและ วรรณกรรมไทย ตลอดจนไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย สิ่งเหล่านี้อาจทำให้วรรณคดีซึ่งเป็นมรดกล้ำค่าของ แผ่นดินค่อย ๆ เลือนหายไปในที่สุด สอดคล้องกับผลการศึกษาของภัทราวรรณ ฝาเจริญ และทรงภพ ขุนมธุรส (2564, น. 50) ที่พบว่า ปัญหาหลักของการเรียนวรรณคดีเกิดขึ้นจากการที่ครูผู้สอนมักชี้นำความคิดของ นักเรียน ไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดและวิเคราะห์วิจารณ์ด้วยตนเอง ทั้งจัดการเรียนรู้เน้นที่การท่องจำประวัติ ผู้แต่ง ความหมายของคำศัพท์และสำนวน ไม่เน้นการวิเคราะห์ วิจัย และการประเมินคุณค่า ทำให้เกิด ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รายวิชาภาษาไทย ประจำปีการศึกษา 2564 โดยสถาบันทดสอบทาง การศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) พบว่า วิชาภาษาไทยมีค่าเฉลี่ย 46.40 คะแนน ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์

แบบเรียนรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้เรียน วรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงซึ่งกล่าวถึงการชมบ้านเมืองที่สงบสุขเพราะบุญบารมีของพระมหากษัตริย์ โดยเดินทางทางเรือจากกรุงเทพฯ ถึงเพชรบุรี แล้วเดินทางทางบกไปถึงตะนาวศรี ผ่านบทประพันธ์โคลงสี่สุภาพ

ที่มีการรำพึงรำพันอาลัยรักจากนางอันเป็นที่รัก ซึ่งบทประพันธ์มีคุณค่าด้านวรรณศิลป์อย่างชัดเจน เช่น การสัมผัส การเล่นคำ คำซ้ำ คำซ้ำ ภาพพจน์ ที่ปรากฏให้เห็นในวรรณคดีทำให้บทประพันธ์มีความไพเราะ โดยลักษณะเด่นของคำประพันธ์ด้วยโคลงสี่สุภาพ คือการบังคับเอกโทษ โทโทษ และมีเนื้อหาที่ยากเพราะเป็นคำที่นักเรียนไม่รู้จัก จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถถอดความ แปลความจากวรรณคดีเรื่องนี้ได้ จากการสัมภาษณ์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชินีบูรณะ พบว่า การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีในด้านวรรณศิลป์มีรายละเอียดและหลักการค่อนข้างมาก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูยังอธิบายเนื้อหาหรือยกตัวอย่างไม่เห็นอย่างชัดเจน เพราะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ทันเวลา จึงทำให้นักเรียนไม่สนใจเรียน ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์จากวรรณคดีและวรรณกรรมได้อย่างถูกต้อง เป็นเรื่องไกลตัว มีเนื้อเรื่องยาว คำศัพท์ยาก และมีพื้นฐานในการเข้าใจวรรณศิลป์ได้น้อยเพราะต้องถอดความและตีความจากบทประพันธ์และด้วยลักษณะนิสัยไม่ชอบอ่านหนังสือและวรรณคดีมีประโยชน์ ในการสอบวัดผลเท่านั้น สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชินีบูรณะและโรงเรียนใกล้เคียงพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถพิจารณาคุณค่าวรรณคดีด้านวรรณศิลป์ได้อย่างถูกต้อง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวรรณคดีต่ำกว่าเกณฑ์

จากการศึกษา เอกสาร ตำรา และงานวิจัย พบว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสริมและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์คือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพราะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม เกิดความท้าทาย และมีความสุขในการเรียนรู้ (เจษฎา บุญมาโฮม และศิริندا รอดด้วง, 2566, น. 5; วิจารย์ พานิช อ่างถึงใน ดนุพล สืบสำราญ และอาภาสรา เพียงตา, 2565, น. 88) ซึ่งสามารถดำเนินการได้หลายวิธีแต่วิธีการที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่าการเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ (นครินทร์ สุกลใส และวิชัย เสวกงาม, 2561, น. 181-182)

เกมมิฟิเคชันเป็นการนำแนวคิด หลักการ และกลไกการเล่นเกม เช่น แต้มสะสม ระดับชั้น การได้รับรางวัล และการแข่งขันมาประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนรู้ โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนการเล่นเกมน โดยเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบหลัก 3 ประการคือ 1) กลไกของเกมมิฟิเคชัน (mechanics) ประกอบด้วย เป้าหมาย รูปแบบ วิธีการ กติกา/ข้อตกลงการปฏิบัติกิจกรรม 2) พลวัตของเกมมิฟิเคชัน (dynamics) เป็นการวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมและปฏิกิริยาการตอบสนองของผู้ปฏิบัติกิจกรรมที่ส่งผลการปฏิบัติกิจกรรม โดยพฤติกรรมเหล่านี้จะตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ และ 3) อารมณ์ (emotions) อารมณ์และความรู้สึกของบุคคลมีความสำคัญต่อการปฏิบัติกิจกรรมและการดำเนินชีวิต อารมณ์และความรู้สึกของผู้ปฏิบัติกิจกรรมเป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของการปฏิบัติกิจกรรมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากปฏิบัติกิจกรรม เช่น ดีใจ เสียใจ ตื่นเต้น สนุกสนาน เบื่อหน่าย เป็นต้น (ชนันต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์, 2559, น. 332-336; เบญจกัศ จงหมื่นไวย และคณะ, 2561, น. 35-40; Kapp, 2012, pp. 30-42; Kuo, & Chuang, 2016, pp. 17-20) การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้คือการสร้างสถานการณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วม และบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้พฤติกรรมตอบสนองของผู้เรียนด้วยกลไกของเกม เป็นการตอบสนองความ

ต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เน้นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินตลอดจนทำให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียนเนื่องจากเป็นบรรยากาศที่ท้าทายยิ่งขึ้น เกมมิฟิเคชันจะช่วยกระตุ้นความสนใจ มีการแข่งขัน มีความท้าทาย สนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ร่วมมือ แรงจูงใจ ความกระตือรือร้น ความพยายามแก้ไขสถานการณ์เพื่อให้ประสบความสำเร็จ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกและเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันจึงสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสุขในการเรียน แรงจูงใจในการเรียน ความสามารถและทักษะด้านการคิด ความสามารถในการอ่านจับใจความ และการเขียนสร้างสรรค์ของนักเรียนไทยได้เป็นอย่างดี ปรากฏดังผลในงานวิจัยของภัทราวรรณ สุรณวาปี และอิสรา ก้านจักร (2563, น. 23-24) สหรัฐ ลักษณะสุด พิณทิพา สืบแสง และภูวิชญ์ จีวลาย (2564, น. 37) วัธนพร บุญชู (2565, น. 49-52) สิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ และพิณพนธ์ คงวิจิตร (2565, น. 286-287) พิกุล อุ่มญาติ และอัมพร วัจนะ (2566, น. 222-224) อิศเรศ สุขชม (2566, น. 358-362)

จากการนำเสนอข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมและพัฒนาการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ให้ผู้เรียนเกิดความงอกงามทางปัญญา และอารมณ์และส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงด้วยเกมมิฟิเคชัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีรายละเอียดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชินีบูรณะ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 14 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 567 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชินีบูรณะ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 14 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม 1 ห้องเรียน คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/9 จำนวน 41 คน เพื่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลง

ระยะเวลาในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงกุมภาพันธ์ 2566 ดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงเป็นเวลา 5 คาบ โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง 2 คาบ รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 7 คาบ

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ด้วยเกมมิฟิเคชัน โดยกำหนดเนื้อหาเรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ ประกอบด้วย 4 เรื่องย่อย คือ 1) สรรคำ 2) ภาพพจน์ 3) โวหารการเขียน และ 4) การวิเคราะห์ด้านวรรณศิลป์ในนิราศนรินทร์คำโคลง ตามเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องนิราศนรินทร์คำโคลง และตัวชี้วัด ท 5.1 ม.4/1 วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่จะเรียนรู้และช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเห็นคุณค่าอยากเรียนรู้ เกิดความสนุกและมีความสุขในการเรียน ซึ่งเป็นการสร้างความสนใจผู้เรียนจากสิ่งอื่นให้โน้มเอียงสู่เนื้อหาการเรียน

ขั้นที่ 2 เรียนรู้จากประสบการณ์เดิม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการทบทวนความรู้เดิมให้กับผู้เรียนโดยยกตัวอย่างจากสิ่งรอบตัวหรือยกตัวอย่างสิ่งที่นักเรียนสามารถเห็นได้ในชีวิตประจำวันหรือสื่อทางสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่มากขึ้น

ขั้นที่ 3 กำหนดเนื้อหา เป็นการให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ที่ผู้สอนได้กำหนดขอบเขตไว้ โดยเป็นการปฏิบัติทำกิจกรรมแบบกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้ช่วยกันคิด และสังเคราะห์เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูล เป็นการให้ผู้เรียนวิเคราะห์เนื้อหาจากการที่ได้ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น เพื่อวัดความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของผู้เรียนที่มากขึ้น

ขั้นที่ 5 **สรุปคำตอบที่ได้** เป็นการสรุปเนื้อหาข้อมูลจากสิ่งที่ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากกิจกรรมทั้งหมด และเป็นการให้ผู้เรียนได้สรุปว่าสิ่งที่เรียนไปสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา
1. สรรคำหรรษา	1. นักเรียนอธิบายหลักการสรรคำได้ 2. นักเรียนวิเคราะห์การสรรคำจากบทเพลงได้ 3. นักเรียนยกตัวอย่างการใช้การสรรคำในชีวิตประจำวันได้	1 คาบ
2. ภาพพจน์ภาพใจ	1. นักเรียนอธิบายหลักการของภาพพจน์ได้ 2. นักเรียนวิเคราะห์ภาพพจน์ได้ 3. นักเรียนใช้ภาพพจน์สื่อสารความคิดและความรู้สึกในเหตุการณ์ชีวิตประจำวันได้	1 คาบ
3. โวหารการเขียน	1. นักเรียนอธิบายลักษณะของโวหารได้ 2. นักเรียนจำแนกประเภทของโวหารได้ 3. นักเรียนวิเคราะห์โวหารในบทประพันธ์และบทเพลงร่วมสมัยได้	1 คาบ
4. วิเคราะห์วรรณศิลป์ในนิราศ นรินทร์คำโคลง	1. นักเรียนสรุปหลักการวิเคราะห์คุณค่าวรรณศิลป์ได้ 2. นักเรียนแสดงทัศนะเชิงชุมชนให้ผู้อื่นเห็นคุณค่าของการวิเคราะห์คุณค่าวรรณศิลป์ 3. นักเรียนวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีเรื่องนิราศนรินทร์คำโคลงได้	2 คาบ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1) หาคุณภาพของเครื่องมือด้วยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความตรงตามเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกี่ยวกับประเด็นความสอดคล้องในมิติต่าง ๆ พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนราชินีบูรณะ จำนวน 40 คน เพื่อศึกษาปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ มีบางแผนต้องปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้น่าสนใจเพื่อให้ นักเรียนได้ร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมเพิ่มขึ้น จากนั้นปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้

3) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 โรงเรียนราชินีบูรณะ จำนวน 39 คน โดยมีการทดสอบก่อนและหลังเรียน แล้วสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียน จากนั้นดำเนินการ

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/7 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

4) ดำเนินการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับใบความรู้ และความเหมาะสมของสื่อ โปรแกรมนำเสนอ เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์
มีลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัยวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ 4 ตัวเลือก ผู้วิจัยกำหนดโครงสร้างของแบบทดสอบลักษณะการวัดความจำและความรู้ความเข้าใจ จำนวน 7 ข้อ การนำไปใช้ จำนวน 10 ข้อ และการวิเคราะห์ จำนวน 23 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพด้วยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความตรงตามเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง .67–1.00 ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.40–0.60 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40–0.80 และค่าความเชื่อมั่น KR₂₀ เท่ากับ 0.87

การรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเรื่อง วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงด้วยเกมมิฟิเคชันเป็นเวลา 5 คาบ ตามตารางเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเอง

3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเรื่อง วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงด้วยเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์

4. ผู้วิจัยวิเคราะห์และสรุปรวบรวมข้อมูล พร้อมตรวจสอบการแจกแจงข้อมูลเพื่อตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นการใช้สถิติทดสอบ Kolmogorov-Smirnov test พบว่าข้อมูลมีการแจกแจงแบบโค้งปกติ ผู้วิจัยจึงใช้สถิติทดสอบที่เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test dependent และ one sample t – test)

ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน

การทดลอง	n	M	S	$\bar{d}$	$S_{\bar{d}}$	t
ก่อนการทดลอง	41	17.76	6.37	14.46	0.87	16.51*
หลังการทดลอง	41	32.22	3.56			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน เท่ากับ 17.76 คะแนน และหลังการเรียนเท่ากับ 32.22 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับสถิติทดสอบที่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลง หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือร้อยละ 80 ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)

การทดลอง	n	M	S	t
หลังการทดลอง	41	32.22	3.56	2.19*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ภายหลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลง เท่ากับ 32.22 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 ด้วยสถิติทดสอบที่พบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาภาษาไทย เรื่องการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา
ภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

(n=41 คน)

ประเด็นความก้าวหน้า	ก่อน	หลัง	E.I.
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	728	1,322	0.6513

จากตารางที่ 3 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงของ
นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 0.6513 แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วย
เกมมิฟิเคชันมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 65.13

อภิปรายผล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์
ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลง หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วย
เกมมิฟิเคชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้
ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับการวิจัยของสหรัฐ ลักษณะสุด พิณทิพา สืบแสง และภูวิชญ์ จีวาลัย (2564, น. 37)
วัธนพร บุญชู (2565, น. 49) สิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ และพิณพนธ์ คงวิจิตร (2565, น. 286) ที่พบว่า
ภายหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้ ผู้วิจัยอภิปรายเพิ่มเติมได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมีการดำเนินไปตามลำดับขั้นตอน
ของการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) เรียนรู้จากประสบการณ์เดิม
3) กำหนดเนื้อหา 4) วิเคราะห์ข้อมูล และ 5) สรุปคำตอบที่ได้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วย
เกมมิฟิเคชันมีลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน การนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้
ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น การสะสมแต้มเพื่อแลกรางวัล
กระตุ้นผู้นำเพื่อแลกคะแนน สิ่งเหล่านี้สามารถจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจและดึงดูดผู้เรียนได้ และการ
กำหนดระยะเวลาไว้ในแต่ละกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและมีความกระตือรือร้นในการ

ปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ Azawi, Faliti & Blushi (2016, pp. 134-135) ที่อธิบายว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันช่วยให้นักเรียนสร้างประสบการณ์ได้ฝึกปฏิบัติเนื้อหาต่าง ๆ ทุกคาบเรียน โดยใช้องค์ประกอบของเกมเป็นเครื่องมือที่ให้นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การเรียนรู้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563, น. 29) ที่นำเสนอว่า การกำหนดกฎ กติกา ทำให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนสนใจเรียนและเกิดความเชี่ยวชาญด้านนั้น ๆ นั่นคือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบประสิทธิผลของตัวแปรต้นด้วยการเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับการวิจัยของวทันพร บุญชู (2565, น. 49) และรพีพรรณ ชูเมือง และคณะ (2565, น. 99) ที่พบว่า ภายหลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้ ผู้วิจัยอธิบายได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมีแนวคิดสำคัญคือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียน สอดคล้องกับทัศนะของเบญจกัค จงหมื่นไวย และคณะ (2561, น. 40-41) ที่กล่าวว่า การออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมมีผลต่อการเสาะหาความรู้สู่ผลลัพธ์ของผู้เรียน สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ ให้ความสำคัญและทุ่มเทกับรายวิชาที่มีการประยุกต์ใช้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน และการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันของชนัดต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2559, น. 335) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ส่งผลทางบวกต่อผู้เรียนในหลายด้าน เช่น ช่วยฝึกทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจของผู้เรียนให้สูงขึ้น เสริมสร้างจินตนาการ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ และความผูกพันในการเรียนรู้ ทั้งเมื่อพิจารณาพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนให้ความร่วมมือและสนใจปฏิบัติกิจกรรมในการเรียนรู้ นักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียน จากที่กล่าวมาจึงเป็นเหตุผลที่ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลงสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีนิราศนรินทร์คำโคลง เท่ากับ 0.6513 แสดงว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 65.13 สอดคล้องกับงานวิจัยของปลายฝัน รักษ์รงค์ ทฤดมมณ บรจรรอด และช่อเอื้อง อุทิศสาร (2565:10-11) ที่พบว่า การจัดการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนเกิดความก้าวหน้าในการเรียนรู้โดยการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการสัมพันธเฉลี่ยเป็นร้อยละ 57.14 ซึ่งหมายถึงมีพัฒนาการระดับสูง สอดคล้องกับ

แนวคิดของดนุพล สืบสำราญ และอาภัสรา เพียงตา (2565, น. 96) ที่อธิบายว่าการนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดความสนใจ มีความสนุกสนาน มีแรงจูงใจ และมีความสุขกับการเรียนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น

ผู้วิจัยอภิปรายผลสนับสนุนเพิ่มเติมได้ว่าการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมืออย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและมีความสุขในการเรียน กระบวนการพัฒนานวัตกรรมดำเนินการในลักษณะวิจัยและพัฒนาทำให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียนที่ผู้วิจัยสังเกตพบว่า ขณะเรียนนักเรียนศึกษาบทเรียนอย่างตั้งใจ มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งถือเป็นผลดีที่เปิดโอกาสให้ผู้ได้มีส่วนร่วมการปฏิบัติกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ด้วยเกมมิฟิเคชัน มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ครูต้องดำเนินการตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง อีกทั้งต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหา/วัยของผู้เรียน และควรควบคุมการเล่นเกมให้ดีเพื่อให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างราบรื่น

2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น แผนที่ 4 เรื่องวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในนิราศนรินทร์คำโคลง ต้องใช้เวลาในการศึกษาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ค่อนข้างนาน เนื่องจากต้องฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์เนื้อหาและต้องได้รับการอธิบายเพิ่มเติมจากผู้สอนเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ ดังนั้น ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติจึงควรยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับเนื้อหาและขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ดังนั้น จึงควรนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันไปใช้บูรณาการกับวิชาอื่น ๆ ตลอดจนนำไปพัฒนาแรงจูงใจ เจตคติต่อการเรียน และความสามารถในการวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดี

2. ควรนำเทคนิคอื่นมาบูรณาการร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพราะเกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามที่ครูกำหนดถ้าหากมีเทคนิคอื่นเข้ามาช่วยส่งเสริมในเรื่องการคิดจะทำให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

เจษฎา บุญมาโฮม และศิริندا รอดด้วง. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้
ปรากฏการณ์เป็นฐาน. วารสารปราชญ์ประชาคม, 1(3), 1-15.

ชนัตต์ พุนเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน.

วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3), 331-339.

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76-90.**

ดนุพล สืบสำราญ และอาภัสรา เพียงดา. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์เรื่อง การ

แยกสารโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชินีไศล จังหวัดศรีสะเกษ.

วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 12(4), 86-98.

ดวงมน จิตรจำนงค์. (2553). มโนทัศน์สำคัญในวรรณคดีวิจารณ์และวรรณคดีศึกษา: จากการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จนถึงอุดมศึกษา. **วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 6(2), 95-108.**

นครินทร์ สุกใส และวิชัย เสวกงาม. (2561). ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับ

เกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนปลาย. **วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 17(3), 176-184.**

เบญจภาคี จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร และอรรณู ชูกระเดื่อง. (2561).

เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. **วารสารโครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ,**

4(2), 34-43.

ปลายฝัน รักษ์รงค์, ทฤดม บรจจรรอด และช่อเอื้อง อุทิศสาร. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์

โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้แบบฝึกทักษะออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 50(2), 1-14.**

พิกุล อัมญาติ และอัมพร วัจนะ. (2566). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ 5

ขั้นตอน (5 STEPS) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์รายวิชาวิทยาศาสตร์

พื้นฐานชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. **วารสารวิชาการ มจร. บุรีรัมย์, 8(1), 216-227.**

ภัทราวรรณ ผาเจริญ และทรงภพ ขุนมธุรส. (2564). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง ลิลิตตะเลง

พ่ายด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.

วารสารอักษราพิบูล, 2(1), 47-64.

ภัทราวรรณ สุวรรณวาปี และอิสรา ก้านจักร. (2566). การพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันเพื่อ

ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณเรื่องการแก้ปัญหาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนหนองวัวซอพิทยาคม. **วารสารบัณฑิตวิจัย, 11(1), 15-27.**

รพีพรรณ ชูเมือง ชลิดา กิจขยัน วรดิตา อสิพงษ์, รัตนารณ เทชะ และสุภาภรณ์ สดวกดี. (2565). การจัด

กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันผ่านห้องเรียนออนไลน์เรื่องมิติสัมพันธ์ของรูป

เรขาคณิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสระหลวงพิทยาคม. **วารสารวิชาการ**

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 12(3), 93-103.

- วัฒน์พร บุญชู. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *The New Viridian Journal of Arts, Humanities and Social Sciences* สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 2(6), 43-56.
- สทรรฐ์ ลักษณะสุด พิณทิพา สืบแสง และภูวิชญ์ จีวาลัย. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. *Journal of Modern Learning Development*, 6(3), 29-43.
- สิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ และพิณพนธ์ คงวิจิตรต์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มมร*, 10(2), 281-291.
- อรุโณทัย อินทนิต และกาญจนา วิชญาปกรณ์. (2565). สถานภาพงานวิจัยด้านการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ช่วงปี พ.ศ. 2555-2564. *วารสารครุพิบูล*, 9(2), 337-354.
- อิศเรศ สุขชม. (2566). ผลการสอนโดยใช้นิทานพื้นบ้านภาคกลางเป็นสื่อร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 21(1), 353-366.
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs game based learning: Comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132-136.
- Kuo, M. S. & Chuang. T. Y. (2016). How gamification motivates visit and engagement for online academic dissemination – An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 55(1), 16-27.
- Kapp Karl M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.