

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

A Development of Literature Achievement "Nirat Phukaothong"

By Using CIPPA MODEL Learning with Education Games

for Grade 7 Students

ณิชนันท์ จูด้วง¹ กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์²
Nitchanan Judoung, Krittayakan Topithak

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ จำนวน 1 ห้อง 36 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบหาค่าที (t - test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองโดยจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ

Received: 2023-04-10 Revised: 2023-06-24 Accepted: 2023-06-29

¹ หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร Faculty of Education Naresuan University Corresponding Author e-mail: nitchanan19@gmail.com

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร Faculty of Education Naresuan University e-mail: krityakant@nu.ac.th

CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ผลการทดสอบค่า t-test เท่ากับ 12.38 คิดเป็นร้อยละ 85.28 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ (Keywords): ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี; CIPPA MODEL; เกม

Abstract

The purposes of this research were to compare Literature Learning Achievement of Journey to Nirat Phukaothong , before and after learning using CIPPA MODEL wit Game for grade 7 students. To compare Literature Learning Achievement of Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL according to 100 percent standard. To study the satisfaction of grade 7 students to the studies with Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game. The sample used in the research consisted of 36 students selected by cluster sampling The simple were 1 room for the students in grade 7 students , Thungphotalea Pittaya School. The instruments of this research were 1) 4 Lesson Plans for 12 hours of Literature Learning Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game for grade 7 students. 2) The achievement test of Literature Learning Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game 3) Questionnaire Satisfaction for students to CIPPA MODEL with Game. The collected data were analyzed by mean, standard deviation (S.D.), and t- test dependent. The results of the research were as follow. 1) Comparison of Literature Learning Achievement of Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game for grade 7 students, there were $\bar{X}$ = 25.58, S.D. = 2.20 in After learning and $\bar{X}$ = 14.06, S.D. = 2.93 in Before learning The difference is statistically significant at the .05 Comparison of Literature Learning Achievement of Journey to Nirat Phukaothong using CIPPA MODEL with Game for grade 7 students , the result of t-test was 12.38 and 85.28 percent of overall that was higher than the standard. 3) The point for satisfaction of grade 7 students to CIPPA MODEL with Game was at 4.17 in mean and 0.19 in S.D.

Keywords: Literature Learning Achievement; CIPPA MODEL; Game

บทนำ (Introduction)

วรรณคดีเป็นงานเขียนที่สร้างสรรค์ขึ้นจากประสบการณ์ อารมณ์และความรู้สึกภายในของกวีที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวหรือสะท้อนภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนสมัยนั้นๆ เพื่อเป็นตัวอย่าง

หรือเป็นอุทาหรณ์เตือนใจในการดำเนินชีวิต ทำให้ผู้อ่านเกิดองค์ความรู้และความประทับใจ ตลอดจนมีความรู้สึกร่วมไปกับกวี ดังนั้น วรรณคดีจึงมีคุณค่าทั้งในด้านประวัติศาสตร์ สังคม อารมณ์ และคติสอนใจ รวมทั้งมีคุณค่าในด้านวรรณศิลป์ด้วย รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2555) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดีเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นอย่างมีศิลปะ มีความเหมาะสมกลมกลืนทั้งรูปแบบ และเนื้อหา มีการวางโครงเรื่องที่ดีและเลือกใช้คำประพันธ์ที่สอดคล้องกับเนื้อความ อ่านแล้วทำให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์ให้แก่อารมณ์จิตใจ เช่นเดียวกับ พองจันทร์ สุขยิ่งและคณะ (2555) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดีเป็นผลงานประพันธ์ที่สร้างขึ้นอย่างมีศิลปะและสืบทอดกันมาเป็นเวลานาน ซึ่งศิลปะนี้เกิดจากการเลือกใช้ถ้อยคำสำนวนโวหารที่ไพเราะน่าฟังอ่านแล้วทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม

จากที่กล่าวมานั้น วรรณคดี มีความสำคัญและมีคุณค่าในด้านต่างๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษา ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีนอกจากจะเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องแล้ว ผู้เรียนจำเป็นต้องศึกษาวรรณคดีในทุกๆแง่มุมไม่ว่าจะเป็นด้านสภาพสังคมวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่และพฤติกรรมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง อีกทั้งความงามด้านการใช้ภาษาและถ้อยคำที่กวีสรรสร้างขึ้น ตลอดจนเรียนรู้แนวคิดและคตินิยามที่สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างแก่การดำเนินชีวิต ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ดังนั้นโรงเรียนจึงกำหนดค่าเป้าหมายของการเรียนวิชาภาษาไทย สารการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยต้องมีค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 แต่ปรากฏว่า การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยนั้นยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย สารการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม ในปีการศึกษา 2564 มีค่าเฉลี่ย ร้อยละ 56.83 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่ทางโรงเรียนกำหนด ทำให้การจัดการเรียนการสอนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

เมื่อพิจารณาผลการจัดการเรียนการสอนแล้ว ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากผู้เรียนมองว่า วรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัวและเป็นเรื่องราวในอดีต ซึ่งมีการใช้ภาษาที่มีความซับซ้อนทำให้ยากต่อการเข้าถึง จึงทำให้วรรณคดีเป็นวิชาที่ผู้เรียนเบื่อหน่ายและไม่ให้ความสนใจเท่าที่ควร ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ ดังคำกล่าวของ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) กล่าวว่า ผู้เรียนไม่ชอบวรรณคดี เพราะรู้สึกว่วรรณคดีไม่สนุก ไม่เหมาะสมกับวัยเป็นเรื่องที่ล้าสมัยและเนื้อหาไม่เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต และอีกหนึ่งปัญหาที่สำคัญคือ การจัดการเรียนการสอนในสภาพทั่วไปเป็นการสอนแบบเป็นกลุ่มใหญ่ ครูสอนนักเรียนทั้งระดับชั้นโดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนเป็นรายบุคคล มุ่งเน้นคำตอบมากกว่ากระบวนการ เน้นการสอนแบบบรรยาย และให้ผู้เรียนท่องจำ ขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจ ส่งผลให้นักเรียนไม่เห็นความสำคัญและเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย

จากปัญหาดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่าครูผู้สอนต้องมีการปรับปรุงเทคนิควิธีการสอนของตนเองให้แปลกใหม่ ควรมีการนำเสนอการเรียนและวิธีการจัดการเรียนรู้ใหม่ๆ มาใช้ในกระบวนการเรียนการ

สอนมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน สอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า ยิ่งครูผู้สอนใช้วิธีสอนและเทคนิคใหม่ๆ นักเรียนก็จะยิ่งได้ประสบการณ์และได้ฝึกมากขึ้น ดังนั้นจึงต้องจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยให้มีประสิทธิภาพและทำให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในความดีของคตินิยม คุณธรรม ความงามในการใช้ภาษารวมถึงได้รับความรู้และสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกัน

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเทคนิคและวิธีการสอนเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการจัดการเรียนการสอน หากครูมีเทคนิคและวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยให้มีประสิทธิภาพสามารถจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องกับยุคโลกาภิวัตน์ที่สภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การศึกษาต้องเปลี่ยนแปลงไปด้วย

ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ครูผู้สอนจะต้องจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ในด้านต่างๆ พร้อมทั้งส่งเสริมให้มีทักษะโดยเกิดจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2547) ได้สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่ง คือ รูปแบบการสอน CIPPA MODEL ที่พัฒนาโดย ทิศนา ขัมมณี (2555) การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่หลากหลายทั้งทางร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์จากการทบทวนความรู้เดิม แสวงหาความรู้ใหม่ รวบรวมข้อมูลและสร้างประสบการณ์ต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL มีหลักในการจัดการเรียนรู้ 5 ประการ ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ (Constructivism) 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning) 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness) 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning)

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นนอกจากจะใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ที่เน้นให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าครูผู้สอนควรมีการส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนได้เกิดองค์ความรู้และสนุกสนานในการเรียน คือ การนำเกมเข้ามาเป็นสื่อในการกระตุ้นนักเรียน สร้างแรงบันดาลใจและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ บันลือ พฤกษ์วัน (2551) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมการเล่นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ตลอดปีการศึกษา การนำความรู้ไปสู่การเล่นต้องอาศัยสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว การใช้เกมเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนจะทำให้สิ่งที่เรียนเป็นเรื่องง่ายโดยสาระที่สำคัญของเกมต้องสอดคล้องกับเรื่องที่สอน โดยการเน้นลักษณะการเล่นแบบง่ายๆ สนุกสนาน เหมาะสมกับวัยของนักเรียนที่ชอบการทำลายและชอบการแข่งขันในชั้นเรียน ดังนั้น การสร้างกิจกรรมการเล่นและเรียนรู้ไปขณะเดียวกันวิธีการนี้จะช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL และเกมเป็นวิธีการสอนที่เน้น

ผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้มากกว่าการจัดการเรียนการสอนโดยมีครูเป็นผู้บรรยาย ซึ่งช่วยให้เด็กเรียนเกิดความคิดรวบยอดในความรู้ชั้นได้ดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL มาใช้ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objective)

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

1. รูปแบบการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยฉบับนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเรียน (The One Group Pretest Post-test Design) ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร ปีการศึกษา 2565 มี 4 ห้องเรียน จำนวน 140 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กำแพงเพชร จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย 3 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม จำนวน 4 แผน 12 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นแบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม

การสร้างเครื่องมือ ขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน รวม 12 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับสาระวรรณคดีและวรรณกรรม

1.2 วิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.3 ศึกษาทฤษฎี รูปแบบ และวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 12 ชั่วโมง รวมทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้งและทดสอบหลังเรียน โดยกำหนดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งผู้วิจัยมีขั้นตอนในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ประวัติความเป็นมา จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เนื้อเรื่อง จำนวน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 พินิจคุณค่า จำนวน 3 ชั่วโมง

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ความสอดคล้องของเนื้อหา กระบวนการจัดการเรียนรู้ การใช้ภาษาและนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง เสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพแล้วหาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท โดยเป็นแบบมาตราส่วนค่า 5 ระดับ โดยผู้วิจัยได้กำหนดค่าเฉลี่ย การยอมรับคุณภาพอยู่ที่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 34 คน ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างแล้วนำมาหาค่าดัชนีประสิทธิผล

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่ปรับปรุงโดยสมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 36 คน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เป็นแบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3 จัดทำแบบทดสอบ 1 ฉบับ ประกอบด้วย ข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทอง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดระดับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้บลูม (Bloom) เป็นการวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) โดยแบ่งระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

2.4 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของข้อสอบทั้งฉบับ

2.5 นำแบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของข้อสอบ ด้วยการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 หาค่าความเป็นปรนัย โดยพิจารณาความชัดเจนของข้อคำถาม ความชัดเจนในวิธีการตรวจและให้คะแนน ตลอดจนความชัดเจนในการแปลความหมายของคะแนน

2.8 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองใช้ (Try Out) โดยทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่ยังไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ จำนวน 36 คน โดยปรับคำถามให้สอดคล้องกับระดับความรู้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจการนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

2.9 นำผลคะแนนที่ได้จากการทดลองใช้แบบทดสอบมาวิเคราะห์หาคุณภาพ โดยหาความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาเกณฑ์คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากตั้งแต่ 0.2 – 0.8 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

2.10 นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20

2.11 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงโดยสมบูรณ์ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 36 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) เพื่อนำมากำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบสอบถาม

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยสอบถามความพึงพอใจ 3 ด้าน จำนวน 15 ข้อ โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต โดยเกณฑ์การยอมรับคุณภาพ ต้องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.50 ขึ้นไป

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องครอบคลุมของเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นคำถาม และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา หาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการถาม โดยค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่ามีความเหมาะสม และสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.5 ปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เรื่อง นิราศภูเขาทอง ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 โรงเรียนทุ่งโพธิ์ทะเลพิทยฯ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Paired – sample)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (One – sample)

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย (Research Results)

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังตารางที่ 1

ตาราง 1 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	36	30	14.06	2.93	32.05*	.00*
หลังเรียน	36	30	25.58	2.22		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 25.58 (SD = 2.22) สูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 14.06 (SD = 2.93) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามมาตรฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ตารางที่ 2

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	เกณฑ์	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	36	30	21	25.58	2.22	12.38*	.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 36 คน ได้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จำนวน 30 ข้อ พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 คิดเป็นค่าเฉลี่ย 25.58 คะแนน สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านการจัดการเรียนรู้			
1. ครูใช้เทคนิคที่เร้าความสนใจนำเข้าสู่บทเรียน	4.28	0.78	มาก
2. ครูอธิบายได้ชัดเจนและมีลำดับขั้นตอน	4.28	0.70	มาก
3. ครูสรุปการเรียนการสอนร่วมกับนักเรียน	4.25	0.65	มาก
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	3.94	0.63	มาก
5. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่ม	3.97	0.77	มาก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
รวม	4.14	0.25	มาก
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้			
6. ครูพูดด้วยความสุภาพและใช้น้ำเสียงในการสอนอย่างเป็นมิตร	4.08	0.81	มาก
7. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.14	0.72	มาก
8. นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข	4.36	0.59	มาก
9. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	4.17	0.70	มาก
10. บรรยากาศในการนำเสนองานไม่ตึงเครียด	4.25	0.65	มาก
รวม	4.20	0.32	มาก
ประโยชน์ที่ได้รับ			
11. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง	4.00	0.72	มาก
12. นักเรียนได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองที่สูงขึ้น	4.14	0.72	มาก
13. นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	4.22	0.68	มาก
14. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้	4.19	0.79	มาก
15. นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	4.28	0.70	มาก
รวม	4.17	0.39	มาก
ภาพรวม	4.17	0.19	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$ และ S.D. = 0.19) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$ และ S.D. = 0.25) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$ และ S.D. = 0.32) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$ และ S.D. = 0.39) ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องศึกษารูปแบบการสอน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำมาใช้จริงอย่างละเอียด

1.2 การจัดกิจกรรมตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม มีขั้นตอนบางขั้นตอนที่ใช้เวลาพอสมควร ครูควรอธิบายและชี้แจงขั้นตอนอย่างละเอียดเพื่อให้ นักเรียนเข้าใจเมื่อเกิดปัญหา และคอยกระตุ้นนักเรียนระหว่างดำเนินกิจกรรมเมื่อพบว่านักเรียนขาด ความสนใจหรือไม่ให้ความร่วมมือ

1.3 ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูควรชี้แนะให้นักเรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของตนเองให้ ความร่วมมือและช่วยเหลือกัน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีรูปแบบการจัดการเรียนที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ในระดับชั้นอื่นๆ และในกลุ่ม สารการเรียนรู้อื่นๆ ต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ไปใช้สอน เรื่องวรรณคดีไทย เนื่องจากมีเนื้อหาที่ค่อนข้างละเอียดและซับซ้อน

เอกสารอ้างอิง (References)

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กาญจนา โพธิ์ลักษณ์. (2554). การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษา ปีที่1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ชนาธิป พรกุล. (2543). *แคล์รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ขวลิต ชูกำแพง. (2551). *การพัฒนาหลักสูตร*. มหาสารคาม: ทีคิวพี จำกัด.

ชัชวาล บัวริคาน. (2555). *การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบซิปปา เรื่อง การเรียง สับเปลี่ยนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). *ศิลปะการสอนเพื่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วีพริ้นท์.

ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). *การสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.

ทศนา แหมมณี. (2542). *การจัดการเรียนการสอนยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: เติ้นสตรี

- ทิศนา แคมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพพร ธนะชัยขันธุ์. (2555). *สถิติเบื้องต้นสำหรับการวิจัย สถิติเบื้องต้นสำหรับการวิจัย : ฉบับเสริมการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม Excel Basic statistics for research*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิทย์พัฒน์.
- บันลือ พลฤกษ์วัน. (2551). *จุดประกายสมองของเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ประกาศรี สีหอำไพ. (2550). *วัฒนธรรมทางภาษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
- ปัญญา บริสุทธิ์. (2534). *วิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยประเภท*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- พองจันทร์ สุขยิ่งและคณะ. (2555). *วรรณคดีและวรรณกรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยร่มเกล้า.
- ภนิดา ชัยปัญญา. (2542). *ความพึงพอใจของเกษตรกรต่อกิจกรรมไร่นาสวนผสมโครงการปรับโครงสร้างและระบบการผลิตการเกษตรของจังหวัดเชียงราย*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต (สาขาวิชาส่งเสริมการเกษตร). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- โยธิน แสงดี. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย.
- รัตน์ชัย สัจจพันธุ์. (2555). *ความรู้ทั่วไปทางภาษาไทย : ตอนที่ 3 วรรณคดีไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วณิชชา สีหาวงษ์. (2560). *การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต (สาขาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: ที.พี.พริน.
- วิภา กงกะนั้นนท์. (2533). *วรรณคดีศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2547). *ครูภูมิปัญญาไทยรุ่นที่ 3 ภาคเหนือ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้.
- สันติวัฒน์ จันทรไธ. (2560). *ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และเจตคติต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสาธิต*. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2561(1), (117-132).
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์