

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณี
หนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Literature Learning Achieved by Using the Book
Titled Pra Aphimanee Nee Nang Phee Seau in Pra Aphimanee
Through Inquiry – Based Learning And Educational Games
for Secondary 3

พิกุล จันทรนาลาว¹ กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์²

Pikun Jannalao, Krittayakan Topithak

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านผาท่าพล จำนวน 12 คน โดยเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent และการทดสอบ t-test one sample ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีผลการทดสอบสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทาง

Received: 2023-04-11 Revised: 2023-07-03 Accepted: 2023-07-06

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

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร Faculty of Education, Naresuan University

สถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ (Keywords): การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้; เกมการศึกษา; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี

Abstract

The objectives of this research paper aimed at 1) To compare the Thai literature learning achievement in “Pra Aphimane Nee Nang Phee Seu” before and after the learning management using inquiry based learning and educational games. 2) To compare the Thai literature learning achievement in “Pra Aphimane Nee Nang Phee Seu” after the learning management using inquiry based learning and educational games to meet effective value of 70 set criteria. 3) To study Mathayomsuksa 3 students’ satisfaction of learning management using inquiry based learning and educational games. The sample consisted of 12 Mathayomsuksa 3 students at Banphathapol School, academic year 2022. The research instruments were 6 lesson plans using inquiry based learning and educational games. 2) The 20 questions with four multiple choices achievement test 3) The students satisfaction evaluation form of the learning management. Statistics for data analysis were mean, standard deviation, t-test dependent and t-test one sample. The results of this research were : 1. The students’ learning literature achievement of Mathayomsuksa 3 using inquiry based learning and educational games after learning management was higher than before learning management at the statistically significant level at .05 2. The students’ learning literature achievement of Mathayomsuksa 3 using inquiry based learning and educational games after learning management was higher than effective value of 70 set criteria at the statistically significant level at .05. 3. The students’ satisfaction of the learning management using inquiry based learning and educational games was overall at the high level.

Keywords: inquiry based learning; educational games; The literature achievement

บทนำ (Introduction)

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าที่บรรพบุรุษได้ประพันธ์สรรสร้างขึ้นและตกทอดจากรุ่นสู่รุ่นมาจนถึงปัจจุบัน ถือเป็นหลักฐานสำคัญที่สะท้อนให้เห็นสภาพสังคมในสมัยนั้น ๆ ทั้งทางด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม ความเชื่อ เศรษฐกิจและการเมืองการ

ปกครอง ดังในข้อความศิลาจารึกหลักที่ ๑ ความตอนหนึ่งว่า “...เมื่อชั่ว พ่อขุนรามคำแหง เมืองสุโขทัยนี้ดี ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว เจ้าเมืองบ่เอาจอบในไพร่ ลู่ทางเพื่อนจูงวัวไปค้า ขี่ม้าไปขาย ใครจักใคร่ค้าช้าง ค้า ใครจักใคร่ค้าม้า ค้า ใครจักใคร่ค้าเงือนค้าทองคำ...” (พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ, 2551) ข้อความนี้สะท้อนให้เห็นถึงสังคมในสมัยสุโขทัยที่ได้รับการปกครองโดยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช บ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์เป็นอย่างมาก ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมเพื่อดำรงชีวิต และมีการค้าขายที่เสรี สมดังคำกล่าวที่ว่า วรรณคดีเป็นกระจกสะท้อนสังคม ซึ่งทำให้เห็นแง่มุมของสภาพสังคมในด้านต่าง ๆ ของสมัยนั้นได้อย่างเด่นชัด ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2544) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นศิลปะทางภาษาที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและถ่ายทอดแนวคิดของตนเองที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว ภาษาและวรรณคดีจึงเป็นกระจกเงาสะท้อนความเป็นไปและความเปลี่ยนแปลงของสังคมวัฒนธรรม นอกจากวรรณคดีจะมีคุณค่าทางด้านสังคม บอกเล่าเรื่องราวรากเหง้าวิถีชีวิตและความเป็นไปของคนในสังคมแล้วนั้น ยังสอดแทรกไปด้วยความรู้ คุณค่าด้านวรรณศิลป์ แนวคิดและคตินิยมไว้ด้วยกลวิธีอันแยบยล อันเป็นประโยชน์กับผู้ที่ศึกษา สามารถนำไปขัดเกลาจิตใจและปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดียิ่ง อีกทั้งยังให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถสร้างความจรรโลงใจให้กับผู้คนได้ ดังนั้น จึงนับได้ว่าวรรณคดีมีประโยชน์และสำคัญต่อผู้ที่ศึกษาอย่างแท้จริง

จากความสำคัญของวรรณคดีดังกล่าวข้างต้น กระทรวงศึกษาธิการจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทย โดยได้บรรจุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งให้มีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษา สำหรับในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นั้น กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดวรรณคดีไว้ทั้งหมด 5 เรื่อง ได้แก่ บทละครพูดเรื่องเหินแก่ลูกพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีนางผีเสื้อ พระบรมราโชวาท อิศฐานยาภาษิต และบทพากย์เอราวัณ

แม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการจะให้ความสำคัญและมุ่งเน้นกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยดังกล่าวมาแล้ว แต่สภาพการเรียนการสอนวรรณคดีในปัจจุบันก็ยังคงพบว่าไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ยังคงประสบปัญหาทั้งด้านของครูผู้สอนและนักเรียน โดยปัญหาทางด้านของครูผู้สอนนั้นเกิดจากการที่ครูผู้สอนจบไม่ตรงสาขาวิชาภาษาไทย อีกทั้งครูผู้สอนเน้นตนเองเป็นศูนย์กลางมุ่งเน้นการสอนเชิงบรรยายและการท่องจำมากเกินไป เลือกวิธีสอนที่ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน ไม่มีสื่อและนวัตกรรม รวมถึงกลวิธีในการจูงใจนักเรียน ยังผลให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นและความสนใจในการเรียนวรรณคดี ส่วนปัญหาของนักเรียนนั้นพบว่านักเรียนนั้นเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดี เพราะคิดว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว อีกทั้งบางเรื่องมีเนื้อหายาวจนเกินไป นักเรียนจึงเลือกอ่านเฉพาะเรื่องย่อ นักเรียนจึงไม่สามารถเข้าถึงแก่นแท้ของวรรณคดี ขาดความซาบซึ้ง รวมทั้งไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดี ดังที่ นัชมัย ปันทอง (2564) ซึ่งได้สรุปไว้ว่า การเรียนการสอนวรรณคดียังมีปัญหอยู่มากโดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่นักเรียนขาดความสนใจ ไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดี การเรียนการสอน

วรรณคดีจึงมีผลสัมฤทธิ์ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพราะครูมุ่งเน้นเนื้อหาและการท่องจำ ไม่พัฒนาวิธีการสอนที่ดึงดูดให้นักเรียนเกิดความสนใจในวรรณคดี นอกจากประเด็นปัญหาดังกล่าวแล้ว ปัญหาสำคัญ คือ จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านผาท่าพล ปีการศึกษา 2564 ที่ผ่านมา พบว่า คะแนนการทําแบบทดสอบในรายวิชาภาษาไทย สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนนั้นต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนวรรณคดียังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

ดังนั้นหากพิจารณาแล้วพบว่าแนวทางการแก้ไขปัญหการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น ครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนเทคนิคและวิธีการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น มีแรงจูงใจ และสนใจในการเรียน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนวรรณคดีในหลากหลายรูปแบบ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ดังที่ ปิยนุช แหวนเพชร (2560) ซึ่งได้สรุปไว้ว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดสามารถแก้ปัญหาและค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง กระตุ้นความสนใจผู้เรียนด้วยการใช้คำถาม แสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยผู้สอนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน

อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นนั้น นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่เน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองแล้ว ผู้วิจัยยังเล็งเห็นว่าควรมีสิ่งที่กระตุ้นและเร้าความสนใจของนักเรียน ทำให้การเรียนของนักเรียนนั้นเต็มไปด้วยบรรยากาศที่มีความสุข สนุกสนาน ตลอดจนลดความตึงเครียดและความเบื่อหน่ายในการเรียน ผู้วิจัยจึงได้นำเกมการศึกษาเข้ามาร่วมด้วย ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ สุกนธ์ สินธพานนท์ (2553) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนได้แสวงหาคำตอบ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียน ซึ่งถือเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objective)

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

1. รูปแบบการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยฉบับนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเรียน (The One Group Pretest Post-test Design) ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนโรงเรียนบ้านผาท่าพล อำเภอเนินมะปราง จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านผาท่าพล อำเภอเนินมะปราง จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย 3 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 6 แผน เวลา 10 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านผาทำพล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 ศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ จำนวน 6 แผน โดยกำหนดเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| 1) ประวัติผู้แต่งและความเป็นมา | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 2) ลักษณะคำประพันธ์ | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 3) รู้เพื่อเรื่องพระอภัยมณี | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 4) พินิจคุณค่าด้านเนื้อหา | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 5) พินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 6) พินิจคุณค่าด้านสังคม | จำนวน 1 ชั่วโมง |

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ของนักการศึกษาจากกลุ่ม Biological Science Curriculum Society : BSCS มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (สิทธิพล อาจอินทร์, 2562 : 93-34) ดังนี้ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นที่ 3 อธิบาย (Explanation) ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration) และขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation)

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ทั้งนี้เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2560 : 130) โดยผลการพิจารณาความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีระดับความเหมาะสมในภาพรวมมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.51)

1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาตามคำแนะนำ จากนั้นนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยสร้างเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อนำไปใช้จริง 20 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามตามแนวคิดของ Bloom แบ่งไว้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา รวมถึงถ้อยคำภาษาที่ใช้ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของภาษาและความตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดให้มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ที่ผ่านการเรียนในเนื้อหาเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ มาแล้ว

2.8 นำผลการแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อมาตรวจให้คะแนน และนำมาหาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 1.00 จำนวน 20 ข้อ ซึ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.43 - 0.77 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.34 - 0.89

2.9 นำแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มาคำนวณหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบปรนัย โดยใช้สูตร KR-20 (Kuder and Richardson - 20) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9012

2.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่ได้มาจัดทำเป็นแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันแต่สลับข้อและสลับตัวเลือก

2.11 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนและรูปแบบของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อยและระดับน้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 130) โดยมีรายการสอบถามทั้งหมด 15 รายการ สอบถามเกี่ยวกับด้านการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบถูกต้อง พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item and Objective Congruence : IOC) ซึ่งผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60-1.00 จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นทดลอง

1.1 ทดสอบนักเรียนก่อนเรียนเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

1.2 ดำเนินการการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

1.3 ทดสอบนักเรียนหลังเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งนักเรียนจะต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2. ขั้นหลังการทดลอง

2.1 นำผลก่อนและหลังมาวิเคราะห์โดยกระบวนการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

2.2 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยนำคะแนนของนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยนำคะแนนของนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบ t-test แบบ One sample
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย (Research Results)

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	12	20	8.50	2.24	23.71*	.00
หลังเรียน	12	20	15.92	1.78		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ =15.92) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 8.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70

จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t-test	ร้อยละ	t	Sig.
12	20	15.92	1.78	79.58	79.58	3.73*	.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน $\bar{X}=15.92$ ผลการทดสอบค่า t-test เท่ากับ 79.58 คิดเป็นร้อยละ 79.58 จากคะแนนเต็มทั้งหมด ซึ่งผลการทดสอบสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ได้กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
1. ด้านการจัดการเรียนรู้	4.45	0.54	มาก
2. ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.57	0.51	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.43	0.57	มาก
รวมเฉลี่ย	4.48	0.54	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.48$, S.D.= 0.54) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.45$, S.D.= 0.54) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ

มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.57$, S.D.= 0.51) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.43$, S.D.= 0.57)

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่มี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา ขั้นที่ 3 อธิบาย ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ และขั้นที่ 5 ประเมินผล เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงโดยแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งในการจัดการเรียนรู้ใช้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่มให้นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูล ช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน มีครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของปิยนุช แหวนเพชร (2560 : 78) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งในการจัดการเรียนรู้นี้ยังมีเกมการศึกษาที่กระตุ้นและสร้างความสนใจนักเรียน โดยจัดให้มีการแข่งขันอย่างมี กฎ กติกา และวิธีการเล่นเป็นในรูปแบบกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของประสพลาภ นุ่มนวล (2564 : 75) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดลร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 โดยผู้วิจัยจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ตามขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Engagement) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยกระตุ้นความสนใจนักเรียน ให้เกิดความสงสัยและสร้างประเด็นคำถาม ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration) เป็นขั้นที่นักเรียนแบ่งกลุ่มแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ขั้นที่ 3 อธิบาย (Explanation) เป็นขั้นที่ให้นักเรียนนำข้อมูลมานำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ จากนั้นร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นที่ครูกระตุ้นนักเรียนในการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ โดยใช้เกมการศึกษาเป็นสื่อคอยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้ ซึ่งเกมการศึกษาที่ใช้เป็นเกม

ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้มีการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา และวิธีการเล่น โดยอาจแข่งขันเป็นรายบุคคล หรือแบบกลุ่มตามความเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกิดกระบวนการเรียนรู้รวบยอดจากการเล่นเกม ชั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นที่ครูประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการทำใบงาน และแบบทดสอบ การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนได้แสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง โดยมีเกมการศึกษาเป็นสื่อในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมทำให้มีความรู้ ที่กว้างขวางและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จึงสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อของนักเรียนได้

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.92 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหา ความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา นั้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ได้แสวงหาความรู้และ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนมากกว่าการนั่งฟังบรรยาย รวมทั้ง เกิดความสนุกสนานและได้ความคิดรวบยอดจากการเล่นเกมการศึกษา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณี สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ สอดคล้อง กับงานวิจัยของ ณัฐศิษฐ์ ถาวร (2564 : 61) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทยเรื่องมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการ เรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม ผลวิจัยพบว่า เมื่อนำผลสัมฤทธิ์เทียบกับ เกณฑ์พบว่าสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับ เกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.48, S.D.= 0.54) ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็น รายด้าน พบว่า ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มี ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.57, S.D.= 0.51) เป็นลำดับที่หนึ่ง ทั้งนี้เป็นเพราะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี การจัดบรรยากาศที่เหมาะสมกับนักเรียน ใช้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันสืบค้นข้อมูล แสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน ทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน รวมทั้งสามารถ แสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นและคอยสนับสนุน บรรยากาศในการเรียนรู้ จึงเป็นไปอย่างมีความสุขและสนุกสนาน นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ งานวิจัยของวารุณี ไชยรงค์ (2557 : 51) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะแบบ 5E และเกม วิทยาศาสตร์ ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ 5E ร่วมกับการใช้เกมวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้หรือการศึกษาในครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนต้องศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้และวิธีการเล่นเกมการศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ในบทบาทและหน้าที่ของตน เพื่อจะได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมทั้งทางด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ สื่อประกอบการเรียน และแหล่งข้อมูลที่ให้นักเรียนสืบค้น โดยต้องมีความความพร้อมและเพียงพอต่อนักเรียน
3. เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนควรคำนึงถึงเวลาให้มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับนักเรียน เนื่องจากนักเรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคล อาจทำให้ความสามารถในการเรียนไม่เท่ากัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาในรายวิชาอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ
2. ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง (References)

- ณัฐศิษฐ์ ถาวร. (2564). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องมหาเวสสันดรชาดก ถิ่นทมิฬทริของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- นันทริยา ปิ่นทอง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประสพลาภ นุ่มนวล. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ปิยนุช แหวนเพชร. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่

ความคิด. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ. (2551). หนังสือเรียนภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ม.2

รายวิชาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษร
เจริญทัศน์.

рінฤทัย สัจจพันธุ์. (2544). วรรณคดีศึกษา. กรุงเทพฯ : ธารปัญญา.

วารุณี ไชยวงศ์. (2557). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง
ระบบต่อมไร้ท่อ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะแบบ 5E และเกมวิทยาศาสตร์.

วิทยานิพนธ์ วท.ม., มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.

สิทธิพล อาจอินทร์. (2562). ศาสตร์และศิลป์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. ขอนแก่น : คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.
กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคโนโลยี.