



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี
ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



พิกุล จันทร์นาลาว

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี
ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี
ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3"
ของ พิกุล จันทร์นาลาว
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โตพิทักษ์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณาวงษ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



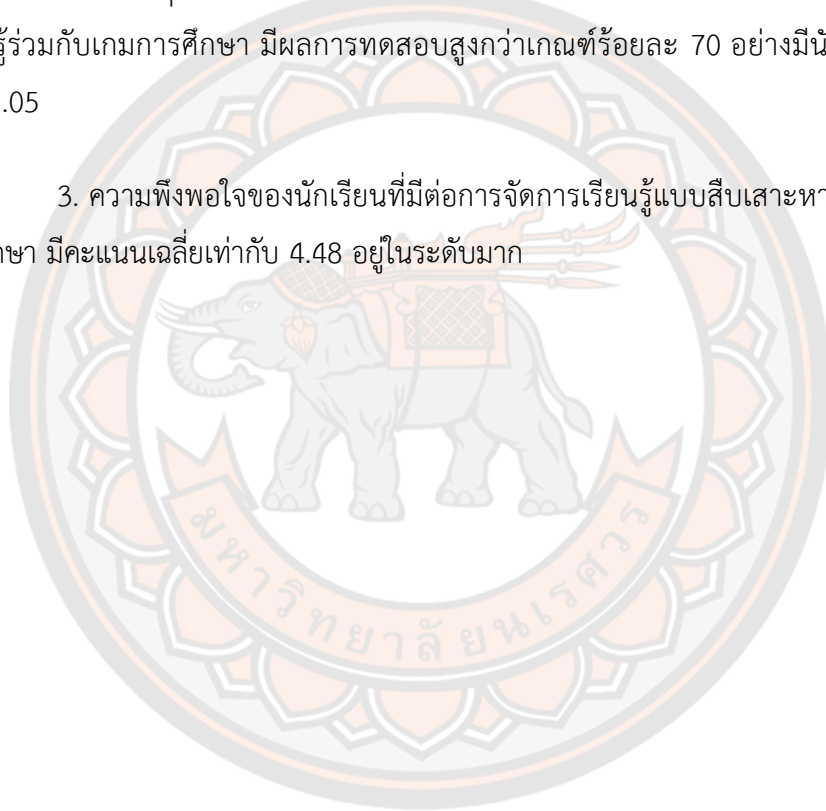
ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ผู้วิจัย	พิกุล จันทร์นาลาว
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โดพิทักษ์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้, เกมการศึกษา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี

บทคัดย่อ

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 โดยเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบปรนัย 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 หลังเรียน $\bar{x}=15.92$ สูงกว่าก่อนเรียน $\bar{x}=8.50$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีผลการทดสอบสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับมาก



Title	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 STUDENTS.
Author	Pikun Jannalao
Advisor	Associate Professor Krittayakan Topithak, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2022
Keywords	Inquiry based learning ; Educational games ; The literature achievement



ABSTRACT

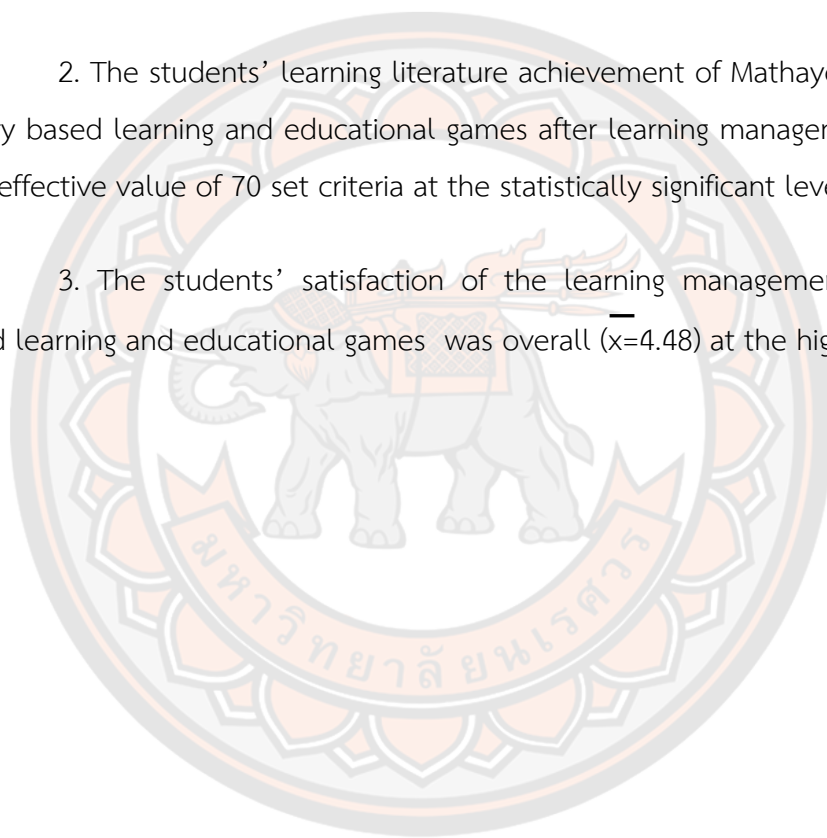
The objectives of this research paper aimed at 1) To compare the Thai literature learning achievement in “Pra Aphimanee Pra Aphimanee Nee Nang Phee Seau” before and after the learning management using inquiry based learning and educational games. 2) To compare the Thai literature learning achievement in “Pra Aphimanee Pra Aphimanee Nee Nang Phee Seau” 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 ($\bar{x}=15.92$) than before ($\bar{x}=8.50$) 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 ($\bar{x}=4.48$) at the high level.



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจันทร์ โต้พิทักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษา เป็นอย่างสูงที่ได้สละเวลาอันมีค่า และกรุณาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ รวมทั้งตรวจแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาโสภี ใจกล้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ ่องอาจวาณิชย์ คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ วิชาการศึกษาการค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำแนะนำทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้งขอกราบ ขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ ่องอาจวาณิชย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาพร เพ็งพุ่ม นางสาวเจนจิรา เอี่ยมอ่อน และนางสาว แวมยุรา จันทร์ส่ง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้คำแนะนำ แก้ไข และตรวจสอบ เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จนทำให้การค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู และนักเรียนโรงเรียนบ้านผาท่าพล อำเภอ เนินมะปราง จังหวัดพิษณุโลก ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมืออย่าง ดียิ่งในการเก็บข้อมูลสำหรับการค้นคว้าอิสระครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และทุกคนในครอบครัว ที่ให้กำลังใจและ สนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา ตลอดจนขอบคุณสหายทุกคนที่คอยช่วยเหลือ แนะนำ รวมทั้งเป็นแรงผลักดันทำให้ผู้วิจัยสามารถทำการค้นคว้าอิสระฉบับนี้จนสำเร็จ

คุณค่าและประโยชน์ใดที่พึงเกิดขึ้นจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มี พระคุณทุกท่าน

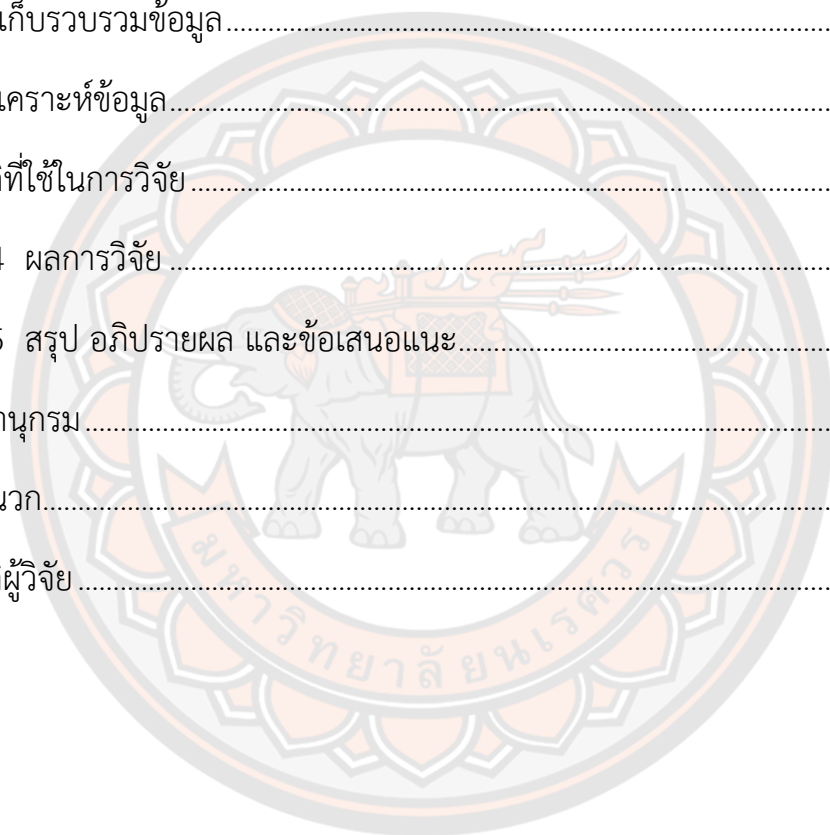
พิบูล จันทร์นาลาว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณุปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	๗
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมุติฐานของการวิจัย.....	8
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.....	11
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	11
คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	11
สาระที่ 5 และมาตรฐานการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม.....	12

ตัวชี้วัด	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี.....	13
ความหมายของวรรณคดี.....	13
ความสำคัญและคุณค่าของการเรียนวรรณคดี	14
แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี	16
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี.....	20
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้.....	22
ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้.....	22
ทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้.....	23
ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้.....	24
ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้.....	27
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้.....	29
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา.....	31
ความหมายของเกมการศึกษา	31
ความสำคัญของเกมการศึกษา	31
องค์ประกอบของเกมการศึกษา	33
ประเภทของเกมการศึกษา	33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา.....	34
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	35
ความหมายของความพึงพอใจ.....	35
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	36
การวัดความพึงพอใจ	38

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	40
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	42
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	42
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	42
เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ	42
การเก็บรวบรวมข้อมูล	50
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	50
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	51
บทที่ 4 ผลการวิจัย	54
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	59
บรรณานุกรม	65
ภาคผนวก	72
ประวัติผู้วิจัย	142



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	13
ตาราง 2 แสดงเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ	44
ตาราง 3 แสดงการวิเคราะห์ข้อสอบวัดตามแนวคิดของ Bloom.....	47
ตาราง 4 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา.....	55
ตาราง 5 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70	55
ตาราง 6 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา.....	56
ตาราง 7 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	84
ตาราง 8 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	87

ตาราง 9 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	90
ตาราง 10 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	93
ตาราง 11 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	96
ตาราง 12 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	99
ตาราง 13 แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน	102
ตาราง 14 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	104
ตาราง 15 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัย	

มณีหินนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	107
ตาราง 16 แสดงผลการพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหินนางผีเสื้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	112
ตาราง 17 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับ เกมการศึกษา เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหินนางผีเสื้อของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3	115
ตาราง 18 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียน วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหินนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา.....	125

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	9
ภาพ 2 การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา.....	141



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งของคนในชนชาติไทย เนื่องจากต้องใช้ภาษา เป็นสื่อกลางในการสื่อสารประจำวัน ซึ่งถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตนผ่านการพูด ฟัง อ่าน และเขียน ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจและสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข นอกจากนี้ ยังเลือกใช้ถ้อยคำในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก เรื่องเล่า วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิต เป็นศิลปะอันงดงามทางภาษา หรือที่เรียกว่า วรรณคดี ดังพระราชดำรัสในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่พระราชทานไว้ในการประชุมทางวิชาการของชุมนุมภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2505 ความตอนหนึ่งว่า “...ภาษานั้นเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของชาติ ภาษาทั้งหลาย เป็นเครื่องมือของมนุษย์อย่างหนึ่ง คือ เป็นทางสำหรับแสดงความคิดเห็นอย่างหนึ่ง เป็นสิ่งที่สวยงาม อย่างหนึ่ง เช่น ในทางวรรณคดี เป็นต้น ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องรักษาไว้ให้ดี...” (ประกาศ ปานเจียง, 2558, ออนไลน์) จะเห็นได้ว่า วรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของภาษาไทยที่มีความสำคัญ เพราะนอกจาก เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวของมนุษย์แล้วนั้น ยังคงดำรงไว้ซึ่งความวิจิตรงดงาม ทางภาษาโดยไม่อาจปรากฏให้เห็นได้ทางสายตาแต่สามารถปรากฏให้เห็นได้ภายในจิตใจ จึงควรค่า แก่การร่วมกันอนุรักษ์และดำรงให้คงอยู่สืบไป

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าที่บรรพบุรุษได้ประพันธ์ สรรสร้างขึ้น และตกทอดจากรุ่นสู่รุ่นมาจนถึงปัจจุบัน ถือเป็นหลักฐานสำคัญที่สะท้อนให้เห็นสภาพสังคม ในสมัยนั้น ๆ ทั้งทางด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม ความเชื่อ เศรษฐกิจ และการเมืองการปกครอง ดังในข้อความวรรณคดีเรื่องศิลาจารึกหลักที่ 1 ความตอนหนึ่งว่า “...เมื่อชัว พ่อขุนรามคำแหง เมืองสุโขทัยนี้ดี ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว เจ้าเมืองบ่เอาจกอบในไพร่ ลู่ทางเพื่อนจูงวัวไปค้า ขี่ม้าไปขาย ใครจักใคร่ค้าช้าง ค้า ใครจักใคร่ค้าม้า ค้า ใครจักใคร่ค้าเงือนค้า ทองค้ำ...” (พองจันทร์ สุขยั้ง และคณะ, 2551, หน้า 41) ข้อความนี้สะท้อนให้เห็นถึงสังคมในสมัย สุโขทัยที่ได้รับการปกครองโดยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช บ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์เป็นอย่างมาก ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมเพื่อดำรงชีวิต และมีการค้าขายที่เสรี สมดังคำกล่าว ที่ว่า วรรณคดีเป็นกระจกสะท้อนสังคม ซึ่งทำให้เห็นแง่มุมของสภาพสังคมในด้านต่าง ๆ ของสมัยนั้น ได้อย่างเด่นชัด ดังที่รินฤทัย สัจจพันธุ์ (2544, หน้า 5) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นศิลปะทางภาษาที่มนุษย์

ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและถ่ายทอดแนวคิดของตนเองที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว ภาษา และวรรณคดีจึงเป็นกระจกเงาสท้อนความเป็นไปและความเปลี่ยนแปลงของสังคมวัฒนธรรม นอกจากวรรณคดีจะมีคุณค่าทางด้านสังคม บอกเล่าเรื่องราวร่าเริงหัวเราะขำขันและความเป็นไปของคนในสังคมแล้วนั้น ยังสอดแทรกไปด้วยความรู้ คุณค่าด้านวรรณศิลป์ แนวคิดและคติธรรมไว้ด้วย กลวิธีอันแยบยลอันเป็นประโยชน์กับผู้ศึกษา อีกทั้งยังให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถสร้างความจรรโลงใจ นำไปขัดเกลาจิตใจและปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดีเยี่ยม ดังนั้น จึงนับได้ว่าวรรณคดีมีประโยชน์และสำคัญต่อผู้ที่ศึกษาอย่างแท้จริง

จากความสำคัญของวรรณคดีดังกล่าวข้างต้น กระทรวงศึกษาธิการจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทย โดยได้บรรจุไว้ในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยให้มีการจัดการเรียน การสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยในทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับ ประถมศึกษาจนถึงระดับ ชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งกำหนดให้วรรณคดีและวรรณกรรม อยู่ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น ในการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม นักเรียน ต้องสามารถวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมได้ คือ ศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงาน ประพันธ์ การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญา ที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคม ในอดีต และความงดงามทางภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอด มาจนถึงปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 38) นอกจากนี้คุณภาพของผู้เรียนต้องเป็นไปตามที่กำหนด กล่าวคือ สรุปรูเนื้อหาจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน วิเคราะห์ตัวละครสำคัญ วิถีชีวิตไทย และคุณค่าที่ได้รับจากวรรณคดีและวรรณกรรม พร้อมทั้งสรุปความรู้ ข้อคิดเพื่อนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 41)

หลักสูตรได้มีการกำหนดตัวชี้วัด ขอบเขตและเนื้อหาในแต่ละระดับชั้นที่แตกต่างกันออกไปตาม ความเหมาะสมของวัยผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักรัก ตระหนักและเห็นคุณค่าของการเรียน วรรณคดีและวรรณกรรมไทย โดยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนด วรรณคดีไว้ทั้งหมด 5 เรื่อง ได้แก่ บทละครพูดเรื่องเห็นแก่ลูก พระอภัยมณี ตอนพระอภัยหนีนาง ฝีเสื้อ พระบรมราชาวาท อิศรญาณภาษิต และบทพากย์เอราวัณ ซึ่งวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยหนีนางฝีเสื้อนั้น เป็นวรรณคดีที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผลงานที่ดีอีกเรื่องหนึ่งของสุนทรภู่ และเป็นนิทานคำกลอนที่มีเนื้อหา ตัวละคร ฉาก สถานที่ ชวนให้น่าติดตามและค้นหา นอกจากนี้ ยังให้ความรู้ในเรื่องคติธรรมสอนใจในการดำเนินชีวิตได้เป็นอย่างดี

แม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการจะให้ความสำคัญและมุ่งเน้นกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี และวรรณกรรมไทยดังกล่าวมาแล้ว แต่สภาพการเรียนการสอนวรรณคดีในปัจจุบันก็ยังคงพบว่า ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ยังคงประสบปัญหาทั้งด้านของครูผู้สอนและนักเรียน โดยปัญหา ทางด้านของครูผู้สอนนั้นเกิดจากการที่ครูผู้สอนจบไม่ตรงสาขาวิชาภาษาไทย ครูผู้สอนเน้นตนเอง เป็นศูนย์กลางมุ่งเน้นการสอนเชิงบรรยายและการท่องจำมากเกินไป เลือกวิธีสอนที่ไม่เหมาะสม กับผู้เรียน ไม่มีสื่อและนวัตกรรม รวมถึงกลวิธีในการจูงใจนักเรียน ยังผลให้นักเรียนขาดความ กระตือรือร้นและความสนใจในการเรียนวรรณคดี ส่วนปัญหาของนักเรียนนั้นพบว่า นักเรียนนั้น เกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดี เพราะคิดว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว อีกทั้ง บางเรื่องมีเนื้อหายาวจนเกินไป นักเรียนจึงเลือกอ่านเฉพาะเรื่องย่อ นักเรียนจึงไม่สามารถเข้าถึง แก่นแท้ของวรรณคดี ขาดความซาบซึ้ง รวมทั้งไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดี ดังที่ นัฒริยา ปิ่นทอง (2564, หน้า 5) กล่าวโดยสรุปไว้ว่า การเรียนการสอนวรรณคดียังมีปัญหาอยู่มากโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การที่นักเรียนขาดความสนใจ ไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดี การเรียนการสอนวรรณคดี จึงมีผลสัมฤทธิ์ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพราะครูมุ่งเน้นเนื้อหาและการท่องจำ ไม่พัฒนา วิธีการสอนที่ดึงดูดให้นักเรียนเกิดความสนใจในวรรณคดี นอกจากประเด็นปัญหาดังกล่าวแล้ว ปัญหาสำคัญ คือ จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบ้านผาท่าพล ปีการศึกษา 2564 ที่ผ่านมา พบว่า คะแนนการทำแบบทดสอบ ในรายวิชาภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียนนั้นต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด แสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนวรรณคดียังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

ดังนั้นหากพิจารณาแล้วพบว่าแนวทางการแก้ไขปัญหาคือการเรียนการสอนวรรณคดีนั้น ครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนเทคนิคและวิธีการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ออกแบบการจัดการ เรียนรู้ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น มีแรงจูงใจ และสนใจในการเรียน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเทคนิคและวิธี การสอนวรรณคดีในหลากหลายรูปแบบ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นวิธีการ หนึ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้แสวงหา ความรู้และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ดังที่ ปิยนุช แหวนเพชร (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วย วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีสอนแบบ

สืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก และพรพิมล หงส์น้อย (2559) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง มัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง มัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ นั้นสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ ดังนั้นเพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงสนใจนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่สูงขึ้น

อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นนั้น นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่เน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองแล้ว ผู้วิจัยยังเล็งเห็นว่าควรมีสิ่งที่กระตุ้นและสร้างความสนใจของนักเรียน ทำให้การเรียนของนักเรียนนั้นเต็มไปด้วยบรรยากาศที่มีความสุข สนุกสนาน ตลอดจนลดความตึงเครียดและความเบื่อหน่ายในการเรียน ผู้วิจัยจึงได้นำเกมการศึกษาเข้ามาร่วมด้วย ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, หน้า 141) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน และมีผู้ที่สนใจนำเกมไปแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอน เช่น วารุณี ไชยรงค์ (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะแบบ 5E และเกมวิทยาศาสตร์ ผลวิจัย พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ 5E ร่วมกับการใช้เกมวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับพึงพอใจมาก และประสพลาภ นุ่มนวล (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดลร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 และนักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ซึ่งจะเห็นได้ว่าเกมการศึกษานั้นเป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะช่วยสร้างความสนใจให้นักเรียน และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นสูงมากขึ้น

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

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

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

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. ได้ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
3. ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตการวิจัย โดยกำหนดขอบเขตการวิจัยออกเป็น 4 ด้าน คือ ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา และขอบเขตด้านระยะเวลา

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายเนินมะปราง 2 จำนวน 221 คน อำเภอเนินมะปราง จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่าง

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

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ซึ่งเป็นเนื้อหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ประวัติผู้แต่งและความเป็นมา	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลักษณะคำประพันธ์	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 รู้เฟื่องเรื่องพระอภัยมณี	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 พินิจคุณค่าด้านเนื้อหา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 พินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 พินิจคุณค่าด้านสังคม	จำนวน 1 ชั่วโมง

3. ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

ตัวแปรตาม คือ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 10 คาบ และทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 คาบ รวมทั้งหมด 12 คาบ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีเกมการศึกษาเป็นสื่อในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมทำให้มีความรู้ที่กว้างขวาง และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจัดการเรียนรู้โดยใช้วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ เป็นวรรณคดีที่แต่งขึ้นโดยสุนทรภู่ และกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในหนังสือแบบเรียนวรรณคดีและวรรณกรรม และใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ของนักการศึกษาจากกลุ่ม Biological Science Curriculum Society : BSCS มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น (สิทธิพล อาจอินทร์, 2562, หน้า 93-34) 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 ซึ่งเกมการศึกษาที่ใช้จะเป็นเกมที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้มีการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา และวิธีการเล่น โดยอาจแข่งขันเป็นรายบุคคล หรือแบบกลุ่มตามความเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกิดกระบวนการเรียนรู้รวบยอดจากการเล่นเกม

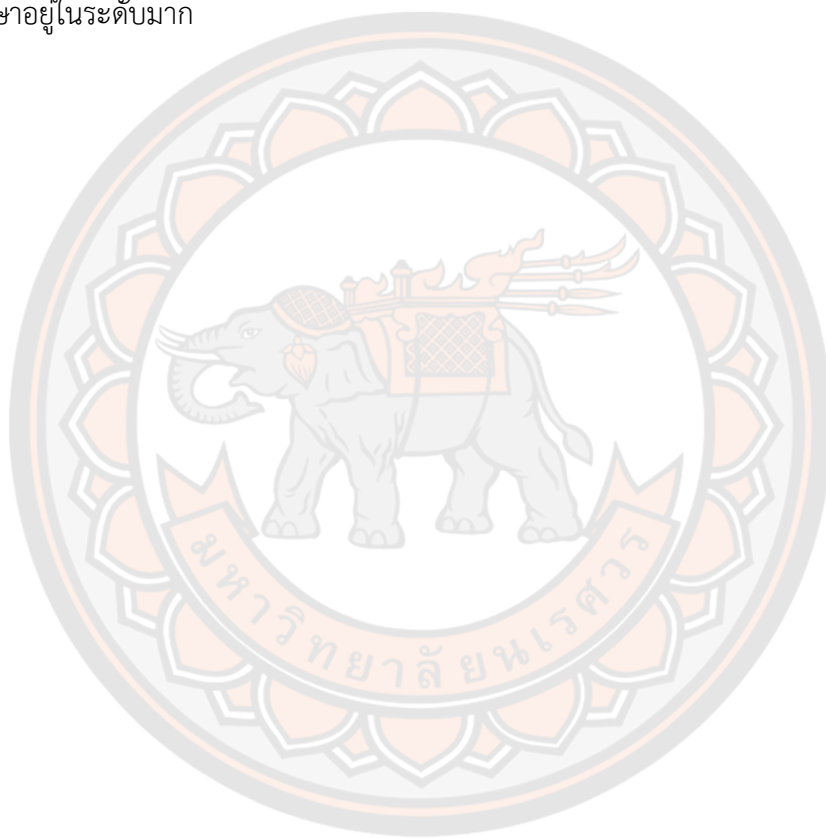
ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นที่ครูประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการทำใบงานและแบบทดสอบ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี หมายถึง คะแนนความสามารถของนักเรียนก่อนและหลังจากการเรียนวรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งวัดความพึงพอใจจากแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งได้กำหนดค่าออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert)

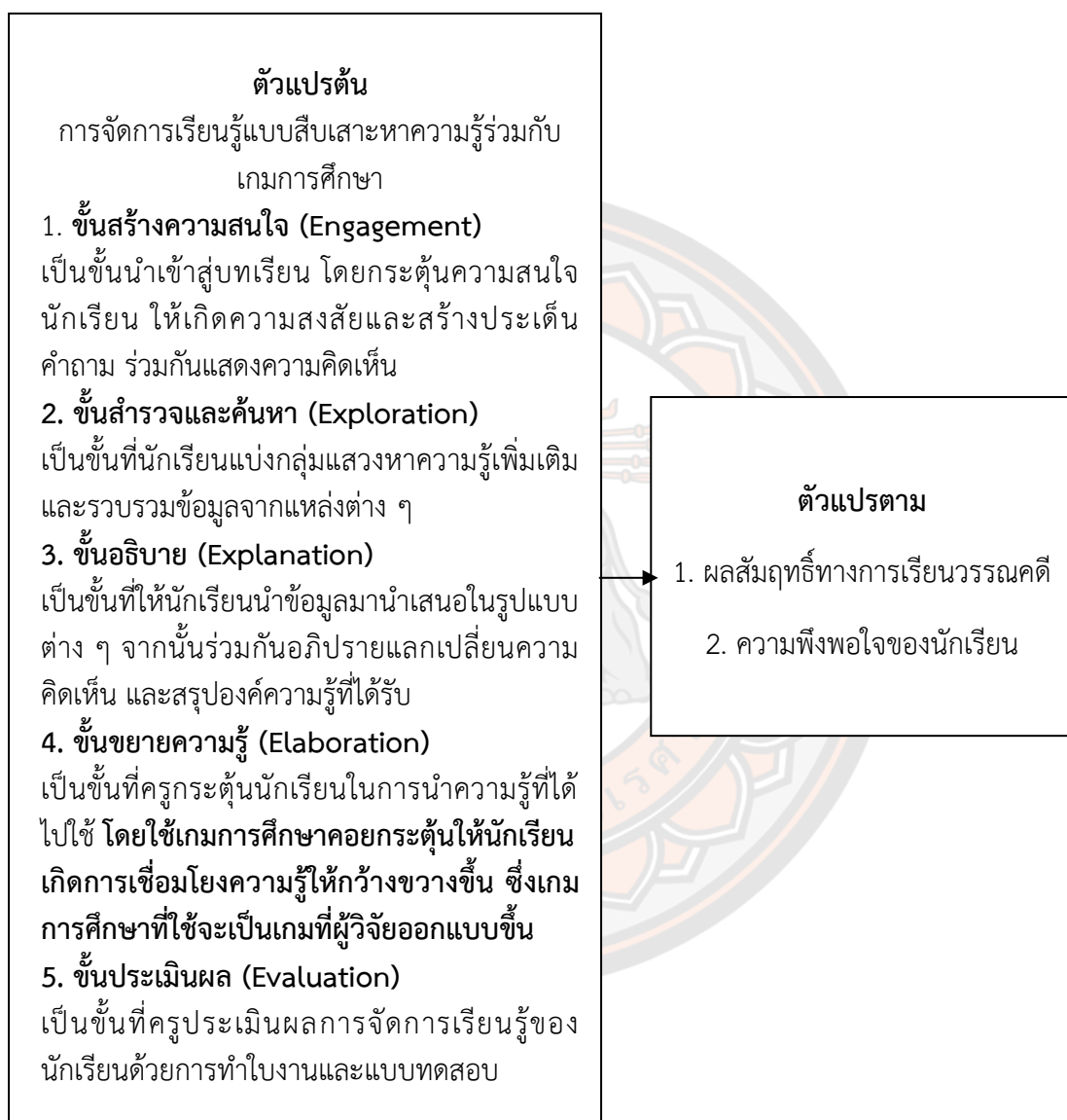
สมมุติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ที่การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก



กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณี หนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การค้นคว้าอิสระเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สาระที่ 5 และมาตรฐานการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม

ตัวชี้วัด

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

ความหมายของวรรณคดี

ความสำคัญและคุณค่าของการเรียนวรรณคดี

แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

ทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

ความหมายของเกมการศึกษา

ความสำคัญของเกมการศึกษา

องค์ประกอบของเกมการศึกษา

ประเภทของเกมการศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

จากการที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สามารถสรุปรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้มีสาระการเรียนรู้ทั้งหมด 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ด้วยกัน ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 12)

สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดูและการพูด มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 41) อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง เข้าใจความหมาย โดยตรงและความหมายโดยนัย จับใจความสำคัญ และรายละเอียดของสิ่งที่อ่านแสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน และเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด ย่อความ

เขียนรายงานจากสิ่งที่อ่านได้ วิเคราะห์ วิจาร์ณ อย่างมีเหตุผล ลำดับความอย่างมีขั้นตอน และความเป็นไปได้ของเรื่องที่อ่าน รวมทั้งประเมินความถูกต้องของข้อมูลที่ใช้สนับสนุนจากเรื่องที่อ่านเขียนสื่อสารด้วยลายมือที่อ่านง่ายชัดเจน ใช้ถ้อยคำได้ถูกต้องเหมาะสมตามระดับภาษา เขียน คำขวัญ คำคม คำอวยพรในโอกาสต่าง ๆ โฆษณา คติพจน์ สุนทรพจน์ ชิวประวัติ อัตชีวประวัติ และประสบการณ์ต่าง ๆ เขียนย่อความ จดหมายกิจธุระ แบบกรอกสมัครงาน เขียนวิเคราะห์ วิจาร์ณ และแสดงความรู้ความคิดหรือโต้แย้งอย่างมีเหตุผล ตลอดจนเขียนรายงานการศึกษาค้นคว้า และเขียนโครงการ

พูดแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วิจาร์ณ ประเมินสิ่งที่ได้ จากการฟังและดู นำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน พูดรายงานเรื่องหรือประเด็นที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ มีศิลปะในการพูด พูดในโอกาสต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และพูดโน้มน้าวอย่างมีเหตุผล นำเชื่อถือรวมทั้งมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

เข้าใจและใช้คำราชาศัพท์ คำบาลีสันสกฤต คำภาษาต่างประเทศอื่น ๆ คำทับศัพท์ และศัพท์บัญญัติในภาษาไทย วิเคราะห์ความแตกต่างในภาษาพูด ภาษาเขียน โครงสร้างของประโยครวม ประโยคซ้อน ลักษณะภาษาที่เป็นทางการ กึ่งทางการและไม่เป็นทางการ และแต่งบทร้อยกรอง ประเภทกลอนสุภาพ กาพย์ และโคลงสี่สุภาพ

สรุปได้ว่า เนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน วิเคราะห์ตัวละครสำคัญ วิถีชีวิตไทย และคุณค่าที่ได้รับจากวรรณคดีวรรณกรรมและบทอาขยาน พร้อมทั้งสรุปความรู้ข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

สาระที่ 5 และมาตรฐานการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณวรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551, หน้า 57) ตัวชี้วัดสาระที่ 5 วรรณคดี และวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีดังต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรม และ วรรณกรรมท้องถิ่นในระดับที่ยากยิ่งขึ้น	1. การวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดี ประเภทโคลงสี่สุภาพรวมทั้งวรรณคดีและ วรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ
2. วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่าจากวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่าน	วรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ -คำสอนและประวัติศาสตร์
3. สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	-วรรณกรรมอาเซียน -เรื่องสั้น
4. ท่องจำบทอาขยานและบอกคุณค่าบท อาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มี คุณค่าตามความสนใจและนำไปใช้อ้างอิง	-สารคดี 2. บทอาขยานและหนังสืออ่านนอกเวลา

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

ความหมายของวรรณคดี

วรรณคดีเป็นงานเขียนที่ใช้ศิลปะทางภาษา ถ่ายทอดความรู้ ความคิดรวมทั้งสอดแทรกคติ
ความเชื่อค่านิยมของสังคมในแต่ละยุคสมัย มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่านดังนี้

มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์ (2533 หน้า 6) ได้อธิบายว่า วรรณคดี คือ วรรณกรรมที่ได้รับการ
ยกย่องจากผู้ศึกษาและผู้สนใจในศิลปะทางวรรณกรรมสมควรที่จะ ให้คนรุ่นต่อ ๆ ไปรักษาไว้เป็น
มรดกวัฒนธรรม ควรมีการส่งเสริมให้มีการศึกษาพิจารณาให้เกิดความวิจักษ์เข้าใจแจ่มแจ้งและเห็น
ข้อดีข้อบกพร่องและความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมด้านอื่น

วันเนาว์ ยูเต็น. (2537, หน้า 5) กล่าวว่า วรรณคดี คือหนังสือหรืองานเขียนที่ได้รับการ
ยกย่องว่าแต่งดี มีความงามด้านภาษา การใช้คำมีคุณค่าเข้าขั้นวรรณศิลป์และมีเนื้อหาที่ดีสามารถ
โน้มน้าวจิตใจผู้อ่านให้เกิดความเพลิดเพลิน ความสำนึกคิดและอารมณ์ต่าง ๆ

ปริญญา ปันสุวรรณ (2553, หน้า 25) กล่าวว่าวรรณคดี คือ หนังสือที่กวีแต่งขึ้นโดยใช้ศิลปะ
ทางภาษาในการแต่งอย่างประณีต งดงาม ทำให้ผู้อ่านเกิดความประทับใจ เกิดมโนภาพ เกิดอารมณ์
และได้รับความรู้คติสอนใจจากผู้แต่งได้สอดแทรกไว้ในเรื่อง

ราชบัณฑิตยสถาน (2556, หน้า 1100) ได้ให้ความหมายของวรรณคดีว่าเป็น วรรณกรรม
ที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี มีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด เช่น พระราชนิพนธ์สิบสองเดือน มัทนะพาธา
สามก๊ก เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

ปิยนุช แหวนเพชร (2560, หน้า 28) ได้สรุปวรรณคดีไว้ว่า เรื่องราวหรืองานเขียนที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดี มีถ้อยคำสละสลวย ไพเราะ ก็น่าสนใจ มีเนื้อหา สนุกสนาน บันเทิง สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ เกิดอารมณ์คล้อยตามและรู้สึกสะท้อนใจ นอกจากนี้ยังมีคุณค่าให้แง่คิดขัดเกลาจิตใจ และบอกเล่าเรื่องราวชีวิตความเป็นมาของคนไทยและสังคมอดีต

นันทกัญญ์ พรมมา (2563, หน้า 22) ได้สรุปวรรณคดีไว้ว่า เป็นงานประพันธ์ทุกประเภทที่มีคุณค่าจนได้รับการยกย่องว่าเรียบเรียงด้วยถ้อยคำที่ไพเราะ แต่งอย่างมีศิลปะทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตามจินตนาการได้ตามที่ผู้แต่งต้องการ อาจสอดแทรกวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ของชาติหรือความรู้ลงในงานเขียน

นัฏริยา ปิ่นทอง (2564, หน้า 44) ได้สรุปวรรณคดีไว้ว่า เป็นวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดี มีถ้อยคำไพเราะ ครบถ้วนในด้านวรรณศิลป์ มีถ้อยคำกวี ทำให้เกิดความเพลิดเพลินเกิดอารมณ์ต่าง ๆ สะท้อนคุณค่าด้านสังคมประเพณีวัฒนธรรม มีคติสอนใจ

สรุปได้ว่า วรรณคดี หมายถึง หนังสือที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งได้ดี มีคุณค่า เป็นงานเขียนที่กวีถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ บันทึกเรื่องราวชีวิตในแง่มุมข้อเท็จจริงและเรื่องเล่าอย่างมีศิลปะ เป็นงานเขียนที่มีความงดงามทางภาษา มีการใช้ภาษาอย่างได้อย่างสละสลวยงดงาม เลือกใช้คำอย่างประณีต สามารถสร้างความบันเทิงและความคิดที่ดีต่อผู้อ่าน อีกทั้งยังก่อให้เกิดความซาบซึ้งเกิดอารมณ์สะท้อนใจ และทำให้ผู้อ่านได้รับข้อคิดที่เป็นประโยชน์อีกด้วย

ความสำคัญและคุณค่าของการเรียนวรรณคดี

วรรณคดีเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นกระจกสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของกวีที่มีต่อสังคมในสมัยนั้น เป็นเครื่องมือสะท้อนภาพสังคม ความเป็นอยู่ของบรรพบุรุษ วรรณคดีจึงมีความสำคัญในแง่ของการเก็บรวบรวมคติความเชื่อและค่านิยมต่าง ๆ ในรูปแบบของบันเทิงคดีซึ่งมีผู้ให้ความสำคัญและคุณค่าของวรรณคดีไว้หลายท่านดังนี้

วิภา กงกะนันทน์ (2533, หน้า 4) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดและประสบการณ์ของคนไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นด้านประเพณี ความเชื่อพิธีกรรม วิถีการดำรงชีวิต และสุนทรียภาพ ซึ่งถือเป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านอารมณ์ด้วยสุนทรียภาพทางภาษาที่ผู้แต่งเลือกสรรถ้อยคำอันเกิดจากความสะท้อนใจ เช่น รัก โลภ โกรธ หลง สนุกสนาน เศร้าโศก ฯลฯ มาเรียงร้อยในงานประพันธ์ ซึ่งภาษาที่ใช้แต่งวรรณคดีนั้นจะต่างจากภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คือ ภาษาวรรณคดีเป็นภาษาที่กระทบฝั่งใจ ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความสะท้อนอารมณ์และเป็นภาษาที่ผู้ประพันธ์ได้ตั้งใจคัดเลือกเป็นพิเศษ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดการเปลี่ยนแปลงในจิตใจ กล่าวคือ เกิดความรู้สึก ความคิด อารมณ์ หรือเห็นภาพอย่างที่ต้องการให้ผู้รับรู้รู้สึกหรือเห็น ทั้งนี้ โดยแฝงเล็งเรื่องสุนทรียลักษณ์ทางภาษาไทย

2. คุณค่าด้านคุณธรรม คือ ผู้อ่าน ผู้ฟังหรือผู้ชมวรรณคดีได้เกิดความซาบซึ้งในคติธรรม คุณธรรม ข้อคิด ที่ผู้ประพันธ์ได้สอดแทรกไว้และเกิดความสุขใจหรือสามารถยกระดับจิตใจให้สูงขึ้น

3. คุณค่าด้านความรู้ คือ วรรณคดีย่อมสะท้อนภาพศิลปวัฒนธรรมทางด้านภาษา สังคม ค่านิยม ประเพณีผู้รับสารจึงสามารถศึกษาเรื่องราวนี้ได้จากวรรณคดี

จิรวรรณ สรบุญทอง (2563, หน้า 27) ได้กล่าวว่า วรรณคดีไทยมีคุณค่าต่อผู้อ่านเป็นอย่างมาก เพราะการศึกษาวรรณคดีเปรียบเสมือนการศึกษาเรื่องราวในอดีตที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต เหตุการณ์ ความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคแต่ละสมัย ซึ่งเรื่องราวต่าง ๆ ถูกบันทึกด้วยภาษาที่ สละสลวยงดงามผ่านมุมมองชีวิตของกวี ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้และเกิดคุณค่าทางอารมณ์

นัฒริยา ปิ่นทอง (2564, หน้า 45) ได้สรุปว่า วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงวิถี ชีวิต สะท้อนความรู้ สะท้อนสังคมประเพณีวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย การอ่านวรรณคดีให้คุณค่า หลายด้านแก่ผู้อ่าน ทั้งคุณค่าทางอารมณ์ สติปัญญา ศิลธรรม สังคมและทางภาษา เกิดจินตนาการ สามารถเรียนรู้ประสบการณ์ได้จากการอ่านวรรณคดี ผู้อ่านสามารถนำคุณค่าต่าง ๆ ที่ได้รับไปปรับใช้ ในชีวิตได้เสริมสร้างลักษณะนิสัยให้เป็นผู้มีจิตใจที่งดงาม

อรวรรณ อุดมสุข (2564, หน้า 14) ได้สรุปว่า วรรณคดีไทยมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็น สิ่งที่แสดงถึงความไพเราะของภาษาไทย และยังสัมพันธ์กับชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนไทย สะท้อน ให้เห็นสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา ศิลปะวิทยาการ ศาสนา การปกครอง ขนบธรรมเนียม ประเพณี ตลอดจนกิจกรรมนันทนาการเพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนานในท้องถิ่นต่าง ๆ อีกทั้งคุณค่า ของวรรณคดีไทยที่ให้ความบันเทิงและเสริมสร้างสติปัญญาในด้านภาษา ประวัติศาสตร์คติธรรม คำสอน แนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต และเป็นการยกระดับจิตใจของผู้อ่าน

สรุปได้ว่า วรรณคดีนี้มีความสำคัญและคุณค่าอย่างยิ่ง เนื่องจากสะท้อนให้เห็นสังคมใน แต่ละยุคสมัย รวมทั้งยังแฝงไปด้วยคุณค่าด้านต่าง ๆ ทั้งด้านอารมณ์ สังคมและปัญญา สามารถ จรรโลงจิตใจและนำไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกรสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทย มีนักวิชาการได้ให้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542, หน้า 26) กล่าวถึงแนวทางและความสำคัญในการสอนวรรณคดีไว้ สรุปได้ ดังนี้

1. ครูควรสอนโดยการช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดและตีความเรื่องราวจากวรรณคดี ให้นักเรียนช่วยกัน วิเคราะห์ วิจาร์ณ สรุปแนวคิดต่าง ๆ จากการอ่านวรรณคดี ไม่ควรเข้มงวดหรือ บังคับให้ผู้เรียนท่องจำเนื้อหาวรรณคดี เพราะจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย

2. ครูควรจูงใจผู้เรียนด้วยการอ่านคำประพันธ์ที่ไพเราะให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในลีลา และความไพเราะของถ้อยคำและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกอ่านทำนองเสนาะเป็นกลุ่ม เพราะผู้เรียน แต่ละคนมีความสามารถไม่เท่ากันอาจทำให้นักเรียนบางคนรู้สึกอาย

3. ครูควรบูรณาการการเรียนรู้เนื้อหาวรรณคดีวรรณกรรมกับเนื้อหาอื่น ๆ ทั้งการฟัง พูด อ่านและเขียน โดยให้สัมพันธ์กันกับกระบวนการคิด สามารถวิจารณ์บอกแก่นความคิด แนวความคิด หรือข้อคิดจากการฟังและอ่านได้ รวมถึงใช้วรรณคดีเป็นสื่อในการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ เช่น คำศัพท์ สำนวน เข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์และสภาพสังคมไทย ที่เกี่ยวกับศาสนา ขนบ ความเชื่อ ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม

4. ครูควรสร้างศรัทธาให้ผู้เรียนรักและนิยมชมชอบ เนื่องจากจะเป็นการง่ายต่อการจูงใจ ชี้แนะแนวทางในการเรียนแก่ผู้เรียน

5. ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน แปลกใหม่ เช่น การร้องเพลง แสดงละคร เล่นเกม แสดงบทบาทสมมติ จัดนิทรรศการหรือวาดภาพ

6. ครูควรมีความเข้าใจและความคิดรวบยอดในเรื่องที่จะสอนอย่างแม่นยำ ถ่ายทอดผ่าน กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความคิดรวบยอดนั้น ๆ ได้

กรมวิชาการ (2546, หน้า 334) ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี สรุป ได้ดังนี้

1. อ่านเข้าใจ ในขั้นแรกครูผู้สอนต้องอ่านวรรณคดี วรรณกรรมที่จะสอนอย่าง ละเอียด เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างแจ่มแจ้ง เพื่อจะได้จัดการเรียนรู้ให้ นักเรียนเข้าใจ ตามได้ ซึ่งต้องมีความเข้าใจทั้งเนื้อเรื่อง จับใจความสำคัญและแยกแยะรายละเอียดของเรื่องได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และผลเป็นอย่างไร และเข้าใจศัพท์ คือ รู้และเข้าใจความหมาย ของศัพท์ยากหรือศัพท์โบราณ

2. ได้เสียงเสนาะ เสียงเสนาะของวรรณคดี วรรณกรรม มีทั้งในร้อยแก้วและ ร้อยกรอง คือ การออกเสียงที่แสดงออกถึงอารมณ์ของข้อความที่เล่าเรื่องราว นั้น ครูควร ยกตัวอย่างการออกเสียงให้ นักเรียนสังเกตความแตกต่าง เพื่อให้ นักเรียนพบว่าข้อความต่าง ๆ มีเสียงเสนาะในการถ่ายทอด ข้อความด้วย

3. เจาะแนวคิดสำคัญ เป็นการสอนให้นักเรียนค้นหาแนวคิดสำคัญของเรื่อง ด้วยการทำความเข้าใจเรื่องให้แจ่มแจ้ง และวิเคราะห์ความเชื่อมโยงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องได้ จะทำให้นักเรียน สามารถอธิบายเหตุการณ์จากปมปัญหาสู่ผลของการกระทำได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งครูต้องคอยกระตุ้นให้ นักเรียนคิดพิจารณาด้วยตนเองเป็นหลัก

4. หมั่นวิเคราะห์ วิจัย คือ การสอนให้นักเรียนรู้จักแยกแยะและพิจารณาเรื่องในองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล ทั้งในส่วนของรูปแบบ เนื้อหาสาระ กลวิธีการนำเสนอและ การใช้ภาษาว่ามีลักษณะอย่างไร

5. ใส่ใจวิพากษ์ เป็นการฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ซึ่งครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมโดยใช้การซักถาม การยกตัวอย่างสถานการณ์ หรือการใช้บทบาท สมมติให้นักเรียนสมมติตนเองเป็นตัวละครในเรื่อง และแสดงแนวคิดว่าจะตัดสินใจแก้ไขปัญหในเรื่องตอนนั้น ๆ อย่างไร ก็จะทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความรู้ ความคิด และฝึกวิจารณ์ด้วย

6. ประสานกิจกรรมการสอนวรรณคดี วรรณกรรมที่น่าสนใจและสนุกสนานนั้น ส่วนหนึ่งมีอิทธิพลจากการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ของครูที่จะนำมาใช้ในห้องเรียนตามความเหมาะสม เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การแสดงนาฏศิลป์ และการวาดภาพ เป็นต้น ก็จะส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้นอีกทางหนึ่ง

7. สัมพันธ์เนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นเนื้อหาที่สามารถนำมาสอนให้มี ความสัมพันธ์กับเนื้อหาอื่น ๆ ทั้งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น การสอนหลักภาษาไทย การสอนภูมิศาสตร์ และการสอนประวัติศาสตร์ เป็นต้น

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2552, หน้า 104 – 154) กล่าวถึงสิ่งที่ ควรปฏิบัติในการสอนวรรณคดีไว้ดังนี้

1. สอนด้วยใจไม่ใช่สอนด้วยหน้าที่ การสอนเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน หน้าที่ของครูจึงมีทั้งการฝึกอบรม และสั่งสอนให้นักเรียนมีความรู้และคุณธรรมควบคู่กันไป นอกเหนือจากการสอนครูต้องมีจิตสำนึกและจิตวิญญาณในความเป็นครู ตลอดจนใส่ใจในการสอนให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาอย่างถ่องแท้ ดังนั้นครูจึงต้องสอนด้วยใจ มีการเตรียมและถามตัวเองอยู่เสมอว่า สอนใคร สอนทำไม สอนแล้วเขารู้อะไร และสามารถนำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง รวมทั้งสอนอย่างไรให้เขาเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากกิจกรรมที่หลากหลาย

2. สอนอย่างมีความสุข การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยหรือวรรณคดีให้ นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินเพื่อให้เกิดความรู้อย่างมีความสุข และรักในการเรียนนั้น ครูต้องมีความสุขในการสอน ซึ่งการสอนอย่างมีความสุขอยู่ที่การเห็นแง่มุมของพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความหลากหลาย โดยครูต้องฝึกฝนให้ตนเองเป็นผู้มองโลกในแง่ดี พยายามสร้างความเข้าใจในตัวผู้เรียน สร้างเสริมบรรยากาศที่เอื้อต่อการสอนอย่างมีความสุขจากการจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทยหรือวรรณคดีที่นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน อย่างไรก็ตามครูควรมีการวางข้อกำหนดหรือกฎเกณฑ์เพื่อให้นักเรียนไม่เกิดความวุ่นวายหรือเสียงดังเกินเหตุจนเป็นการรบกวนชั้นเรียนข้างเคียง

3. สอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีความสุขและสนุกกับการเรียน การปฏิบัติการเรียนรู้ ส่งผลให้ครูต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการ กระบวนการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ หรือ Child Center Learning บทบาทสำคัญของครูที่สำคัญคือ ครูต้องวางแผนการจัดการเรียนการสอน ให้รอบคอบและรัดกุม มุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามวุฒิภาวะและศักยภาพของนักเรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้นักเรียนได้ทดลอง ค้นคว้าด้วยวิธีการที่หลากหลายผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย สื่อการสอนเร้าความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก นักเรียนสามารถสรุปข้อคิด หลักการ องค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

4. สอนให้มีความรู้คู่คุณธรรม การอบรมและสั่งสอนให้นักเรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ การจัดการเรียนการสอนโดยธรรมชาติของครูนอกจากให้ความรู้ทางวิชาการแล้ว ครูต้องให้คำชี้แนะแนวทางชัดเจนให้นักเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม

5. สอนให้นำไปใช้ การที่นักเรียนจะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้นั้น นักเรียนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจ เห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียนและตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งที่เรียนว่าเป็นประโยชน์ที่สามารถนำความรู้นั้นไปใช้ในชีวิตจริงได้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้นั้น ครูควรสร้างความตระหนักให้แก่นักเรียนเพื่อให้พื้นฐานของการเรียนอย่างมีความหมาย การเรียนการสอนภาษาไทยหรือวรรณคดีนักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ นักเรียนจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนให้เกิดทักษะ ในการใช้ภาษาต่าง ๆ เพราะภาษาไทยเป็นทั้ง ศาสตร์และศิลป์ ครูต้องหาแนวทางในการจัดกิจกรรมและรูปแบบของแบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาให้กับนักเรียนอย่างหลากหลาย สร้างความตระหนักให้นักเรียนเห็นคุณค่า และความสำคัญที่จะนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในชีวิตจริงได้

6. สอนให้ทันสมัยกับกาลเวลา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นหากครูสามารถ ติดตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงขณะนั้น ทำให้ตนเองมีความคิดทันสมัย การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้นักเรียนได้รับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูควรปรับตัวให้เข้ากับวัยของนักเรียน พูดภาษาเดียวกับนักเรียนในบางโอกาส ก็จะส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศของความเป็นกัลยาณมิตรระหว่างครูกับนักเรียน

7. สอนเพื่อพัฒนาสังคม การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยหรือวรรณคดีนั้นสามารถส่งเสริมให้เกิดความสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมได้ ครูจึงควรออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเรียนการสอน

8. สอนให้ชื่นชมกับภูมิปัญญาไทย นักเรียนจะสามารถเห็นภูมิปัญญาไทยที่แฝงใน ภาษาไทย หรือตัวบทวรรณคดีได้เมื่อครูสอดแทรกหรือยกตัวอย่างให้เห็นเป็นรูปธรรม นักเรียนจึงเกิดความ

ประทับใจ เห็นความสำคัญ ตลอดจนความภาคภูมิใจ ดังนั้นครูจึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความชื่นชม ตระหนักเห็นคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาไทยเข้าไปด้วย

อิงอร สุพันธ์วณิช และคณะ (2555, หน้า 121) กล่าวไว้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ควรเน้นพัฒนาความคิดของผู้เรียน ผู้สอนไม่ควรปิดกั้นหรือครอบงำความคิดของผู้เรียน ควรให้อิสระในการคิดของผู้เรียน และแนะนำวิธีการคิดที่ถูกต้อง ทั้งนี้ ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสนใจและเห็นคุณค่าของวรรณคดี

จิรวรรณ สรบุญทอง (2563, หน้า 30) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้แก่ นักเรียน ครูควรมีบทบาทหน้าที่ในการแนะนำ ส่งเสริมสนับสนุน อำนวยความสะดวกให้แก่ นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมกับบริบทเนื้อหาที่เรียน และส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้เข้าใจในเนื้อหาภาษา วัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนในสังคมในแต่ละยุคที่สะท้อนภาพผ่านวรรณคดี ตลอดจนบูรณาการเนื้อหาของวรรณคดีกับวิชาความรู้อื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดีมากยิ่งขึ้น

อรวรรณ อุดมสุข (2564, หน้า 22-23) ได้สรุปว่า จากแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำและฝึกให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์เรื่องราว ให้ผู้เรียนเห็นถึงความงดงามของวรรณคดี รวมทั้งสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนในการทำกิจกรรม

สรุปได้ว่า ในการจัดการเรียน การสอนวรรณคดี ครูผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูต้องจัดบรรยากาศที่เหมาะสมในการเรียนการสอน หาเทคนิควิธีสอนและวิธีการประเมินผลที่เหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงคำนึงถึงผลการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นแก่ผู้เรียนทั้งในส่วนของเนื้อหา ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรู้ที่คงทน ความเข้าใจ ความซาบซึ้งในวรรณคดี และให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ในชีวิตจริงได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี

นันทกัญญภัค พรหมมา (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการใช้นวัตกรรมเพื่อนคู่คิด มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้นวัตกรรมเพื่อนคู่คิด และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อด้วยการใช้นวัตกรรมเพื่อนคู่คิด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้

ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

นันทริยา ปันทอง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 35 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

อรวรรณ อุดมสุข (2564) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนของนักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้เดิมแตกต่างกัน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนระหานวิทยา อำเภอบึงสามัคคี จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 33 คน ได้มาโดยการใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้ในกลุ่มสูง ปานกลางและต่ำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย หลังเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟกราฟิกโดยภาพรวมอยู่ระดับมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีนั้นสามารถทำได้หลายวิธี ซึ่งครูผู้สอนควรเลือกวิธีที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งกระตุ้นความสนใจในการเรียนให้กับผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนสูงขึ้น

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ไว้ดังนี้

ชาติรี เกิดธรรม (2545, หน้า 36) อธิบายความหมายของวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ว่าเป็นวิธีสอนที่ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล ทำให้ค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง โดยผู้สอนตั้งคำถามประเภทกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดหาวิธีแก้ปัญหาได้เอง

ไพฑูริย์ สุขศรีงาม (2545, หน้า 4) กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้หมายถึงกระบวนการเรียนที่สามารถตอบสนองความต้องการและพัฒนาการทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้ อย่างมีความหมายด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

ทิศนา ขัมมณี (2550, หน้า 141) อธิบายความหมายของวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ว่าเป็นการดำเนินการเรียนการสอน โดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม ความคิด และลงมือแสวงหาความรู้ เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตัวเอง โดยที่ผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน

อาตีปะ สะมาแอ (2558, หน้า 13) สรุปได้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการคิด การแก้ปัญหา หรือแสวงหาความรู้ โดยผู้เรียนคำตอบด้วยตนเอง ครูเป็นผู้จัดการเรียนรู้ ใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนแก้ปัญหา

ปิยนุช แหวนเพชร (2560, หน้า 39) สรุปได้ว่า การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด สามารถแก้ปัญหาและค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง กระตุ้นความสนใจผู้เรียนด้วยการใช้คำถาม แสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยผู้สอนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและเพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบ

ทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2549 อ้างอิงใน ปิยนุช แหวนเพชร, 2560, หน้า 36-37) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ไว้ดังนี้

1) ใช้หลักปรัชญาวิทยาศาสตร์ดั้งเดิม ความรู้วิทยาศาสตร์ หมายถึง ความจริงหรือข้อเท็จจริงที่มีอยู่หรือเป็นอยู่ซึ่งได้จากการตรวจสอบ การค้นคว้าทดลองอย่างเป็นระบบ โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ แต่ปรัชญาวิทยาศาสตร์แนวใหม่ ความรู้วิทยาศาสตร์ เป็นความรู้ที่เกิดจากการสรรสร้างของแต่ละบุคคล ซึ่งมีอิทธิพลมาจากความรู้หรือประสบการณ์เดิม และสิ่งแวดล้อมหรือบริบทของสังคมของแต่ละคน

2) แนวคิดของเพียเจต์ (Piaget) เกี่ยวกับการพัฒนาทางสติปัญญาและความคิด ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างต่อเนื่อง ทำให้ระดับสติปัญญาและความคิดมีการพัฒนาขึ้น กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางสติปัญญาและความคิดมี 2 กระบวนการ คือ การปรับตัว (Adaptation) และการจัดระบบโครงสร้าง (Organization) การปรับตัวเป็นกระบวนการที่บุคคลหาหนทางที่จะปรับสภาพความไม่สมดุลทางความคิดให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัว และเมื่อบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว โครงสร้างทางสมองจะถูกจัดระบบให้มีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม มีรูปแบบของความคิดเกิดขึ้น กระบวนการปรับตัวประกอบด้วย กระบวนการที่สำคัญ 2 ประการคือ

1) กระบวนการดูดซึม (Assimilation) หมายถึง กระบวนการที่อินทรีย์ซึมซาบ ประสบการณ์ใหม่เข้าสู่ประสบการณ์เดิมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน แล้วสมองก็รวบรวมปรับเหตุการณ์ใหม่ให้เข้ากับโครงสร้างของความคิดอันเกิดจากการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม

2) กระบวนการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องมาจากกระบวนการดูดซึม คือ ภายหลังจากที่ซึมซาบของเหตุการณ์ใหม่เข้ามา และปรับเข้าสู่โครงสร้างเดิมแล้วถ้าปรากฏว่าประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับการซึมซาบเข้ามาให้เข้ากับประสบการณ์เดิมได้ สมองก็จะสร้างโครงสร้างใหม่ขึ้นมาเพื่อปรับให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่นั้น

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างเสริมความรู้ (Constructivism) ซึ่งเชื่อว่านักเรียนทุกคนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่างมาแล้วไม่มากนักน้อย การจัดการเรียนการสอนจะเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง และการเรียนรู้เรื่องใหม่จะมีพื้นฐานมาจากความรู้เดิม ดังนั้นประสบการณ์เดิมของนักเรียนจึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริงของนักเรียนไม่ได้เกิดจากการบอกเล่าของครู หรือนักเรียนเพียงแต่จดจำแนวคิดต่าง ๆ ที่มีผู้บอกให้เท่านั้น แต่การเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructivism เป็นกระบวนการที่นักเรียนจะต้องสืบค้นเสาะหาสำรวจตรวจสอบ และค้นคว้าด้วยวิธีการต่าง ๆ จนทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและเกิดการรับรู้ ความรู้นั้นอย่างมีความหมายจึงจะสามารถเป็นองค์ความรู้ของนักเรียนเอง และเก็บเป็นข้อมูลไว้ในสมองได้อย่างยาวนาน สามารถนำมาใช้ได้เมื่อมีสถานการณ์ใหม่ ๆ เข้ามา ดังนั้นการที่นักเรียนจะสร้างองค์ความรู้ได้ สอดคล้องกับ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2542) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบค้น (Inquiry) เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์ ตามทฤษฎี Constructivism ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในบุคคล บุคคลเป็นผู้สร้างความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมเกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญาครูเป็นผู้จัดสภาพการณ์แก่ผู้เรียนเพื่อให้เกิดความขัดแย้ง ซึ่งเป็นประสบการณ์ใหม่ ผู้เรียนจึงต้องปรับข้อมูลใหม่กับประสบการณ์เดิมและสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ นั้นสอดคล้องกับ 3 แนวคิด คือ แนวความคิดทางวิทยาศาสตร์ดั้งเดิมที่เน้นค้นคว้าหาข้อเท็จจริง แนวคิดของ Piaget เกี่ยวกับพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิด และแนวคิดทฤษฎี Constructivism ที่เน้นให้ผู้เรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง

ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ มีนักวิชาการได้เสนอวิธีการและขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

กรมวิชาการ (2546 อ้างอิงใน ปิยนุช แหวนเพชร, 2560, หน้า 39-40) ได้กล่าวว่า กระบวนการสืบเสาะหาความรู้มีรูปแบบและขั้นตอนที่หลากหลาย รูปแบบที่นิยมนำไปใช้ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้น หรือที่เรียกว่า 5E ประกอบด้วย

1. ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่สนใจ ซึ่งอาจเกิดขึ้นเองจากความสงสัยหรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวนักเรียนเองหรือเกิดจากการอภิปรายภายในกลุ่ม เรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เพิ่งเรียนรู้มาแล้ว เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถาม กำหนดประเด็นที่จะศึกษาในกรณีที่ยังไม่มีประเด็นน่าสนใจครูอาจให้ศึกษาจากสื่อต่าง ๆ หรือเป็นผู้กระตุ้นด้วยการเสนอประเด็นขึ้นมาก่อน แต่ไม่ควรบังคับให้นักเรียนยอมรับประเด็นหรือคำถามที่ครูกำลังสนใจ

เป็นเรื่องที่จะใช้ศึกษาเมื่อมีคำถามที่น่าสนใจและนักเรียนส่วนใหญ่ยอมรับให้เป็นประเด็นที่ต้องการศึกษาจึงร่วมกันกำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น อาจรวมทั้งการรวบรวมความรู้ประสบการณ์เดิม หรือความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่จะช่วยให้นำไปสู่ความเข้าใจเรื่องหรือประเด็นที่จะศึกษามากขึ้นและมีแนวทางที่ใช้ในการสำรวจตรวจสอบอย่างหลากหลาย

2. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจ จะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบ ตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อสนเทศ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธีเช่น ทำการทดลอง ทำกิจกรรมภาคสนาม การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงหรือจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในขั้นต่อไป

3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอจากการสำรวจตรวจสอบ แล้วจึงนำข้อมูล ข้อสนเทศที่ได้มาวิเคราะห์แปลผล สรุปผล และนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บรรยายสรุป สร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์หรือรูปวาด สร้างตาราง เป็นต้น การค้นพบในขั้นนี้อาจเป็นไปได้หลายทาง เช่น สนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้โต้แย้งกับสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ได้กำหนดไว้แต่ผลที่ได้จะอยู่ในรูปใดก็สามารถสร้างความรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

4. ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นการนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม หรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น ๆ ถ้าใช้อธิบายเรื่องต่าง ๆ ได้มากก็แสดงว่าข้อจำกัดน้อย ซึ่งก็จะช่วยให้เชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ และทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

5. ขั้นประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ การนำความรู้หรือแบบจำลองไปใช้อธิบายหรือประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือเรื่องอื่น ๆ จะนำไปสู่ข้อโต้แย้ง หรือข้อจำกัด ซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นประเด็นหรือคำถามหรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไป ทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ จึงเรียกว่า Inquiry Cycle กระบวนการสืบเสาะหาความรู้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหาและหลักการทฤษฎีตลอดจนการลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้ความรู้ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ต่อไป

สมบัติ การจนารักพงค์ และคณะ (2549, หน้า 4-5) ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ไว้ดังนี้

1. ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งอาจเกิดขึ้นเองจากความสงสัย หรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวนักเรียนเองหรือเกิดจากการอภิปราย

ภายในกลุ่มเรื่องที่น่าสนใจอาจมาจากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น หรือเป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เพิ่งเรียนรู้มาแล้วเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสร้างคำถาม กำหนดประเด็นที่จะศึกษา

2. ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจ จะศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ก็มีการวางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบตั้งสมมุติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อรวบรวมข้อมูล ข้อเสนอแนะ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ วิธีการตรวจสอบอาจทำได้หลายวิธี เช่น ทำการทดลอง ทำกิจกรรมภาคสนาม การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อช่วยสร้างสถานการณ์จำลอง (simulation) การศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารอ้างอิงหรือจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะใช้ในขั้นต่อไป

3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้อย่างเพียงพอจากการสำรวจ ตรวจสอบแล้ว จึงนำข้อมูลข้อสนเทศที่ได้มาวิเคราะห์ แปลผลสรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ

4. ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมหรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น ๆ ทำให้เกิดความรู้กว้างขวางขึ้น

5. ขั้นประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ว่านักเรียนมีความรู้อะไรบ้าง อย่างไร และมากน้อยเพียงใด จากขั้นนี้จะนำไปสู่การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ

ภาสกร เกิดอ่อน และคณะ (2556, หน้า 5) ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ไว้ดังนี้

1. กระตุ้นความสนใจ (Engage) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่น่าสนใจโดยใช้เทคนิควิธีการและคำถามทบทวนความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนเข้าสู่ความรู้ของบทเรียนใหม่ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสรุปความสำคัญหัวข้อและสาระการเรียนรู้ของบทเรียนได้ จึงเป็นขั้นตอนการสอนที่สำคัญเพราะเป็นการเตรียมความพร้อมและสร้างแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้แก่ผู้เรียน

2. สำรวจค้นหา (Explore) เป็นขั้นที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือศึกษา สังเกต หรือร่วมมือกันสำรวจ เพื่อให้เห็นขอบข่ายของประเด็นหรือปัญหา รวมถึงวิธีการศึกษาค้นคว้า การรวบรวมข้อมูลความรู้ที่จะนำไปสู่การสร้างความเข้าใจประเด็นหรือปัญหานั้น ๆ เมื่อผู้เรียนทำความเข้าใจในประเด็นหรือปัญหาที่จะศึกษาค้นคว้าอย่างถ่องแท้แล้วก็ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลความรู้ สำรวจตรวจสอบ โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น สัมภาษณ์ ทดลอง อ่านค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร แหล่งข้อมูลต่าง ๆ จนได้ข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่ศึกษา

3. อธิบายความรู้ (Explain) เป็นขั้นที่ผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน เช่น ให้การแนะนำตั้งคำถามกระตุ้นให้คิด เพื่อให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบ และนำข้อมูลความรู้จากการศึกษาค้นคว้าใน

ขั้นที่ 2 มาวิเคราะห์ สรุปผล และนำเสนอผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาในรูปแบบสารสนเทศต่าง ๆ เช่น เขียนแผนภูมิผังมโนทัศน์ เขียนความเรียง เขียนรายงาน เป็นต้น ในขั้นตอนนี้ฝึกให้ผู้เรียนใช้สมองคิด วิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ

4. ขยายความเข้าใจ (Expand) เป็นขั้นที่ผู้สอนเลือกใช้วิธีสอนต่าง ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้ที่เกิดขึ้นไปคิดค้นสืบค้นต่อไป เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ระดมสมองเพื่อคิดสร้างสรรค์ร่วมกัน ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่สร้างขึ้นใหม่ไปเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมโดยนำข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ หรือนำไปปฏิบัติในสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตนเองเพื่อขยายความรู้ความเข้าใจให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้ฝึกสมองของผู้เรียนให้สามารถคิดริเริ่มสร้างสรรค์อย่างมีคุณภาพ เสริมสร้างวิสัยทัศน์ให้กว้างไกลออกไป

5. ตรวจสอบผล (Evaluate) เป็นขั้นที่ครูผู้สอนประเมินผังมโนทัศน์ของผู้เรียน โดยตรวจสอบจากความคิดที่เปลี่ยนไปและความคิดรวบยอดที่เกิดขึ้นใหม่ ตรวจสอบทักษะ กระบวนการ ปฏิบัติ การแก้ปัญหา การตอบคำถามรวบยอด หรือการเคารพความคิดหรือการยอมรับเหตุผลของคนอื่น เพื่อการสร้างสรรค์ร่วมกัน ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อสรุปผลว่ามีความรู้อะไรเพิ่มขึ้นบ้าง เกิดความเข้าใจมากขึ้นเพียงใด และจะนำความรู้เหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เรื่องอื่น ๆ หรือชีวิตประจำวันได้อย่างไร ผู้เรียนจะเกิดเจตคติและเห็นคุณค่าของตนเองจากผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีความสุขอย่างแท้จริง

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ หมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้กระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration) ขั้นที่ 3 อธิบาย(Explanation) ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration) ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation)

ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ไว้ดังนี้

ภพ เลหาไพบุลย์ (2542, หน้า 156-157) กล่าวว่า ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

ข้อดีของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ดังนี้

1. นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกพัฒนาความคิดอย่างเต็มที่ ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจึงมีความอยากเรียนรู้ตลอดเวลา

2. นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกความคิด ฝึกการกระทำ ทำให้ได้เรียนรู้วิธีการจัดการระบบความคิด และวิธีเสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ความรู้คงทนและถาวรโดยการเรียนรู้ได้ กล่าวคือทำให้สามารถจดจำได้นานและนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้อีกด้วย

3. นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนการสอน
4. นักเรียนสามารถเรียนรู้โน้มนำ และหลักการเร็วขึ้น รวมทั้งมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
5. นักเรียนเป็นผู้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอน
6. ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้และสร้างสรรค์ความเป็นประชาธิปไตยในตัวนักเรียน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552, หน้า 344) ได้กล่าวถึงข้อดีของกระบวนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ไว้ในแนวทางเดียวกันว่า กระบวนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดอย่างเต็มที่ ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้สามารถจดจำความรู้ได้นานและนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้อีกทั้งยังเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกความคิดและการปฏิบัติ ได้เรียนรู้วิธีจัดระบบความคิดและวิธีเสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองทำให้ความรู้ที่ได้รับคงทนและสามารถที่จะถ่ายทอดความรู้ได้นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

สาโรช ไศภักข์ (2546 อ้างอิงใน ปิยนุช แหวนเพชร, 2560, หน้า 46) ได้กล่าวถึงข้อดีของกระบวนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ไว้ว่ากระบวนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะต้องลงมือ ปฏิบัติด้วยตนเอง ดังนั้นจึงเป็นการฝึกผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เสริมสร้างการทำงานเป็นทีมและทำงานตามความสามารถของตนเอง แต่กระบวนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ก็มีข้อจำกัดบางอย่าง เช่น ในเรื่องของแหล่งเรียนรู้ หากมีแหล่งเรียนรู้น้อยไปจะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถสืบค้นหาความรู้ได้อย่างกว้างขวาง และหากมีการอภิปรายหรือรายงานที่ไม่มีประสิทธิภาพก็จะทำให้เสียเวลามาก อีกทั้งในการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ผู้เรียนจะต้องมีวินัยและความกระตือรือร้น มิฉะนั้นจะทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ รวมถึงหากครูผู้สอนไม่เอาใจใส่ติดตามนักเรียนกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ก็จะไม่ประสบความสำเร็จ

ดังนั้นสามารถสรุปข้อมูลเกี่ยวกับข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ได้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ฝึกกระบวนการคิด ด้วยการค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง แต่ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต้องมีแหล่งเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสม รวมถึงครูผู้สอนต้องคอยติดตามนักเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

วินิตา สร้อยเพชรประภา (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 4 แผน สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความคิดเห็น ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก

พรพิมล หงส์น้อย (2559) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง มัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง มัทนะพาธาของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนถาวรรานุกูล อำเภอเมืองสมุทรสงคราม จังหวัดสมุทรสงคราม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้(5E) แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องมัทนะพาธา และแบบสอบถามความคิดเห็น ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง มัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) อยู่ในระดับมากที่สุด

ปิยนุช แหวนเพชร (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ก่อนและหลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด และเพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย เพชรบุรี(โรงเรียนวิทยาศาสตร์ภูมิภาค) อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีที่ใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีและแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ณัฐศิษฐ์ ถาวร (2564) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาเทศบาลเมืองสวรรคโลก จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ผลวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเทียบกับเกณฑ์พบว่าสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก ตลอดจนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ยังสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ ดังนั้นเพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงสนใจ

นำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนวรรณคดีทั้งนี้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่สูงขึ้น

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษา เป็นสื่อคอยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้ความหมายของเกมการศึกษา ไว้ดังนี้

พรrophy ดิตพิณ (2551, หน้า 38) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาก็ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนการสอนที่ตั้งไว้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, หน้า 141) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย เข้าใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

ทิตินา แชมมณี (2559, หน้า 365) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนดไว้ โดยการให้นักเรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาสรุปผลการเรียนรู้จากความหมายข้างต้น

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีกติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น

ความสำคัญของเกมการศึกษา

เกมการศึกษานั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

รัชช วันชูชาติ (2542, หน้า 177-178) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. เสริมความรู้ ความคิด และทักษะต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน ซึ่งครูจะพิจารณาคัดเลือกจากเกมที่มีเนื้อหาเหล่านี้อยู่แล้ว หรือครูสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้เข้าไปแทน
2. ทบทวนเรื่องสำคัญในบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว เพราะ การทบทวนบทเรียนด้วยการเล่นเกม นักเรียนจะรู้สึกเบื่อหน่ายเหมือนที่ครูอธิบายให้ฟัง หรือให้ทำแบบฝึกหัด
3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถในการสื่อสาร การตัดสินใจ และช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4. สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน นักเรียนจะชอบเล่นเกมเพราะได้มีโอกาสเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ได้แข่งขันกันด้วยความเข้าใจ และรู้ผลแพ้ชนะในเวลาอันรวดเร็ว

5. นักเรียนจะเกิดเจตคติที่ดีต่อครู ต่อการเรียน เพราะนักเรียนได้รู้ว่าการเรียนไม่ใช่เรื่องเคร่งเครียดไปหมด มีบางขณะที่นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน

6. ส่งเสริมให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก และช่วยให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกัน

7. ส่งเสริมความมีระเบียบวินัยให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตนตามกติกา และความสามัคคีในหมู่คณะ นอกจากนี้เกมยังช่วยปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาให้แก่นักเรียน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2552, หน้า 3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้แก่นักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มี
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงและสร้างความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับในการเล่น

ทิตินา แคมมณี (2559, หน้า 368) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ครูไม่เหนื่อยแรงมากในขณะสอน และนักเรียนชอบในการแข่งขัน

สรุปได้ว่า เกมการศึกษานั้นเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้กับผู้เรียนตลอดจนส่งเสริมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายขึ้น

องค์ประกอบของเกมการศึกษา

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษา ไว้ดังนี้

ศยามน อินสะอาด (2557, หน้า 4) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

1. กฎ กติกา ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการเล่นให้บรรลุจุดประสงค์
2. วิธีการเล่น หมายถึง พฤติกรรมบางอย่างของผู้เรียนที่จะมีผลต่อวิธีการและบรรยากาศ

ในการเล่นเกม

3. ผู้เล่น มีจำนวนตามที่ในแต่ละเกมกำหนด
4. อุปกรณ์การเล่นได้แก่ เครื่องมือ ที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในการเล่นเกม

ทิตินา แคมมณี (2559, หน้า 365) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษาว่าควรประกอบด้วยองค์ประกอบต่อไปนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีเกม และกติกาการเล่น
3. มีการเล่นเกมตามกติกา
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา มีองค์ประกอบหลัก คือ กติกา และเกณฑ์การตัดสินผล ซึ่งจะเป็นการประเมินผู้เรียนในการบรรลุจุดประสงค์ในการเรียนรู้ตามที่ตั้งไว้

ประเภทของเกมการศึกษา

เกมการศึกษามีหลากหลายประเภท ซึ่งมีนักวิชาการได้จำแนกประเภทของเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

นิตาพร อาจประจัญ (2553, หน้า 28) ได้กล่าวสรุปว่า เกมการศึกษามีหลายประเภท แต่ละประเภทมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล การสังเกต การเปรียบเทียบ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางภาษา ในด้านการอ่าน และทางด้านสติปัญญาตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ในระดับขั้นต่อไป

ปณิชา มโนสิทธยากร (2553, หน้า 30) ได้กล่าวสรุปว่า เกมมีหลายประเภท จะมีรายละเอียดและจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ในการนำไปใช้ เกมทุกชนิดมีคุณค่าแก่เด็กทั้งสิ้น เด็กจะเกิดการเรียนรู้หรือไม่ อยู่ที่ครูนำเกมเหล่านี้มาใช้ในการเรียนการสอนได้เหมาะสมและมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ทศนา แคมมณี (2559, หน้า 366) ได้กล่าวถึงเกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษา โดยตรงมี 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น
3. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา มีหลายประเภท ซึ่งล้วนมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน ดังนั้นครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องเลือกนำมาใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

อาติยะ สะมาแอ (2558) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสารชีวโมเลกุลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5E ร่วมกับเกม ผลวิจัยพบว่า

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสารชีวโมเลกุลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5E ร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5E ร่วมกับเกม อยู่ในระดับมาก

ประสพลาภ นุ่มนวล (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดลร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล ร่วมกับเกมกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จำนวน 12 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการเรียนการสอนเรื่อง รามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดลร่วมกับเกมจำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบทางการเรียนเรื่องรามเกียรติ์ เป็นชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ผลวิจัยพบว่า แผนการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้

โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดลร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 และนักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งเกมการศึกษามีหลายประเภท ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ผู้วิจัยพบว่า มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ดังนี้

สมบัติ บารมี (2551, หน้า 13) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกเป็นสุขที่เกิดจากทัศนคติทางด้านบวกที่มีต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นทั้งจากภายในและภายนอกของปัจเจกบุคคล

จิราพร กำจัดทุกข์ (2552, หน้า 23) ได้กล่าวถึง ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เป็นการยอมรับ ความรู้สึกที่ยินดีความรู้สึกชอบในการได้รับบริการหรือได้รับการตอบสนองตามความคาดหวังหรือความต้องการที่บุคคลนั้นได้ตั้งไว้

ราชบัณฑิตยสถาน (2552, หน้า 455) ได้กล่าวถึง ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง รัก และชอบใจ

อาติยะ สะมาแอ (2558, หน้า 30) ได้สรุปไว้ว่า ความพึงพอใจ คือความรู้สึกชอบใจ พอใจ ยินดีและมีความสุขซึ่ง ความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นเพราะการเข้าไปมีส่วนร่วมปฏิบัติกิจกรรมหรือได้รับผลกระทบจากการปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งเมื่อเข้าไปร่วมกิจกรรมแล้วได้รับการตอบสนองความต้องการอย่างเพียงพอ

ช่อมภา สุขุมทอง (2563, หน้า 53) ได้สรุปว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจ ในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุสำเร็จในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมาย หรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ครูผู้สอน

จากการศึกษาความหมายของความพึงพอใจ ข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคล ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความคาดหวัง ความพยายาม ผลงาน รางวัลที่ได้รับการให้คุณค่าของรางวัล พึงพอใจ จะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนอง หรือบรรลุจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

การสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการปฏิบัติงานมีความจำเป็นมากน้อยขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ หรือ ความพึงพอใจ โดยมีนักวิชาการและนักศึกษาได้ให้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ไว้ดังนี้
 อุกกฤษฎ์ ทรงชัยสงวน (2543, หน้า 49) ได้กล่าวถึง กลุ่มแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ในรูปแบบของแรงจูงใจไว้ 4 กลุ่ม คือ

1. ทฤษฎีการจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Theory motivation) ทฤษฎีนี้เขาได้เสนอความต้องการในด้านต่าง ๆ กันของมนุษย์เรียงลำดับจากความต้องการขั้นพื้นฐานเพื่อการอยู่รอดไปจนถึง ความต้องการทางสังคม และความต้องการการยอมรับนับถือจากกลุ่มว่าตนมีคุณค่าและพัฒนาตนเอง ให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น มาสโลว์ถือว่าการเรียงลำดับความต้องการนี้มีความสำคัญโดยมนุษย์จะมีความ ต้องการในระดับสูง ๆ ได้ก็ต่อเมื่อความต้องการขั้นพื้นฐานได้รับการตอบสนองแล้ว

2. ทฤษฎีการจูงใจการบำรุงรักษา ของ (Herz berg) ได้กล่าวถึงปัจจัยการจูงใจ ซึ่งเป็น ตัวกระตุ้นให้ผู้ปฏิบัติงานด้านความพึงพอใจ ได้แก่ โอกาส ความสำเร็จ การยอมรับ ความรับผิดชอบ ความเจริญก้าวหน้า และปัจจัยการบำรุงรักษา ซึ่งเป็นตัวขัดขวางความพึงพอใจ ได้แก่ นโยบาย ขององค์การ สภาพการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

3. ทฤษฎีแรงจูงใจของ (Mc Celland) ซึ่งแบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 3 ประเภท คือ ความต้องการความสำเร็จ ความต้องการมีอำนาจ และความต้องการมีความสัมพันธ์ โดยความ ต้องการความสำเร็จหรือเรียกว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นั้น ถ้าบุคคลใดมีสูงจะมีความปรารถนาที่จะทำสิ่ง หนึ่งให้ลุล่วงไปด้วยดี

4. ทฤษฎีการคาดหวังของ (Vroom) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการทำงานของบุคคล จะประเมินความเป็นไปได้ของผลที่จะบังเกิดขึ้นแล้ว จึงดำเนินการปฏิบัติที่ตนคาดหวังไว้การจูงใจ ขึ้นอยู่กับการคาดหวังของมนุษย์ต่อผลที่เกิดขึ้น ทฤษฎีการคาดหวังของ Vroom นี้ ทำนายว่าบุคคล จะร่วมกิจกรรมที่เขาคาดหวังว่าจะได้รับรางวัลหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เขาปรารถนา

วารุณี ภาชนนท์ (2551, หน้า 8-9) ได้ศึกษาทฤษฎีมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) นักจิตวิทยาชาวอังกฤษ ซึ่งเป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ได้เห็นว่ามนุษย์ ถูกกระตุ้นจากความปรารถนาที่จะได้ครอบครองความต้องการเฉพาะอย่าง ซึ่งความต้องการนี้เขาได้ ตั้งสมมุติฐานเกี่ยวกับความต้องการของบุคคลไว้ดังนี้

1. บุคคลย่อมมีความต้องการอยู่เสมอและไม่สิ้นสุดราบที่ยังมีชีวิตอยู่ ซึ่งความต้องการใดได้รับการ ตอบสนองแล้วจะไม่เป็นแรงจูงใจสำหรับพฤติกรรมนั้นอีกต่อไป และถ้าความต้องการใดที่ยังไม่ได้ รับการตอบสนองจึงจะมีอิทธิพลจูงใจต่อไป

2. ความต้องการของคนซ้ำซ้อนกัน บางทีความต้องการหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วยังไม่สิ้นสุด ก็เกิดความต้องการด้านอื่นขึ้นอีก

3. ความต้องการของบุคคลจะเรียงเป็นลำดับชั้นจากต่ำไปหาสูงตามลำดับความสำคัญ เมื่อต้องการระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลก็จะให้ความสนใจกับความต้องการระดับสูงต่อไป มาสโลว์ได้แบ่งระดับความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ลำดับ ดังนี้

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้น เพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น การต้องการในเรื่องของอาหาร น้ำ อากาศเครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัย ความต้องการทางเพศ ความต้องการทางด้านร่างกายจะมีอิทธิพลต่อความต้องการของตนก็ต่อเมื่อความต้องการทั้งหมดของคนยังไม่ได้รับการตอบสนอง

2. ความต้องการความปลอดภัยหรือความมั่นคง (Security of Safe Needs) ถ้าหากความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองตามสมควรแล้ว มนุษย์ก็จะมีความต้องการในขั้นต่อไปที่สูงขึ้น คือ เป็นความรู้สึกที่ต้องการความปลอดภัยหรือมั่นคงในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งรวมถึงความก้าวหน้าและความอบอุ่นใจ เช่น ความต้องการความปลอดภัยจากอันตรายต่าง ๆ ความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ ความมั่นคงในหน้าที่การงาน เป็นต้น

3. ความต้องการทางสังคม (Social of Belonging Needs) ภายหลังจากที่คนได้รับการตอบสนองในสองขั้นดังกล่าวแล้ว ก็จะมีความต้องการที่สูงขึ้นคือ ความต้องการทางสังคม เป็นความต้องการเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมและได้รับการยอมรับจากเพื่อน จากคนในสังคม ซึ่งมีความรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทางสังคมเสมอ

4. ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องนับถือ (Self Actualization) เป็นความต้องการให้คนอื่นยกย่องให้เกียรติและเห็นความสำคัญของตน อยากเด่นในสังคมรวมถึงความสำเร็จความรู้ความสามารถ ความเป็นอิสระและเสรีภาพ

5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self Actualization) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ส่วนมาก จะมีความอยากจะเป็นอยากจะได้ตามความคิดของคนหรือต้องการจะเป็นมากกว่าที่ตัวเองเป็นอยู่ในขณะนั้น

ทิสนา เขมมณี (2559, หน้า 69) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ มีดังนี้

1. ทฤษฎีลำดับชั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ เมื่อได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความต้องการด้านอื่นก็จะเกิดขึ้นอีก ความต้องการอาจจะซ้ำซ้อนหรือเกิดความต้องการอีกอย่างหนึ่ง ถ้าหากได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอก็จะเกิดแรงจูงใจที่สำคัญ ต่อการเกิดพฤติกรรมให้สังคมยอมรับ และสามารถพัฒนาตนไปสู่ขั้นสูงขึ้น จึงนำแนวคิดทฤษฎีนี้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1) การเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์สามารถเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลได้ เนื่องจากพฤติกรรมเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของบุคคล

2) การช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีจำเป็นต้องตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เขาต้องการแสดงเสียก่อน

3) การจัดการเรียนรู้หากครูค้นหาได้ว่านักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับใด ก็จะสามารถใช้ความต้องการพื้นฐานของนักเรียนมาเป็นแรงจูงใจ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

4) การช่วยให้นักเรียนได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานอย่างเพียงพอ การให้อิสระภาพและเสรีภาพแก่นักเรียน การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์ตามสภาพความเป็นจริง

2. ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ด้วยการที่มนุษย์หรือสัตว์ได้เลือกเอาปฏิกิริยาตอบสนองเชื่อมต่อเข้ากับสิ่งเร้าอย่างเหมาะสม หรือการเรียนรู้จะเกิดขึ้นด้วยการเชื่อมโยงหรือพันธะระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเมื่อสถานการณ์หรือสิ่งที่เป็นปัญหาเกิดขึ้น ร่างกายความพยายามที่จะแก้ปัญหาที่นั้นโดยแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมาหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งร่างกายจะเลือกพฤติกรรมตอบสนอง ที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยงสิ่งเร้าหรือปัญหานั้นทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นมาได้แก่

1) กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้านักเรียน มีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2) กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัด หรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจ จะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ ในที่สุดอาจลืมได้

3) กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่าง สิ่งเร้ากับการตอบสนองถ้านำมาใช้บ่อย ๆ ก็จะเกิดความมั่นคงในการเรียนรู้

4) กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะทำต่อไป ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียน

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ช่างตันสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่จะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าตรงกับความต้องการหรือไม่อย่างไร ซึ่งความต้องการจะเกิดขึ้นได้อยู่ตลอดเวลา เมื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ตรงกับความรู้สึกของผู้เรียน เกิดความรู้สึกรัก ชอบมีเจตคติที่ดี มีความสุข

การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจ จะวัดในเรื่องใดนั้นย่อมแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ โดยมีนักวิชาการและนักศึกษาได้ให้นิยามการวัดความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

ภณิดา ชัยปัญญา (2542, หน้า 28) ได้กล่าวถึง การวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถามต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจสอบถามความพอใจในด้านต่าง ๆ กัน

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะได้ข้อมูลที่แท้จริง

3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจที่สามารถทราบความพึงพอใจโดยสังเกตจาก พฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กริยาท่าทางซึ่งวิธีนี้ต้องอาศัยการสังเกต อย่างจริงจังและมีระเบียบแบบแผน

โยธิน แสงวดี (2551, หน้า 9) ได้กล่าวถึง มาตรการวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยให้กลุ่มบุคคลที่ต้องการวัดแสดงความคิดเห็นลงในแบบสอบถามที่กำหนด เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริหารและการควบคุมงาน และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์และวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ผู้ตอบคำถามตอบตามข้อเท็จจริง ได้ข้อมูลที่แท้จริงได้

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

ชวลิต ชูกำแหง (2553, หน้า 110-115) ได้กล่าวถึง เครื่องมือการวัดจิตพิสัย ดังนี้

1. แบบสอบถาม (question naire) เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้น เพื่อวัดความคิดเห็นต่าง ๆ หรือวัดความจริงที่ไม่ทราบ ทำให้ได้ข้อเท็จจริงทั้งอดีต ปัจจุบัน และการคาดการณ์ในอนาคต ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของคำถามเป็นชุด ๆ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1.1 แบบปลายเปิด (open-ended form) เป็นแบบสอบถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบ ผู้ตอบสามารถตอบได้อย่างอิสระ

1.2 แบบปลายปิด (closed-ended form) เป็นแบบสอบถามที่มีคำถามและ ตัวเลือก ซึ่งตัวเลือกนี้คาดว่าผู้ตอบสามารถเลือกตอบได้ตามต้องการ และมีอย่างเพียงพอเหมาะสมแบบสอบถามชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ

1.2.1 แบบเติม (short Answer)

1.2.2 แบบจัดอันดับความสำคัญ (ranking) ให้ผู้ตอบบอกข้อคิดเห็นสำคัญ โดยเรียงลำดับความสำคัญมากไปหาน้อย ตามความรู้สึกของผู้ตอบ

1.2.3 แบบตรวจสอบรายการ (checklist) เป็นการสร้างรายการของข้อความ ที่เกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับคุณลักษณะของพฤติกรรม หรือการปฏิบัติ แต่ละรายการจะถูกประเมิน หรือชี้ว่ามี หรือ ไม่มี การตรวจสอบรายการนิยมนำไปใช้ประเมิน ความสนใจ เจตคติ กิจกรรม ทักษะ และคุณลักษณะส่วนตัว

1.2.4 แบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) เป็นแบบประเมินที่นักเรียนใช้พิจารณาตนเองหรือสิ่งอื่น ใช้ทั้งการประเมินการปฏิบัติงาน กิจกรรม ทักษะต่าง ๆ พฤติกรรมด้านจิตพิสัย เช่น เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความสนใจ ฯลฯ อาจเป็นข้อความลักษณะเชิงนิมิต (positive) หรือเชิงนิเสธ (negative) มาตราส่วนประมาณค่ามีระดับความคิดเห็นตั้งแต่ 3 ระดับขึ้นไป

2. แบบสังเกต (observation) เป็นเครื่องมือที่เก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นพฤติกรรมอาจเป็นบุคคล สิ่งแวดล้อม หรือวัตถุต่าง ๆ โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการติดตามอย่างใกล้ชิด

3. การสัมภาษณ์ (interview) คือการสนทนาหรือเจรจาโต้ตอบกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อค้นหาความรู้ ความจริง ประกอบด้วยบุคคล 2 ฝ่าย คือ ผู้สัมภาษณ์ (interviewer) และผู้ถูกสัมภาษณ์หรือผู้ให้สัมภาษณ์ (interviewee) ซึ่งทำให้ทราบบุคลิกภาพ เช่น ท่วงทีวาจา เจตคติ อุปนิสัย ปฏิภาณไหวพริบ เป็นต้น

จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจ ข้างต้นสรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจ สามารถกระทำได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับความสะดวก เหมาะสมตลอดจนจุดมุ่งหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

วารุณี ไชยรงค์ศรี (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะแบบ 5E และเกมผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีที่เรียน เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการจัดการเรียนรู้นั้นสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียน มีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อหน่าย ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ลงมือปฏิบัติค้นหาคำตอบด้วยตนเอง มีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจนสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น

เกสร สีหา (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนเรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก เพราะการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีเกมมาสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ทรงภพ ชุนมธุรส และกาญจนา วิชญาปกรณ (2564) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย ผลวิจัยพบว่า นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มีความพึงพอใจโดยรวม ในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย อยู่ในระดับมากที่สุด และนิสิตมีความพึงพอใจต่อผู้สอนในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทยอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานนั้นเป็นวิธีที่นิสิตพึงพอใจเป็นอย่างมาก

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนควรให้ความสำคัญกับความพึงพอใจของผู้เรียน โดยเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนมีความสุข และพึงพอใจในการเรียนย่อมส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนนั้นสูงขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายเนินมะปราง 2 จำนวน 221 คน อำเภอเนินมะปราง จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่าง

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

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

ตัวแปรตาม คือ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 6 แผน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อยและระดับน้อยที่สุด สอบถาม 3 ด้าน คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนวิธีดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านผาท่าพล กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 ศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ จำนวน 6 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	จำนวน 1 ชั่วโมง

โดยกำหนดเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ดังตาราง 2 ดังนี้

ตาราง 2 แสดงเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	เวลา (คาบ)
-	ทดสอบก่อนเรียน	1
1	ประวัติผู้แต่งและความเป็นมา	1
2	ลักษณะคำประพันธ์	1
3	รู้เพื่อเรื่องพระอภัยมณี	3
4	พินิจคุณค่าด้านเนื้อหา	2
5	พินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์	2
6	พินิจคุณค่าด้านสังคม	1
-	ทดสอบหลังเรียน	1
	รวม	12

ซึ่งรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ มีองค์ประกอบที่กำหนด ดังนี้
 ส่วนนำ ได้แก่ ชื่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ ชื่อวิชา รหัสวิชา ระดับชั้น ภาคเรียน ปีการศึกษา
 ชื่อหน่วยการเรียนรู้ จำนวนชั่วโมง ชื่อครูผู้สอน

ส่วนเนื้อหา ได้แก่ สาระสำคัญ มาตรฐาน ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้
 สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สื่อ
 และแหล่งการเรียนรู้ บันทึกหลังสอน

โดยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกม
 การศึกษา ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ของนักการศึกษาจากกลุ่ม
 Biological Science Curriculum Society : BSCS มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (สิทธิพล
 อัจฉินทร์, 2562, หน้า 93-34) ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Engagement) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยกระตุ้นความสนใจ
 นักเรียน ให้เกิดความสงสัยและสร้างประเด็นคำถาม ร่วมกันแสดงความคิดเห็น

ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration) เป็นขั้นที่นักเรียนแบ่งกลุ่มแสวงหาความรู้เพิ่มเติม
 และรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ

ขั้นที่ 3 อธิบาย (Explanation) เป็นขั้นที่ให้นักเรียนนำข้อมูลมานำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ จากนั้นร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ

ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นที่ครูกระตุ้นนักเรียนในการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ โดยเล่นเกมเป็นสื่อคอยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้ ซึ่งเกมที่ใช้จะเป็นเกมที่ผู้วิจัย ออกแบบขึ้น ดังนี้

- 1) เกมแฟนพันธุ์แท้พระอภัยมณี
- 2) เกมเรียงร้อยกลอนสุภาพ
- 3) เกมศัพท์ถ้อยแก้ว
- 4) เกมกล่องสุ่มพระอภัย
- 5) เกมเปิดป้ายทายตัวละคร
- 6) เกมยกป้ายได้ตอบ
- 7) เกมตอบไวได้แต้ม

ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นที่ครูประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการทำใบงานและแบบทดสอบ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

- 1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่
- ท่านที่ 1 รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์
 - ท่านที่ 2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ องอาจวานิชย์
 - ท่านที่ 3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาษ เพ็งพุ่ม
 - ท่านที่ 4 นางสาวเจนจิรา เอี่ยมอ่อน
 - ท่านที่ 5 นางสาวแววมยุรา จันทร์ส่ง

ทั้งนี้เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามหลักการของลิเคิร์ท เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 130) คือ

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

จากนั้นนำผลการให้คะแนนมาหาค่าเฉลี่ย และนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์ซึ่งได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

แล้วนำไปวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ต้องมีผลของค่าเฉลี่ยที่ยอมรับได้ คือ มีค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีระดับความเหมาะสมในภาพรวมมากที่สุด (\bar{X} = 4.58, S.D. = 0.51) (ดูได้ในภาคผนวก ค)

1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาตามคำแนะนำ จากนั้นนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งใช้ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามแนวคิดของ Bloom โดยใช้เนื้อหาวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ซึ่งมีรายละเอียด ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงการวิเคราะห์ข้อสอบวัดตามแนวคิดของ Bloom

ระดับพฤติกรรม จุดประสงค์	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การ นำไปใช้	การ วิเคราะห์	การ สังเคราะห์	การ ประเมิน ค่า	จำนวน
บอกประวัติผู้แต่ง เรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณี หนีนางผีเสื้อใต้	3	1	-	-	-	-	4
อธิบายความ เป็นมาของเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนี นางผีเสื้อใต้	1	1	-	-	-	-	2
สรุปเนื้อหา เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนี นางผีเสื้อใต้	3	1	-	4	-	-	8
วิเคราะห์และ ประเมินค่าด้าน เนื้อหา วรรณศิลป์ สังคม และสะท้อน วิถีไทยเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนี นางผีเสื้อใต้	-	-	1	6	1	1	9
บอกข้อคิดที่ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	-	-	5	-	-	2	7
รวม (ข้อ)	7	3	6	10	1	3	30

2.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยสร้างเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งนำไปใช้จริง 20 ข้อ โดยเป็นแบบทดสอบวัดระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามตามแนวคิดของ Bloom แบ่งไว้ 6 ระดับ ได้แก่ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา รวมถึงถ้อยคำ ภาษาที่ใช้ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

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

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่ได้วัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 จำนวนทั้งหมด 30 ข้อ (ดูได้ในภาคผนวก ง)

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 คน ที่ผ่านการเรียนในเนื้อหาเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ มาแล้ว

2.9 นำผลการแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีมาตรวจให้คะแนน และนำมาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ 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 (ดูได้ในภาคผนวก จ)

2.10 นำแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบปรนัย โดยใช้สูตร KR-20 (Kuder and Richardson -20) ซึ่งผลการ

วิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 (ดูได้ในภาคผนวก จ)

2.11 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีที่ได้มาจัดทำเป็นแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

2.12 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนและรูปแบบของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ 5 ระดับ ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

3 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

1 คะแนน หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การแบ่งช่วงคะแนนค่าเฉลี่ย

เกณฑ์การแบ่งช่วงคะแนนค่าเฉลี่ยได้กำหนดเกณฑ์ประเมินไว้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจระดับในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึงระดับความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

3.3 นำเสนอแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผลการหาค่าดัชนีความ

สอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ทั้งหมด 15 รายการ มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60-1.00 (ดูได้ในภาคผนวก ฉ) จากนั้นทำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นทดลอง

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

1.2 ดำเนินการจัดการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

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

2. ขั้นหลังการทดลอง

2.1 นำผลก่อนและหลังมาวิเคราะห์โดยกระบวนการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

2.2 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

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 กับ

เกณฑ์ร้อยละ 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.)

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) จากสูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 38)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากสูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 42)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบของนักเรียน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบแต่ละค่ายกกำลังสองของนักเรียนแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตรดังนี้ (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์ในการคัดเลือกข้อสอบ คือ ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อสอบมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ($IOC \geq 0.5$)

2.2 การหาค่าความยาก (P) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี โดยใช้สูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 166)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากของคำถามแต่ละข้อ

R แทน จำนวนผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ

N แทน จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

เกณฑ์ในการคัดเลือกค่าความยากข้อสอบ กำหนดไว้ระหว่าง 0.20-0.80

2.3 การหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี โดยใช้สูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 167-168)

$$R = \frac{U}{n_U} - \frac{L}{n_L}$$

เมื่อ R แทน ดัชนีอำนาจจำแนกของข้อสอบ (ค่า D .2 ใช้ได้)

U แทน จำนวนผู้สอบที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

L แทน จำนวนผู้สอบที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ

n_U แทน จำนวนผู้สอบทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

n_L แทน จำนวนผู้สอบทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ

เกณฑ์ในการคัดเลือกข้อสอบ คือ มีค่าอำนาจจำแนก (D) ตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ($D \geq 0.2$)

2.4 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 170)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum Pq}{s^2} \right\}$$

เมื่อ r_{tt} แทน สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

n แทน จำนวนข้อคำถาม

s^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

p แทน สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ

q แทน สัดส่วนของคนทำผิดแต่ละข้อ ($q = 1-p$)

เกณฑ์การพิจารณา ค่าความเชื่อมั่นควรมีค่าใกล้เคียง 1.0 ถึงถือว่ามีค่าความเชื่อมั่นสูง

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent ใช้สูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 239)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

$$dt = n-1$$

เมื่อ D แทน คะแนนผลต่าง (Difference Score)

N แทน จำนวนข้อมูล (จำนวนผู้เรียนทั้งหมดในกลุ่ม)

dt แทน องศาแห่งความอิสระ

3.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ one sample ใช้สูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 238)

$$t = \frac{\bar{X} - u}{s_x / \sqrt{n}}$$

เมื่อ u แทน เกณฑ์ที่กำหนด (เกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 20 คิดเป็น 14)

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนกลุ่มทดลอง

s_x แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนกลุ่มทดลอง

n แทน ขนาดของกลุ่มทดลอง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีผลการวิจัยนำเสนอ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมศึกษากับเกณฑ์ ร้อยละ 70

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเกมการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกม การศึกษา

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณี หนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 12 คน ปรากฏดังตารางที่ 4

ตาราง 4 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับ เกมการศึกษา

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

จากตาราง 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 15.92$) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 8.50$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ปรากฏดังตารางที่ 5

ตาราง 5 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70

จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนผ่านเกณฑ์	\bar{X}	S.D.	t-test	t	Sig.
12	20	14	15.92	1.78	79.58	3.73*	.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 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

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ร่วมกับเกมการศึกษา

ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ปรากฏดังตารางที่ 6

ตาราง 6 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ด้านการจัดการเรียนรู้			
1. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง	4.33	0.65	มาก
2. การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้อีกยิ่งขึ้น	4.50	0.52	มากที่สุด
3. ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีลำดับขั้นตอนไม่ยากจนเกินไป	4.42	0.51	มาก
4. นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ง่ายขึ้น	4.58	0.51	มากที่สุด
5. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่มอย่างมีส่วนร่วม	4.42	0.51	มาก
รวม	4.45	0.54	มาก
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้			
6. นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้	4.58	0.51	มากที่สุด
7. นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	4.67	0.49	มากที่สุด
8. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นใน	4.58	0.51	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ชั้นเรียนได้			
9. นักเรียนทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขและสนุกสนาน	4.50	0.52	มากที่สุด
10. นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.50	0.52	มากที่สุด
รวม	4.57	0.51	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
11. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและรู้สึกดี ต่อการเรียนวรรณคดีมากขึ้น	4.50	0.67	มากที่สุด
12. นักเรียนสามารถสืบค้นหาความรู้และ สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.33	0.49	มาก
13. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	4.58	0.51	มากที่สุด
14. นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	4.08	0.67	มาก
15. นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	4.67	0.49	มากที่สุด
รวม	4.43	0.57	มาก
รวมเฉลี่ย	4.48	0.54	มาก

จากตาราง 6 พบว่าผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.48, S.D.= 0.54) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ลำดับที่หนึ่ง คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.57, S.D.= 0.51) ลำดับที่สอง คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.45, S.D.= 0.54) และลำดับที่สาม คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.43, S.D.= 0.57) ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณารายข้อ เรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ($\bar{X} = 4.67$, S.D.= 0.49) นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้ นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ ($\bar{X} = 4.58$, S.D.= 0.51) นักเรียนทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและสนุกสนาน นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.50$, S.D.= 0.52) ตามลำดับ

ด้านการจัดการเรียนรู้ ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก โดยเมื่อพิจารณารายข้อ เรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ง่ายขึ้น ($\bar{X} = 4.58$, S.D.= 0.51) การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.50$, S.D.= 0.51) ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีลำดับขั้นตอนไม่ยากจนเกินไปและนักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่มอย่างมีส่วนร่วม ($\bar{X} = 4.42$, S.D.= 0.51) การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.33$, S.D.= 0.65) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก โดยเมื่อพิจารณารายข้อ เรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ($\bar{X} = 4.67$, S.D.= 0.49) นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ($\bar{X} = 4.58$, S.D.= 0.51) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและรู้สึกดีต่อการเรียนวรรณคดีมากขึ้น ($\bar{X} = 4.50$, S.D.= 0.67) นักเรียนสามารถสืบค้นหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.33$, S.D.= 0.49) นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน ($\bar{X} = 4.08$, S.D.= 0.67) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนบ้านผาท่าพล อำเภอเนินมะปราง จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มีนักเรียนรวมทั้งสิ้น 12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 15 ข้อ ซึ่งเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สถิติการทดสอบค่าทีแบบการ

เปรียบเทียบคู่ที่ไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test dependent) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มเดียว (t-test one sample) และวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยใช้ค่าเฉลี่ย \bar{X} และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า หลังเรียน (\bar{X} = 15.92) สูงกว่าก่อนเรียน (\bar{X} = 8.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.92 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.48, S.D. = 0.54)

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

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 สอดคล้องกับงานวิจัยของปิยบุษ แหวนเพชร (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และพรพิมล หงส์น้อย (2559) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง มัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง มัทนะพาธาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งในการจัดการเรียนรู้อย่างมีเกมการศึกษาที่กระตุ้นและสร้างความสนใจนักเรียน โดยจัดให้มีการแข่งขันอย่างมี กฎ กติกา และวิธีการเล่นเป็นในรูปแบบกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของประสพลาภ นุ่มนวล (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดลร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 โดยผู้วิจัยจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ตามขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Engagement) เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยกระตุ้นความสนใจนักเรียน ให้เกิดความ

สงสัยและสร้างประเด็นคำถาม ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration) เป็นขั้นที่นักเรียนแบ่งกลุ่มแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ขั้นที่ 3 อธิบาย (Explanation) เป็นขั้นที่ให้นักเรียนนำข้อมูลมานำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ จากนั้นร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นที่ครูกระตุ้นนักเรียนในการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ โดยใช้เกมการศึกษาเป็นสื่อคอยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้ ซึ่งเกมการศึกษาที่ใช้เป็นเกมที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา และวิธีการเล่น โดยอาจแข่งขันเป็นรายบุคคล หรือแบบกลุ่มตามความเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่รวบยอดจากการเล่นเกม ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นที่ครูประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการทำใบงานและแบบทดสอบ การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนได้แสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีเกมการศึกษาเป็นสื่อในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมทำให้มีความรู้ที่กว้างขวางและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จึงสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อของนักเรียนได้

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.92 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา นั้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ได้แสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนมากกว่าการนั่งฟังบรรยาย รวมทั้งเกิดความสุข สนุกสนาน และได้ความคิดรวบยอดจากการเล่นเกมการศึกษา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณี สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐศิษฐ์ ถาวร (2564) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม ผลวิจัยพบว่า เมื่อนำผลสัมฤทธิ์เทียบกับเกณฑ์พบว่าสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับ

เกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.48$, S.D.= 0.54) ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.57$, S.D.= 0.51) เป็นลำดับที่หนึ่ง ทั้งนี้เป็นเพราะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดบรรยากาศที่เหมาะสมกับนักเรียน ใช้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันสืบค้นข้อมูล แสวงหาความรู้ และสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน ทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน รวมทั้งสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นและคอยสนับสนุน บรรยากาศในการเรียนรู้จึงเป็นไปอย่างมีความสุขและสนุกสนาน นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วารุณี ไชยรงค์ศรี (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะแบบ 5E และเกมวิทยาศาสตร์ ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ 5E ร่วมกับการใช้เกมวิทยาศาสตร์ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก และเกสร สีหา (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีที่เรียน เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้หรือการศึกษาในครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

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

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ในสาระอื่น ๆ เช่น สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
2. ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคอื่น เช่น ชุดกิจกรรม แผนผังความคิด บอร์ดเกม สื่อการสอนดิจิทัล เป็นต้น เพื่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กรมวิชาการ. (2546). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุ.

เกสร สีหา. (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต).

มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

จิราพร กำจัดทุกข์. (2552). *ความพึงพอใจหลังการตัดสินใจซื้อคอนโดมิเนียมในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

จิรวรรณ สรบุญทอง. (2563). *การศึกษามลลัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและทักษะการร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 3 ร่วมกับการใช้คำถามพัฒนาความคิด*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต).

นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จงชัย เจนหัตถการกิจ (2560). *เสริมปรัชญาณวิชาภาษาไทย ม.3. (พิมพ์ครั้งที่ 7)*.

กรุงเทพฯ : แอคทีฟพริ้นท์ จำกัด.

ชวลิต ชูกำแพง. (2553). *การวิจัยหลักสูตรและการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*.

กรุงเทพฯ : แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเซอร์วิส.

ชาติรี เกิดธรรม. (2545). *เทคนิคการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ช่อมภา สุขุมทอง. (2563). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับเกม วิทยาศาสตร์เรื่องการเปลี่ยนแปลงของโลกระดับประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). สงขลา : มหาวิทยาลัยทักษิณ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ณัฐศิษฐ์ ถาวร. (2564). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องมหาเวสสันดรชาดก กับทอล์คโชว์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับสื่อประสม. (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- คนยา วงศ์ณะชัย. (2542). การอ่านเพื่อชีวิต. พิษณุโลก: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ทิตนา แคมณี. (2550). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2559). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทรงภพ ชุมมธูรส และกาญจนา วิชญาปกรณ์. (2564). ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐานในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย. ศิลปะศาสตร์ปริทัศน์. 16(2), 159-170.
- ธวัช วันชูชาติ. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. นครสวรรค์: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- นันทฤกษ์ภัค พรหมมา. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นัฒริยา ปิ่นทอง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิตาพร อาจประจัญ. (2553). ทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บันลือ พุกกะวัน. (2557). แนวพัฒนาการอ่านเร็ว-คิดเป็น. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปกรณ ประจัญบาน. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์*. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ปณิชา มโนสิทธิการ. (2553). *การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปริญญา ปันสุวรรณ. (2553). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 กับแบบปกติ*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประกาศ ปานเจียง. (2558). ภาษาไทย ภาษาชาติ และการสอนของครู. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 28 มิถุนายน 2565. แหล่งที่มา: <https://www.kroobannok.com/75916>.
- ประสพลาภ นุ่มนวล. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต)*. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปิยนุช แหวนเพชร. (2560). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคการใช้แผนที่ความคิด*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พรรษพล ดีดีพิน. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมกับการสอนปกติ*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- พรพิมล หงส์น้อย. (2559). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทยเรื่อง มัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ (5E)*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ฟองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ. (2551). *หนังสือเรียนภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ม.2 รายวิชา รายวิชาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*.
กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ไพฑูริย์ สุขศรีงาม. (2545). *ความเข้าใจเกี่ยวกับสอนสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Approach)*.
มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ภนิดา ชัยปัญญา. (2542). *การวัดความพึงพอใจ*. กรุงเทพฯ : แสงอักษร.
- ภาสกร เกิดอ่อน และคณะ. (2556). *หนังสือเรียนภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ม.5 รายวิชา รายวิชาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*.
กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ภพ เลหาไพบูลย์. (2542). *แนวการสอนวิทยาศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์. (2533). “ลักษณะของวรรณคดีไทย” เอกสารการสอนชุดพัฒนาการ
วรรณคดีไทย. สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- โยธิน แสงวดี. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย
ราชบัณฑิตยสถาน. (2552). *พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (พิมพ์ครั้งที่ 3)*.
กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- _____. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ:
ราชบัณฑิตยสถาน.
- รีนฤทัย สัจจพันธุ์.. (2544). *วรรณคดีศึกษา*. กรุงเทพฯ : ชารปัญญา.
- วันเนาว์ ยูเต็น. (2537). *การศึกษาเรื่องกลอน*. สงขลา: โรงพิมพ์อิชูซุหาดใหญ่.
- วารุณี ภาชนนท์. (2551). *ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนต่อการดำเนินงานของศูนย์พัฒนาเด็ก
เล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลในอำเภอแม่ใจ จังหวัดพะเยา*.
(สารนิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงราย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- วารุณี ไชยรงค์ศรี. (2557). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง
ระบบต่อมไร้ท่อ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะแบบ 5E และเกมวิทยาศาสตร์*.
(วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต). อุบลราชธานี : มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วินิตา สร้อยเพชรประภา. (2557). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิภา กงกะนั้นนท์. (2533). *วรรณคดีศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศยามน อินสะอาด. (2557). *เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา = Games and simulations in education*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิทธิพล อาจอินทร์. (2562). *ศาสตร์และศิลป์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. ขอนแก่น : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคโนโลยีปริ้นติ้ง.
- สมบัติ การจรรย์รักษ์พงศ์ และคณะ. (2549). *เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ 5E ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : ชารอักษร.
- สมบัติ บารมี. (2551). *ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทมหัพันธ์ไฟเบอร์ซีเมนต์ จำกัด (มหาชน)*. รายงานการวิจัยคณะรัฐประศาสนศาสตร์. กรุงเทพฯ : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- เสนีย์ วิลาวรรณ. (2524). *ประวัติวรรณคดี 1*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อาตี๋ยะ สะมาแอ. (2558). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสารชีวโมเลกุล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบวงจรการเรียนรู้ 5E ร่วมกับเกม*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). สงขลา : มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2552). *ภาษาพาสอน : เรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิงอร สุพันธ์วิณิช และคณะ. (2555). *ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ชุดฝึกอบรมครู*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

อุกฤษฏ์ ทรงชัยสงวน. (2543). ความพึงพอใจของประชาชนที่มีต่อการบริหารจัดการโครงการพัฒนา
สถานีตำรวจเพื่อประชาชนของสถานีตำรวจภูธรอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น.

(วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อรรรรณ อุดมสุข. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับสื่ออินโฟ
กราฟิกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องกาพย์พระไชยสุริยา ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1. (การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). พิษณุโลก :
มหาวิทยาลัยนเรศวร.

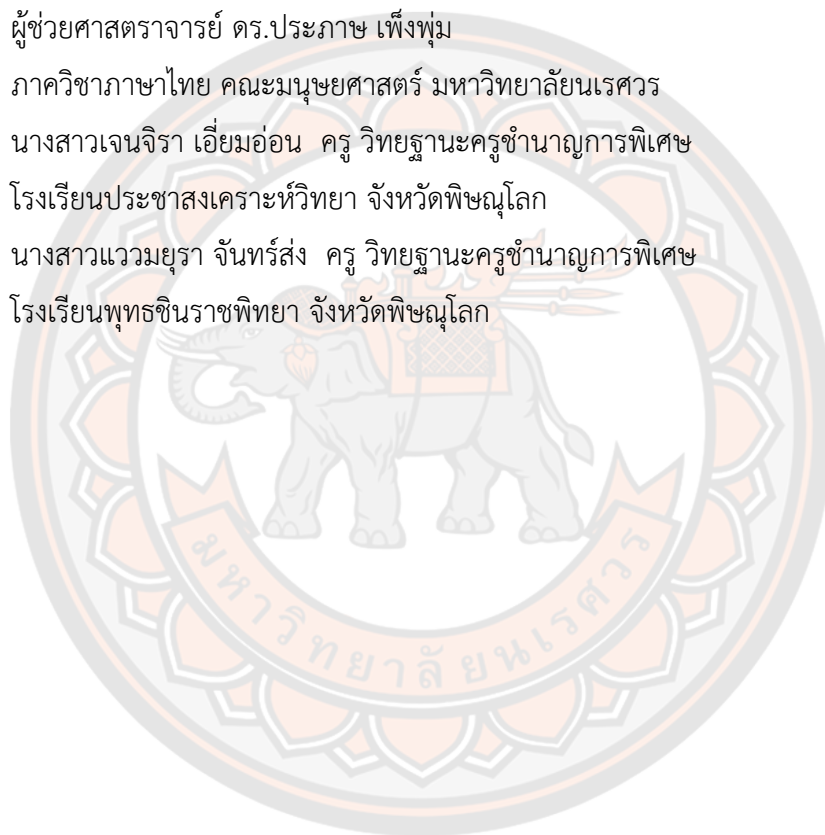






รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 ท่าน

1. รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์
ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอจาวณิชย์
ภาควิชาบริหาร วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาฯ เฟื่องพุ่ม
ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
4. นางสาวเจนจิรา เอี่ยมอ่อน ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนประชาสงเคราะห์วิทยา จังหวัดพิษณุโลก
5. นางสาวแววมยุรา จันทร์ส่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา จังหวัดพิษณุโลก







บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๓

ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว.๐๐๕๔ วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์

ด้วย นางสาวพิกุล จันทน์นาสาว รหัสประจำตัว ๖๕๐๙๐๙๒๒ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจนา โดพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ ฮว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๕๔

วันที่ ๖ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ อองอาจวานิชย์

ด้วย นางสาวพิกุล จันทร์นาลาว รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๙๒๒ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจัน ไตพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาดอม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๕๐๗

ที่...อว.๐๖๐๓.๐๒/ว.๐๐๕๙ วันที่ ๖ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาส เพ็งพุ่ม

ด้วย นางสาวพิภพ จันทร์นาลาว รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๙๒๒ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยอเนกนคร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าอิสระตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจณี ไชพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยอเนกนคร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ฮว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๕๔

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๖ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณเจนจิรา เอี่ยมอ่อน

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวพิกุล จันทน์นาลาว รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๙๒๒ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดูตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โดพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคูดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๐๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๐๖

๒. นางสาวพิกุล จันทน์นาลาว

โทร. ๐๙-๕๙๐๘-๖๓๑๗



ที่ ฮว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๐๕๔

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๖ มกราคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณแวมยุรา จันทร์ส่ง

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวพิกุล จันทร์นาลาว รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๙๒๒ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุณัณ โดฬพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นานูตม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๑๙
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวพิกุล จันทร์นาลาว
โทร. ๐๙-๕๕๐๘-๖๓๑๙



ภาคผนวก ค

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละรายการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยกำหนดระดับความเหมาะสมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐานการเรียนรู้					
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน คลอบคลุมเนื้อหาสามารถวัดได้					
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้					
2. ด้านการจัดการเรียนรู้					
2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนในการเรียนรู้					
2.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง					

2.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ฝึกกระบวนการคิด และทำงานเป็นทีม					
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน					
2.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น					
3. ด้านสื่อ					
3.1 เกมการศึกษามีกฎ กติกา และวิธีการเล่นไว้อย่างชัดเจน					
3.2 เกมการศึกษามีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน					
3.3 เกมการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน					
3.4 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับผู้เรียน					
4. ด้านการวัดและประเมินผล					
4.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม					
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความชัดเจน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงนาม.....

(ผู้เชี่ยวชาญ)

ตาราง 7 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐาน การเรียนรู้	5	4	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสามารถ วัดได้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	4	4.6	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มี ความน่าสนใจ กระตุ้นผู้เรียนใน การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง	4	4	4	4	5	4.2	0.45	มาก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ฝึกกระบวนการคิด และทำงานเป็นทีม	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	4	4	5	4.4	0.55	มาก
2.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3. ด้านสื่อ								
3.1 เกมการศึกษามีกฎ กติกา และวิธีการเล่นไว้อย่างชัดเจน	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษามีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4	5	5	5	4	4.6	0.55	มากที่สุด
3.3 เกมการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการ เรียนรู้มีความเหมาะสม	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผลมีความชัดเจน	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
	เฉลี่ย					4.61	0.48	มากที่สุด

ตาราง 8 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐาน การเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสามารถ วัดได้	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มี ความน่าสนใจ กระตุ้นผู้เรียนใน การเรียนรู้	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ฝึกกระบวนการคิด และทำงานเป็นทีม	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3. ด้านสื่อ								
3.1 เกมการศึกษามีกฎ กติกา และวิธีการเล่นไว้อย่างชัดเจน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษามีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.3 เกมการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน	4	5	5	5	4	4.6	0.55	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการ เรียนรู้มีความเหมาะสม	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผลมีความชัดเจน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย					4.61	0.50	มากที่สุด

ตาราง 9 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐาน การเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสามารถ วัดได้	5	4	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มี ความน่าสนใจ กระตุ้นผู้เรียนใน การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ฝึกกระบวนการคิด และทำงานเป็นทีม	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	4	4	4.4	0.55	มาก
2.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3. ด้านสื่อ								
3.1 เกมการศึกษามีกฎ กติกา และวิธีการเล่นไว้อย่างชัดเจน	4	5	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษามีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน	5	4	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.3 เกมการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการ เรียนรู้มีความเหมาะสม	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผลมีความชัดเจน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย					4.63	0.48	มากที่สุด

ตาราง 10 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐาน การเรียนรู้	4	5	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสามารถ วัดได้	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มี ความน่าสนใจ กระตุ้นผู้เรียนใน การเรียนรู้	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
2.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ฝึกกระบวนการคิด และทำงานเป็นทีม	4	4	5	5	4	4.4	0.55	มาก
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น	5	4	4	4	5	4.4	0.55	มาก
3. ด้านสื่อ								
3.1 เกมการศึกษามีกฎ กติกา และวิธีการเล่นไว้อย่างชัดเจน	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษามีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3.3 เกมการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3.4 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	5	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการ เรียนรู้มีความเหมาะสม	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผลมีความชัดเจน	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
	เฉลี่ย					4.57	0.51	มากที่สุด

ตาราง 11 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐาน การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสามารถ วัดได้	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มี ความน่าสนใจ กระตุ้นผู้เรียนใน การเรียนรู้	5	4	5	4	4	4.4	0.55	มาก
2.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ฝึกกระบวนการคิด และทำงานเป็นทีม	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	4	4	5	4.4	0.55	มาก
2.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3. ด้านสื่อ								
3.1 เกมการศึกษามีกฎ กติกา และวิธีการเล่นไว้อย่างชัดเจน	5	4	5	5	5	4.8	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษามีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3.3 เกมการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
3.4 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการ เรียนรู้มีความเหมาะสม	4	4	5	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผลมีความชัดเจน	5	4	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย					4.61	0.43	มากที่สุด

ตาราง 12 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การพัฒนา
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้								
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับตัวชี้วัด / มาตรฐาน การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.6	0.89	มากที่สุด
1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสามารถ วัดได้	4	4	5	3	5	4.2	0.84	มาก
1.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	4	4	5	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้								
2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มี ความน่าสนใจ กระตุ้นผู้เรียนใน การเรียนรู้	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ฝึกกระบวนการคิด และทำงานเป็นทีม	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	3	5	4.4	0.89	มาก
2.5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3. ด้านสื่อ								
3.1 เกมการศึกษามีกฎ กติกา และวิธีการเล่นไว้อย่างชัดเจน	5	5	5	4	5	4.8	0.45	มากที่สุด
3.2 เกมการศึกษามีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3.3 เกมการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
3.4 เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
4. ด้านการวัดและประเมินผล								
4.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	4	5	4.8	0.45	มากที่สุด
4.2 เครื่องมือวัดและประเมินการ เรียนรู้มีความเหมาะสม	4	4	5	4	5	4.4	0.55	มาก
4.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผลมีความชัดเจน	5	4	5	4	5	4.6	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย					4.51	0.60	มากที่สุด

ตาราง 13 แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนา
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียน
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
ประวัติผู้แต่งและความเป็นมา	4.61	0.48	มากที่สุด
ลักษณะคำประพันธ์	4.61	0.50	มากที่สุด
รู้เพื่อเรื่องพระอภัยมณี	4.63	0.48	มากที่สุด
พินิจคุณค่าด้านเนื้อหา	4.51	0.57	มากที่สุด
พินิจคุณค่าด้านวรรณศิลป์	4.61	0.43	มากที่สุด
พินิจคุณค่าด้านสังคม	4.51	0.60	มากที่สุด
ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม	4.58	0.51	มากที่สุด

ภาคผนวก ง

ผลความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี
เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



ตาราง 14 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน
พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกม
การศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ข้อ คำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
12	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
15	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ข้อ คำถาม	คำตอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5			
17	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
18	0	+1	+1	0	+1	3	0.60	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	-1	+1	4	0.80	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
29	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก จ

แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 15 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3


ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
1	0.57	0.8114	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 1
2	0.69	0.5806	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 2
3	0.77	0.4472	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 3
4	0.89	0.0876	ตัดทิ้ง	-
5	0.54	0.8900	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 4
6	0.60	0.3415	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 5
7	0.60	0.5641	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 6
8	0.77	0.6203	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 7
9	0.89	0.4293	ตัดทิ้ง	-
10	0.69	0.5016	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 8
11	0.71	0.4315	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 9
12	0.83	0.3405	ตัดทิ้ง	-
13	0.49	0.3864	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 10
14	0.43	0.4884	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 11
15	0.60	0.3689	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 12
16	0.17	0.4672	ตัดทิ้ง	-
17	0.69	0.6604	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 13

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
18	0.06	0.3996	ตัดทิ้ง	-
19	0.09	0.0295	ตัดทิ้ง	-
20	0.57	0.5454	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 14
21	0.17	0.3375	ตัดทิ้ง	-
22	0.77	0.1429	ตัดทิ้ง	-
23	0.69	0.4723	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 15
24	0.17	0.1179	ตัดทิ้ง	-
25	0.34	0.3005	ตัดทิ้ง	-
26	0.54	0.6788	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 16
27	0.66	0.5237	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 17
28	0.69	0.3752	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 18
29	0.60	0.5358	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 19
30	0.51	0.5990	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 20

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบ

p	min	0.0571
	max	0.8857
r	min	0.0295
	max	0.8900

KR-20 Reliability	0.9012
-------------------	--------



ภาคผนวก ฉ

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการ
เรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณี
หนีนางเสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาว่าข้อนี้มีความสอดคล้องในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดให้หรือไม่
แล้วเขียนผลการพิจารณาของท่านโดยกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน
การพิจารณาตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

+1 = **แน่ใจ**ว่าข้อรายการนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

0 = **ไม่แน่ใจ**ว่าข้อรายการนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

-1 = **แน่ใจ**ว่าข้อรายการนั้นวัดไม่ได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ข้อรายการแบบประเมินความพึงพอใจมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้า
มี)

ที่	ข้อรายการ	คะแนนการพิจารณา		
		+1	0	-1
ด้านการจัดการเรียนรู้				
1	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้ความคิด และสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง			
2	การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ มากยิ่งขึ้น			
3	ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีลำดับขั้นตอนไม่ยากจน เกินไป			
4	นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ง่ายขึ้น			
5	นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่มอย่างมีส่วนร่วม			
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้				
6	นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้			
7	นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน			
8	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้			
9	นักเรียนทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและ สนุกสนาน			
10	นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้			

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
11	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและรู้สึกดีต่อการเรียนวรรณคดีมากขึ้น			
12	นักเรียนสามารถสืบค้นหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง			
13	นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้			
14	นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน			
15	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง			
รวม				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตาราง 16 แสดงผลการพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านการจัดการเรียนรู้							
1. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้ความคิดและสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
2. การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีลำดับขั้นตอนไม่ยากจนเกินไป	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่มอย่างมีส่วนร่วม	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้							
6. นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้	0	+1	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
7. นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
9. นักเรียนทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและสนุกสนาน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10. นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
11. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและรู้สึกดีต่อการเรียนวรรณคดีมากขึ้น	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
12. นักเรียนสามารถสืบค้นหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
13. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14. นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15. นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้จริง	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้

ภาคผนวก ข

แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



ตาราง 17 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกม
การศึกษา เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนคนที่	คะแนนของนักเรียน		
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	คะแนนผลต่าง
1	8	15	7
2	8	15	7
3	5	14	9
4	6	15	9
5	11	18	7
6	8	17	9
7	7	15	8
8	13	20	7
9	7	14	7
10	10	17	7
11	10	16	6
12	9	15	6



**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี
เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ**

คำชี้แจง

1. ข้อสอบนี้เป็นข้อสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ก. ข. ค. ง. จำนวน 20 ข้อ
 2. ทำเครื่องหมาย x หน้าตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียว
-

1. สุนทรภู่จึงได้รับสมญาว่า “ครูกลีสีแผ่นดิน” เพราะเหตุใด

- ก. เพราะเป็นผู้แต่งเรื่องสี่แผ่นดิน
- ข. เพราะมีผลงานสี่เรื่องเกี่ยวกับแผ่นดิน
- ค. เพราะเกิดในสมัยรัชกาลที่ 1 และเสียชีวิตในสมัยรัชกาลที่ 4
- ง. เพราะได้รับรางวัลของแผ่นดินสี่รางวัล

2. ในแผ่นดินของพระมหากษัตริย์องค์ใดที่สุนทรภู่มีชีวิตรุ่งโรจน์

- ก. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
- ข. พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย
- ค. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
- ง. พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

3. ข้อใดไม่ใช่ผลงานของสุนทรภู่

- ก. นิราศภูเขาทอง
- ข. โศกบุตร
- ค. เพลงยาวถวายโอวาท
- ง. นิราศนรินทร์

4. ลักษณะเด่นของผลงานเรื่องพระอภัยมณีเป็นอย่างไร

- ก. เนื้อหาและโวหารดี
- ข. คำสอนและเนื้อหาดี
- ค. โครงเรื่องและคำสอนดี
- ง. คำกลอนและโครงเรื่องดี

5. เรื่อง พระอภัยมณี ของสุนทรภู่ ได้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสรให้เป็นยอดของวรรณคดีประเภทใด

- ก. กลอนนิทาน ข. ลิลิต
ค. นิราศ ง. บทละครพูด

6. สินสมุทรเป็นบุตรพระอภัยมณีกับใคร

- ก. นางเงือก
ข. นางผีเสื้อ
ค. นางสุวรรณมาลี
ง. นางละเวงวันหา

7. พระอภัยมณีใช้อุบายใดในการหนีนางผีเสื้อสมุทร

- ก. ลวงนางผีเสื้อไปเกาะแก้วพิสดาร
ข. ลวงนางผีเสื้อให้ไปพาลูกออกไปเที่ยวเล่น
ค. ลวงให้นางผีเสื้อไปจำศีลลดอาหาร 3 วัน
ง. ลวงให้นางผีเสื้อไปจำศีลลดอาหาร 7 วัน

8. ลักษณะของสินสมุทรในข้อใดที่มีไม่ได้แสดงว่าเหมือนมารดา

- ก. ทรงกำลังดังพระยาชวาพลาย
ข. แต่ดวงเนตรแดงดุตั้งสุริย์ฉาย
ค. ยิ่งถูกน้ำกำลังยิ่งเกรียงไกร
ง. ขนงเนตรเกศกรอ่อนสะอาด

9. “พงศ์กษัตริย์ตรัสชวนสินสมุทร

สอนให้บุตรขอสมออำชฌาสัย

พระทรงบำเพ็ญน้ำงามวิไล

พระหน่อไทให้ชีกริยา”

บทประพันธ์ข้างต้นพระอภัยมณีสอนใครและสอนเรื่องใด

- ก. สินสมุทร สอนวิธีดูป่าของเงือก
ข. สินสมุทร สอนในเรื่องให้มีสัมมาคารวะ
ค. สุตสาคร สอนให้ขี่เงือก
ง. สุตสาคร สอนให้พิจารณาคน

10. การปฏิบัติตนของสินสมุทรในข้อใดถือเป็นคุณธรรมที่สามารถนำมาปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

- ก. การเสียสละความสุขส่วนตัวเพื่อส่วนรวม
- ข. การปกป้องคุ้มภัยให้แก่ผู้มีพระคุณ
- ค. การโกหกต่อบุพการีผู้มีพระคุณ
- ง. การรู้จักขอโทษบุคคลที่ตนเองได้ล่วงเกิน

11. คำสอนใดของเงือกที่สอนพระอภัยมณี แล้วสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

- ก. ให้อภัยความชั่วร้าย
- ข. ให้อภัยแก่คนชั่ว
- ค. ให้ความกตัญญู
- ง. ให้อภัยต่อบุพการี

12. บทประพันธ์ในข้อใดไม่ได้กล่าวถึงความเชื่อทางศาสนา

- ก. จะเกิดไหนขอให้พบประสบกัน
อย่าไศกศัลย์แล้วคลาดเหมือนชาตินี้
- ข. ทั้งนี้เพราะเคราะห์กรรมทำให้รุ่น
จึงสิ้นบุญวาสนาสีกาเอ๋ย
- ค. นึกจะใคร่สะเดาะพระเคราะห์เจ้า
พอบรรเทาโทษที่อาสัญ
- ง. อย่าครวญคิดติดตามด้วยความโกรธ
จะเป็นโทษแก่สีกาเมื่ออาสัญ

13. จากเรื่องเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ตัวละครตัวใดที่ไม่ควรนำเป็นแบบอย่าง

- ก. นางผีเสื้อ
- ข. สินสมุทร
- ค. เงือกชรา
- ง. พระโยคี

14. บทประพันธ์ในข้อใดไม่สะท้อนเรื่องความเชื่อ

- ก. ให้อภัยผู้เดียวที่คืนเขา
แล้วอดข้าวอดปลากระยาหาร
ถ้านสามคืนสามวันจะบันดาล
ให้สำราญรอดตายสบายใจ

18. บทประพันธ์ในข้อใดไม่ได้แสดงให้เห็นถึงการหลอกลวง

- ก. จิ้งตอบโตโป้ปดโอรสราชา
ไม่ใช่ชาติยักษ์มารชาญสมร
- ข. อุตสาห์ยีนฝืนใจให้ประทัง
ค้อยเซซังชวนทรงไม่ตรงตัว
- ค. เจ้าแปลกหรือนี้แหละคือมารดร
เมื่อนั่งนอนอยู่ในถ้ำไม่จำแลง
- ง. จิ้งกล่าวแกลั้งแสรังเสเพทุบาย
เจ้าฝืนร้ายนกร้องต้องตำรา

19. ข้อคิดที่ได้จากวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ตรงกับข้อใด

- ก. หนีเสือปะจระเข้
- ข. ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน
- ค. อย่าเอาใจเขามาใส่ใจเรา
- ง. ความรักเพียงฝ่ายเดียว ไม่จริงยั่งยืน

20. “นางผีเสื้อเกลือโกรธพิโรธร้อง

มาตั้งช่องศีลจะมีอยู่ที่ไหน

ช่างเฉโกโยคีหนีเข้าใช้

ไม่อยู่ในศีลสัตย์มาตรอน

เชื่อว่ากันผิวเมียกับแม่ลูก

ยื่นจุมกเข้ามาบ้างช่วยสั่งสอน

แม่นคบคูกูไว้มิให้นอน

จะราญรอนรบเร้าเฝ้าต่อแย”

คำประพันธ์ข้างต้นตรงกับรสวรรณคดีใด

- | | |
|--------------|-------------------|
| ก. เสาวรจณี | ข. นารีปราโมทย์ |
| ค. พิโรธวาที | ง. สัลลาปังคพิสัย |



ภาคผนวก ฉ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ

แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา
เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาว่าข้อนี้มีความสอดคล้องในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดให้หรือไม่
แล้วเขียนผลการพิจารณาของท่านโดยกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน
การพิจารณาตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

+1 = **แน่ใจว่า**ข้อรายการนั้น**วัดได้**ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

0 = **ไม่แน่ใจว่า**ข้อรายการนั้น**วัดได้**ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

-1 = **แน่ใจว่า**ข้อรายการนั้น**วัดไม่ได้**ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ข้อรายการแบบประเมินความพึงพอใจมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้า
มี)

ที่	ข้อรายการ	คะแนนการพิจารณา		
		+1	0	-1
ด้านการจัดการเรียนรู้				
1	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง			
2	การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู่มากยิ่งขึ้น			
3	ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีลำดับขั้นตอนไม่ยากจนเกินไป			
4	นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ง่ายขึ้น			
5	นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่มอย่างมีส่วนร่วม			
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้				
6	นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้			
7	นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน			
8	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้			
9	นักเรียนทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและสนุกสนาน			
10	นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้			
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
11	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและรู้สึกดีต่อการเรียนวรรณคดีมากขึ้น			

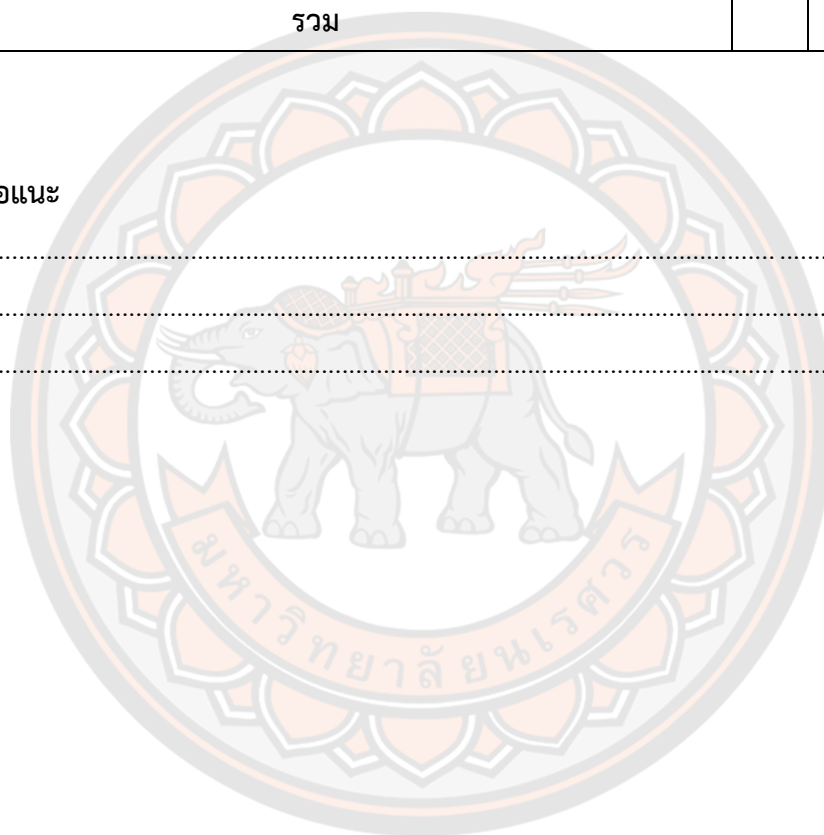
12	นักเรียนสามารถสืบค้นหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง			
13	นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้			
14	นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน			
15	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง			
รวม				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



ตาราง 18 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ด้านการจัดการเรียนรู้			
1. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จัก สืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง	4.33	0.65	มาก
2. การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้น ให้นักเรียนอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	4.50	0.52	มากที่สุด
3. ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีลำดับ ขั้นตอนไม่ยากจนเกินไป	4.42	0.51	มาก
4. นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียน ได้ง่ายขึ้น	4.58	0.51	มากที่สุด
5. นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่ม อย่างมีส่วนร่วม	4.42	0.51	มาก
รวม	4.45	0.54	มาก
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้			
6. นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้	4.58	0.51	มากที่สุด
7. นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	4.67	0.49	มากที่สุด
8. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นใน ชั้นเรียนได้	4.58	0.51	มากที่สุด
9. นักเรียนทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขและสนุกสนาน	4.50	0.52	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
10. นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.50	0.52	มากที่สุด
รวม	4.57	0.51	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
11. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและรู้สึกดีต่อการเรียนวรรณคดีมากขึ้น	4.50	0.67	มากที่สุด
12. นักเรียนสามารถสืบค้นหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.33	0.49	มาก
13. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	4.58	0.51	มากที่สุด
14. นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	4.08	0.67	มาก
15. นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	4.67	0.49	มากที่สุด
รวม	4.43	0.57	มาก
รวมเฉลี่ย	4.48	0.54	มาก

ภาคผนวก ญ

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา



แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 23102

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พินิจคุณค่าด้านเนื้อหา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ผู้สอน นางสาวพิกุล จันทร์นาลาว

1. สาระสำคัญ

พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ มีแก่นของเนื้อหา คือ การเห็นผิดเป็นชอบ การทำอะไรตามใจตนไม่คำนึงถึงผลที่จะตามมา ย่อมนำมาซึ่งความเดือดร้อนแก่ตนเองและผู้อื่น ซึ่งหากพินิจลักษณะนิสัยจากตัวละคร ย่อมให้เห็นแก่นของเรื่องได้อย่างแท้จริง ตลอดจนสามารถนำไปเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้

2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ม.3/1 วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่าจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

ม.3/2 สรุปรูปร่างและข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

นักเรียนสามารถอธิบายหลักการวิเคราะห์ตัวละครได้

ด้านทักษะ

นักเรียนเขียนวิเคราะห์ตัวละครและข้อคิดจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นักเรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรมกลุ่ม

4. สาระการเรียนรู้

- หลักการวิเคราะห์ตัวละคร

- คุณค่าด้านเนื้อหาและข้อคิดวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อได้

5. กิจกรรมการเรียนรู้ (การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement)

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นเปิดภาพให้นักเรียนทายว่าเป็นภาพจากละครเรื่องใด (วันทอง) แล้วใช้คำถามกระตุ้นความคิด

- นักเรียนเคยดูละครเรื่องนี้หรือไม่
- ละครเรื่องนี้มีตัวละครใดบ้าง และมีลักษณะนิสัยเป็นอย่างไร
- ละครเรื่องนี้ให้ข้อคิดกับนักเรียนอย่างไร

จากนั้นครูเชื่อมโยงเข้าสู่เรื่องการพินิจคุณค่าด้านเนื้อหาในวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ

ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration)

2. นักเรียนฟังครูอธิบายให้ความรู้เกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์ตัวละคร พร้อมทั้งร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นกับนักเรียน

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน 3 กลุ่ม โดยละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน จากนั้นให้นักเรียนศึกษาและทบทวนเนื้อหาวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อจากชั่วโมงที่ผ่านมา ว่ามีตัวละครใดบ้างที่ปรากฏในเรื่อง เมื่อนักเรียนได้ตัวละครแล้วให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มระดมความคิดเขียนวิเคราะห์ตัวละคร ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้

ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบาย (Explanation)

4. นักเรียนในแต่ละกลุ่มระดมความคิดเขียนวิเคราะห์ตัวละคร ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอเขียนวิเคราะห์ตัวละครของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็น และลงข้อสรุปลักษณะของตัวละครจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 4 ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) (เกมเปิดป้ายทายตัวละคร)

1. นักเรียนทำกิจกรรมเล่นเกมเปิดป้ายทายตัวละคร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- 1) นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา เป่ายิงจุดหน้าชั้นเรียนเพื่อหาผู้แพ้และผู้ชนะ กลุ่มใดชนะได้เป็นฝ่ายเริ่มก่อน
- 2) นักเรียนฝ่ายชนะได้มีโอกาสเลือกของตัวละครก่อน ซึ่งมีทั้งหมด 5 ของ
- 3) นักเรียนฝ่ายชนะได้มีโอกาสเปิดแผ่นป้ายซึ่งมีอยู่ 5 ป้าย เพื่อทายตัวละครก่อน

กติกา

- หากนักเรียนกลุ่มใดเปิดป้ายแผ่นแรก และสามารถทายตัวละครจากประโยคที่กำหนดได้ จะได้คะแนน 5 คะแนน แต่หากไม่สามารถทายได้ โอกาสในการตอบจะเป็นของอีกฝ่าย ซึ่งคะแนนจะลดมาตามลำดับ

- นักเรียนกลุ่มใดสะสมคะแนนได้มากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

2. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้และร่วมกันแสดงความคิดเห็นของลักษณะตัวละครในเรื่อง และจากตัวละครในเรื่องนักเรียนสามารถนำข้อคิดไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง โดยให้นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ข้อคิดที่ได้รับจากเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยหนีนางผีเสื้อ

3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในช่วงนี้ว่าคุณค่าของวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยหนีนางผีเสื้อนั้น คือ การเห็นผิดเป็นชอบ การทำอะไรตามใจตนไม่คำนึงถึงผลที่จะตามมา ย่อมนำมาซึ่งความเดือดร้อนแก่ตนเองและผู้อื่น ซึ่งหากพิจารณาสามารถนำข้อคิดไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพละครวันทอง
2. หนังสือเรียน ภาษาไทย : วรรณคดีและวรรณกรรม ม.3
3. เกมเปิดป้ายทายตัวละคร
4. ใบงานเรื่อง ข้อคิดที่ได้รับจากเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยหนีนางผีเสื้อ

7. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ด้านความรู้ นักเรียนสามารถอธิบาย หลักการวิเคราะห์ตัวละครได้	ประเมินจาก การอธิบาย หลักการวิเคราะห์ ตัวละคร	แบบประเมินจาก การอธิบายหลักการ วิเคราะห์ตัวละคร	ระดับคุณภาพ “ดี” ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70

<p>ด้านทักษะ</p> <p>นักเรียนเขียนวิเคราะห์ตัวละครและข้อคิดจากวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อใต้</p>	<p>1. ประเมินจากการเขียนวิเคราะห์ตัวละคร</p> <p>2. ประเมินจากใบงาน ข้อคิดที่ได้รับ จากเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยหนีนางผีเสื้อ</p> <p>3. ประเมินจากการเล่นเกมป่ายทายตัวละคร</p>	<p>1. แบบประเมินการเขียนวิเคราะห์ตัวละคร</p> <p>2. ใบงาน ข้อคิดที่ได้รับจาก เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยหนีนางผีเสื้อ</p> <p>3. เกมป่ายทายตัวละคร</p>	<p>1. ระดับคุณภาพ “ดี” ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70</p> <p>2. ระดับคุณภาพ “ดี” ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70</p> <p>3. ระดับคุณภาพ “ดี” ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70</p>
<p>ด้านคุณลักษณะ</p> <p>อันพึงประสงค์</p> <p>นักเรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรมกลุ่ม</p>	<p>สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียน</p>	<p>แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม</p>	<p>ระดับคุณภาพ “ดี” ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70</p>

8. บันทึกหลังการสอน

ด้านความรู้

.....

.....

ด้านทักษะ

.....

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

9. ปัญหาและข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวพิกุล จันทร์นาลาว)

10. ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....

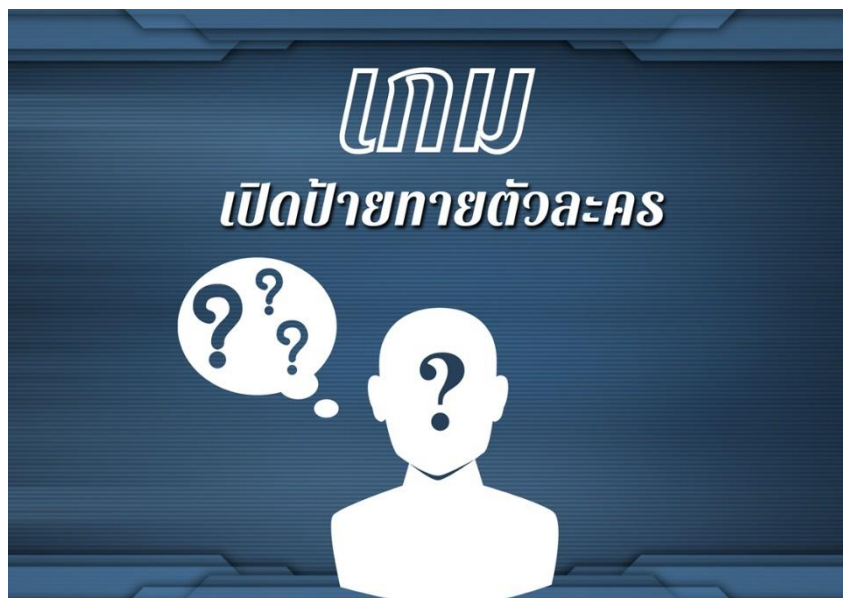
.....

ลงชื่อ.....

(นายธีรสิทธิ์ วิเศษ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านผาทำพล


เกมเปิดป้ายทายตัวละคร



กติกา

หากนักเรียนกลุ่มใดเปิดป้ายแผ่นแรก และสามารถทายตัวละครจากประโยคที่กำหนดได้ จะได้คะแนน 5 คะแนน แต่หากไม่สามารถทายได้ โอกาสในการตอบจะเป็นของอีกฝ่าย ซึ่งคะแนนจะลดมาตามลำดับ

นักเรียนกลุ่มใดสะสมคะแนนได้มากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ



ตัวละครปริศนา ตัวที่ 1

Who?



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



พระอภัยมณี

- มีลูก
- มีจิตใจดี
- มีรูปโฉมงดงาม
- มีเสน่ห์ พูดจาไพเราะ
- สอนวิชาต่าง ๆ ให้กับสินสมุทร

ตัวละครปริศนา ตัวที่ 2

Who?



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



ผีเสื้อสมุทร

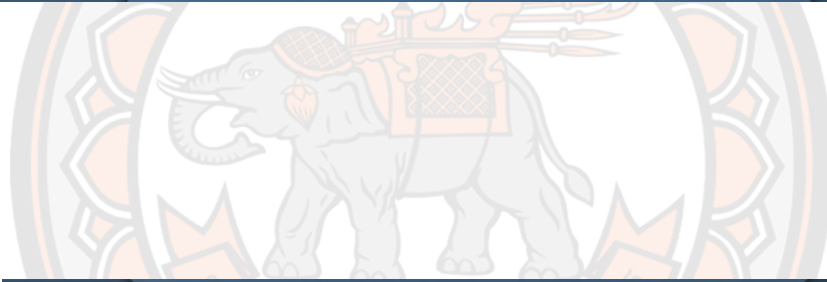
- รักสามีมาก
- เป็นแอมนุษย์
- ใช้อารมณ์อยู่เหนือเหตุผล
- ซื่อสัตย์และจงรักภักดี
- มีอิทธิฤทธิ์ และแปลงกายได้

ตัวละครปริศนา ตัวที่ 3

Who?



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



สินสมุทร

รูปร่างคล้ายพ่อ

ชอบวิ่งเล่น ชุกชน

มีดวงตาสีแดง

มีพลังกำลึงมาก

รักและเป็นห่วงแม่



ตัวละครปริศนา ตัวที่ 4

Who?



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



พระโยคี

- ถือศีล
- มีจิตใจเมตตา
- ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
- มีมนต์คาถา
- อาศัยอยู่เกาะแก่งพิสดาร

ตัวละครปริศนา ตัวที่ 5

Who?



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



เจ้ากแตง่า



- เป็นผู้ช่วยเหลือพระอภัยมณี
- ลำตัวเป็นคนแต่มีหางเป็นปลา
- เป็นผู้เสียสละ ยอมตายได้
- อ่อนน้อม ถ่อมตน
- อาศัยอยู่ในทะเล

ใบงาน ข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องพระอรหันต์
ตอน พระอรหันต์พาหนางผีเสื้อ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนบอกข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องพระอรหันต์ ตอน พระอรหันต์พาหนางผีเสื้อ

ข้อคิดสะกิดใจเรา คือ...



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่





ภาพ 2 การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา