

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด  
โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**The Development of Thai Literature Learning Achievement on  
Rammakian “Suk Sai Lued” Using by Cippa Model  
with Game for Grade 6 Student**

ประสพลาภ นุ่นนวล และ ทรงภพ ขุนมธุรส

มหาวิทยาลัยนเรศวร

**Prasoplap Numnual and Songphop Khunmathurot**  
Naresuan University, Thailand  
Corresponding Author E-mail : Prasoplap63@nu.ac.th

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) สร้างแผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 1 ห้อง จำนวน 12 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล ร่วมกับเกม จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบทางการเรียนเรื่องรามเกียรติ์ เป็นชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.70$ , S.D.=0.19)

2. ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้แผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5

3. นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.45, S.D=0.67$ )

**คำสำคัญ :** ชิปปาโมเดล; เกม; รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด

## Abstracts

The objectives of this study were 1) to create a lesson plan for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students 2) to compare learning achievement before and after studying Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students and 3) to study students satisfaction toward learning management for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students. The samples of this research consisted of 12 students of grade 6/1 for 1 classroom at Khlongnamkhan school, Wang Pong, Phetchabun by using simple random sampling. The research instruments were 1) 5 lesson plans for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game 2) The multiple choices test for 20 questions with 4 choices on Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” and 3) students’ satisfaction questionnaire toward learning management. The data were analyzed by mean, percentage, standard deviation, and T-test dependent.

The results showed that 1) the lesson plan for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students was at the highest level. ( $\bar{x} = 4.70, S.D.=0.19$ )

2) The results of the learning achievement after using the lesson plan for Thai literature on Rammakian “Suk Sai Lued” by using CIPPA MODEL together with the game for grade 6 students were significantly higher than before school at 0.5.

3) The students' satisfaction after learning management was at a high level. ( $\bar{x} = 4.45, S.D=0.67$ )

**Keywords:** CIPPA MODEL; game; Rammakian “Suk Sai Lued”

## บทนำ

วรรณคดีเป็นมรดกของชาติที่สามารถสะท้อนภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนสมัยนั้นๆ ในเนื้อเรื่องก็มักสอดแทรกแนวคิด คติสอนใจและปรัชญาชีวิตไว้ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้ความประทับใจมีความรู้สึกร่วมไปกับกวี ดังนั้นวรรณคดีจึงมีคุณค่าทั้งในด้านประวัติศาสตร์ สังคม อารมณ์และคติสอนใจ รวมทั้งมีคุณค่าในด้านวรรณศิลป์ด้วย วรรณคดีถือเป็นเครื่องเชิดชูอารยธรรมของชาติและยังมีคุณค่าเป็นหลักฐานทางโบราณคดีทำให้คนในชาติสามารถรับรู้เรื่องราวในอดีต ได้ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดีเป็นผลงานการประพันธ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นอย่างมีศิลปะและสืบทอดกันมาเป็นเวลานาน ซึ่งศิลปะในวรรณคดีเกิดจากการเลือกใช้ถ้อยคำสำนวนโวหารที่ไพเราะน่าฟัง อ่านแล้วเกิดอารมณ์สุนทรีย์ให้แก่คิดจรรโลงใจ นอกจากนี้วรรณคดี

วรรณกรรมไทยยังเป็นสื่อในการสะท้อนสภาพสังคมวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงามของคนไทย รวมทั้งยังสามารถสะท้อนเรื่องราวชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชาติได้เป็นอย่างดี ดังนั้นวรรณคดีจึงมิได้เป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นเพื่อความบันเทิงหรือมุ่งสร้างความสนุกสนานแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญเท่านั้น หากยังมุ่งสอดแทรกความรู้อันเป็นรากเหง้าและอัตลักษณ์ความเป็นชาติไทย ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าที่คนไทยควรศึกษาและสืบทอดให้คงอยู่ต่อไป

จากที่กล่าวมานั้น วรรณคดีจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีคุณค่าที่ประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษา ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีนอกจากจะเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องแล้ว ผู้เรียนจำเป็นต้องศึกษาวรรณคดีในทุก ๆ แง่มุมไม่ว่าจะเป็นด้านสภาพสังคมวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่และพฤติกรรมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง อีกทั้งความงามทางด้านการใช้ภาษาและถ้อยคำที่กวีสรรสร้างขึ้นอย่างประณีต ตลอดจนเรียนรู้แนวคิดและคตินิยมที่สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างแก่การดำเนินชีวิต กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและมีการบรรจุให้วรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แม้ว่าสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนวรรณคดีว่าเป็นเรื่องจำเป็นที่จะต้องสอนแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์เรื่องราวในแง่มุมต่าง ๆ ได้ จนกระทั่งเกิดความซาบซึ้งใจในวรรณคดี แต่ปรากฏว่าในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีนั้นยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าวอาจเกิดจากการที่ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจเรียนวรรณคดีไทย เมื่อขาดความสนใจเรียนจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ผู้เรียนไม่ชอบวรรณคดีเพราะรู้สึกว่าการเรียนวรรณคดีไม่สนุก ไม่เหมาะสมกับวัย เป็นเรื่องที่ล้าสมัยและเนื้อหาไม่เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตและ การเรียนการสอนวรรณคดียังประสบปัญหาหลายประการ เช่น นักเรียนไม่สนใจเรียน เห็นว่าวรรณคดีไทยเป็นเรื่องเพ้อฝันไร้เหตุผล ครูไม่มีวิธีสอนที่จูงใจนักเรียนให้เกิดความสนใจ มุ่งสอนเพื่อให้นักเรียนท่องจำเพื่อนำไปใช้ในการสอบ ครูบางคนยึดติดกับการสอนแบบเดิม ขาดการศึกษาค้นคว้า ไม่พยายามใช้เทคนิคการสอนแบบใหม่ ทำให้นักเรียนขาดความสนใจเรียน ส่งผลให้นักเรียนไม่เห็นความสำคัญและเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย นอกจากนี้อาจเกิดจากการที่นักเรียนยังไม่สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าวรรณคดีวรรณกรรมได้ ซึ่งเป็นผลมาจากสภาพบรรยากาศที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ และครูผู้สอนเองที่ยังขาดเทคนิควิธีสอนที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งในหลาย ๆ โรงเรียนครูยังคงเน้นรูปแบบการสอนแบบบรรยาย เน้นเนื้อหาและการท่องจำมากกว่าฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

ทั้งนี้การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบหนึ่งที่ส่งเสริมการคิดของนักเรียน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนได้คิด ได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการที่สำคัญคือ ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้เดิม ผู้เรียนได้รับแสงสว่างหา

รวบรวม ข้อมูลประสบการณ์ต่างๆด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ศึกษาคิดวิเคราะห์ และสร้างความหมายข้อมูล/ ประสบการณ์ด้วยตนเองโดยใช้ทักษะกระบวนการต่างๆอย่างหลากหลายการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบชิปปา เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนได้ โดยมี กระบวนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อช่วยให้ผู้เรียน และสามารถพัฒนาผู้เรียนให้สร้างองค์ความรู้ได้ด้วย ตนเอง โดยมีหลักการในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) 5 ประการ ได้แก่ 1) แนวคิดสร้างสรรค์องค์ความรู้ (Constructivism) 2) แนวคิดเรื่อง กระบวนการกลุ่มและการเรียนแบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning) 3) แนวคิด เกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness) 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) (ทิตินา แคม มณี, 2555 : 216)

นอกจากนี้จากการศึกษาผลการวิจัยของสันติวัฒน์ จันทร์ไธ (2552 : 73) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีมีผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้วรรณคดีไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากเหตุผลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำรูปแบบการเรียนการสอน ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ที่ บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการ เรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี และเทคนิควิธีการสอนต่างๆ พบว่าเทคนิควิธีการสอนที่ส่งเสริมและ พัฒนาทักษะความคิดรวบยอดนั้นสามารถทำได้อย่างหลากหลายวิธี เช่น การใช้แผนผังความคิดการอภิปราย การเรียนแบบโครงงาน การใช้เกม การใช้เกมเพื่อสร้างประสบการณ์การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการ แข่งขันกันในระหว่างการเล่น เกม มีผลทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น การใช้เกมในการจัดการ เรียนรู้จึงเป็นการกระตุ้นให้เกิดจากแรงจูงใจภายในแก่นักเรียนเองจึงส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ และสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้มากขึ้น "การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถ ที่มีอยู่ได้แสดงออกลักษณะกึ่งเล่นกึ่งเรียน จะก่อให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งทางตรงและ ทางอ้อม" ดังนั้น การสอนโดยเกมเป็นการสอนโดยทำให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ในกิจกรรมสถานการณ์ที่ผู้เล่น ยินยอมตกลงกันที่จะปฏิบัติตามเงื่อนไขใดเงื่อนไขหนึ่ง เพื่อให้ได้ตามเป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งมักจะมีผลออกมา ในรูปของการแพ้การชนะ การเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคต่างๆและ ได้ฝึกฝนเทคนิคและทักษะที่ต้องการ รวมทั้งช่วยให้การเรียนมีชีวิตชีวาและผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการ เรียน"

ดังจะเห็นได้ว่า เกมสามารถช่วยพัฒนาความคิดรวบยอดและประสิทธิภาพทางการเรียนของนักเรียนได้ การเลือกใช้เกมจึงสำคัญต่อการสร้างองค์ความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียน ตามบริบทของนักเรียนโรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ซึ่งเป็นนักเรียนชาติพันธุ์โดยทั้งสิ้น การใช้เกมที่มีความเป็นสากล อาจมีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของนักเรียน การใช้สิ่งใกล้ตัวที่สอดคล้องกับประสบการณ์ของนักเรียน จะสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในความรู้นั้นได้ดี ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงสนใจการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างแผนการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### ระเบียบวิธีวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1. ประชากร คือ ประชากร ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 คน

1.2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่

1. แผนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยคัดเลือกวรรณคดีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จากหนังสือ วรรณคดีลำนำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 เรื่อง คือ วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยตามตารางวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย โดยสร้างแบบทดสอบ 1 ชุด แบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด จำนวน 40 ข้อ แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก เพราะสามารถตรวจให้คะแนนได้ง่ายและวัดได้ครอบคลุมเนื้อหา รายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดในแบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### **เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ**

1. แผนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม โดยคัดเลือกวรรณคดีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จากหนังสือวรรณคดีลำนํ้าระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 เรื่อง คือ วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.3 กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยวรรณคดีไทยที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด จำนวน 2 ชั่วโมง

1.4 สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ตรวจสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องที่เรียน ขั้นที่ 2 แสวงหาความรู้เพื่อทำความเข้าใจวรรณคดีด้วยเกมขั้นที่ 3 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลการศึกษาวรรณคดี ขั้นที่ 4 สรุปผลการเรียนรู้วรรณคดี และขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนวรรณคดี

1.5 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 ชั่วโมง

1.6 นำแผนการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมต้องมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00

1.8 ปรับปรุงการเรื่องแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในส่วนที่บกพร่องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยตามตาราง วิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย โดยสร้างแบบทดสอบ 1 ชุด แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด จำนวน 40 ข้อ แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก เพราะสามารถตรวจให้คะแนนได้ง่ายและวัดได้ครอบคลุมเนื้อหา รายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดในแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3 สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และทำตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ ประกอบด้วย

สาระมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด โดยแบ่งเป็น 4 ตัวชี้วัด คือแสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่านและนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ

หน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด				จำนวนข้อสอบที่ออก
	1. แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน	2. เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น	3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	4. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ	
กว่าจะมาสู้ศึกสายเลือด	5	-	-	-	5
ศึกสายเลือด (เนื้อเรื่อง)	5	-	-	-	5
ถ้าฉันอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด	-	10	-	-	10
วรรณคดีที่คล้องใจ	-	-	-	10	10
คุณค่าแห่งวรรณคดี	-	-	10	-	10
รวม	10	10	10	10	40

2.4 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.5 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา

2.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น จำนวน 12 คน ซึ่งเคยเรียนเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศึกสายเลือดแล้ว เพื่อนำไปวิเคราะห์คุณภาพหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

2.7 นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน และทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.24-0.79 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.22-0.72

2.8 คัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์กำหนด เพื่อมาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งหมดโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) มีค่าเท่ากับ 0.8439

2.9 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 ข้อ ไปใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

3.แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน ชิปปา (CIPPA) ร่วมกับเกม ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ แต่ละด้านจะมีข้อคำถาม ด้านละ 5 รายการ

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระแล้ว

เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยพิจารณาคะแนนแต่ละข้อ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีการใช้สถิติในการหาคุณภาพของการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าร้อยละ ก่อนหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

1.2 ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ตามสมมติฐานข้อ 1 โดยใช้สูตรการหาค่าที กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระแก่กัน (t-test for dependent samples)

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีจากงานวิจัยของ สันติวัฒน์ จันทร์โต (2552 : 10) จนได้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

### ตัวแปรต้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยใช้รูปแบบการเรียน การสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มี ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 การทบทวนตรวจสอบความรู้เดิม
- ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่
- ขั้นที่ 3 การศึกษาและสร้างความเข้าใจข้อมูล ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม
- ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้กับความเข้าใจกับ กลุ่ม
- ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้
- ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงความรู้และ ผลงาน
- ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

### ตัวแปรตาม

1. คุณภาพแผนการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยใช้ รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปได้ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย จำนวน 3 ข้อ ดังนี้

1. เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. กว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด	4.52	0.23	มากที่สุด
2. ศึกสายเลือด	4.67	0.21	มากที่สุด
3. ถ้ำฉั่นอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด	4.73	0.19	มากที่สุด
4. วรรณทองที่คล้องใจ	4.77	0.17	มากที่สุด
5. คุณค่าแห่งวรรณคดี	4.81	0.17	มากที่สุด
<b>ผลความการพิจารณาความเหมาะสม</b>	<b>4.70</b>	<b>0.19</b>	<b>มากที่สุด</b>

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความคิดเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.70$ , S.D.=0.19) โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ แผนที่ 5 เรื่องคุณค่าทางวรรณคดี ( $\bar{x} = 4.81$ , S.D.=0.17) รองลงมาคือ แผนที่ 4 เรื่องวรรณทองที่คล้องใจ ( $\bar{x} = 4.77$ , S.D.=0.17) แผนที่ 3 เรื่อง ถ้ำฉั่นอยู่กลางศึกแห่งสายเลือด ( $\bar{x} = 4.73$ , S.D.=0.19) แผนที่ 2 เรื่องศึกสายเลือด ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D.=0.21) และแผนที่ 1 เรื่องกว่าจะมาสู่ศึกสายเลือด ( $\bar{x} = 4.52$ , S.D.=0.23) ตามลำดับ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หลังจากผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงนำแผน การจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ ไปดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองน้ำคั้น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

จำนวน 12 คน โดยศึกษาผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบก่อนจัดการเรียนรู้เฉลี่ยที่ 4.16 คะแนน และมีผลการทดสอบหลังจัดการเรียนรู้เฉลี่ยที่ 16.33 เมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนจัดการเรียนรู้และหลังจัดการเรียนรู้ พบว่าคะแนนสอบหลัง การจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีองค์ประกอบในแบบประเมินทั้งหมด 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านบรรยากาศในการเรียน 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.29, S.D.=0.17$ ) โดยมีระดับความพึงพอใจสูงสุดในด้านบรรยากาศในการเรียน ( $\bar{x} = 4.50, S.D.=0.28$ ) รองลงมาคือ ด้านการจัดการเรียนการสอน ( $\bar{x} = 4.20, S.D.=0.27$ ) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{x} = 4.18, S.D.=0.30$ ) ตามลำดับ

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย ได้ดังนี้

**1) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

ในกระบวนการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้เริ่มพัฒนาแผนการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ด้วยกระบวนการออกแบบ แบบ CIPPA MODEL ซึ่งมีกระบวนการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ตรวจสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องที่เรียน 2) แสวงหาความรู้เพื่อทำความเข้าใจวรรณคดีด้วยเกม 3) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลการศึกษาวรรณคดี 4) สรุปผลการเรียนรู้อรรถคดี และ 5) ประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนวรรณคดี ชีวาลัย บัณฑิต (2559 : 282-284) จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมาได้รับผลการประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้จาก

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในระดับมากที่สุด ซึ่งแผนการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างเต็มศักยภาพ สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2555 : 2-5)

## 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หลังจากการจัดการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบก่อนจัดการเรียนรู้เฉลี่ยที่ 4.16 คะแนน และมีผลการทดสอบหลังจัดการเรียนรู้เฉลี่ยที่ 16.33 เมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนจัดการเรียนรู้และหลังจัดการเรียนรู้ พบว่าคะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้ผู้วิจัยขออภิปรายเพิ่มเติมในประเด็นที่การจัดการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสูงขึ้น ออกเป็น 2 ประเด็น

2.1) การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดล ชิปปา เป็นรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้แบบหนึ่ง โดยทิศนา แคมมณี (2555 : 282-284, อ้างอิงใน ชัชวาลย์ บัวริคาน, 2559) กล่าวว่า โมเดล ชิปปา มีรายละเอียดของรูปแบบที่ C หมายถึง Construct คือการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเองโดยกระบวนการแสวงหาข้อมูล ทำความเข้าใจคิดวิเคราะห์ตีความแปลความสร้างความหมายสังเคราะห์ข้อมูล และสรุปข้อความรู้ I หมายถึง Interaction คือการให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเรียนรู้จากกัน แลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดและประสบการณ์แก่กันและกัน P หมายถึง Participation คือการให้ผู้เรียนมีบทบาทมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ให้มากที่สุด P หมายถึง Process and Product คือการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับผลงาน ข้อความรู้ที่สรุปได้ และ A หมายถึง Application คือการให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ ในชีวิตประจำวัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2) การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เป็นผลมาจากการนำเกมมาใช้ช่วยเพิ่มสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาของบทเรียนไปยังนักเรียน พร้อมทั้งเกมเป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นอีกทั้ง ผู้เรียนได้ปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง เกม เป็นเทคนิคที่มีความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น สร้าง แรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เองโดยครูเป็นผู้ช่วยสร้างแรงจูงใจภายใน ให้เกิดแก่ผู้เรียน ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้โดยเกมยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตื่นตัวทั้ง กาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพราะเป็นเทคนิคการ

สอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความ สนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์สามัคคีระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม และปฏิสัมพันธ์กับครูเพิ่มมากขึ้น และส่งเสริมการคิด การแก้ไขปัญหา และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการสรุปองค์ความรู้จากการสังเกต และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การศึกษาทั้งหมด นักเรียนโดยรวมมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

### 3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม

หลังการจัดการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจที่นักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ แบบมาตราส่วน 5 ระดับ ซึ่งพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.29, S.D.=0.17$ ) โดยมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในระดับสูงที่สุดในด้านบรรยากาศในการเรียน ( $\bar{x} = 4.50, S.D=0.28$ ) ที่สอดคล้องกับ ประสาน สร้อยจุฑารำ (2548 : 86) ได้กล่าวว่า การนำของเล่นหรือเกมมาช่วยในการเรียน การสอนจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความสุข อยากรเรียนและช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่เข้าใจยากได้ดีขึ้น รองลงมาคือ ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน ( $\bar{x}= 4.20, S.D=0.27$ ) ที่สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2550 : 368) ได้กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและ เกิดการเรียนรู้จากการเล่น เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน และเป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ และสุดท้ายคือความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{x}= 4.18, S.D=0.30$ )

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1) ควรการนำเอารูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักชิปปาไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในเรื่องอื่นๆ อีก เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างคงทน และสามารถนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้

2) ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้มีการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุดและทั่วถึงทุกคน โดยให้นักเรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการต่างๆในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ เพื่อให้สามารถค้นหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองตลอดจนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้ อันจะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้ดีขึ้นอีกด้วย

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยตามหลักชีปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบทเรียนอื่น และระดับชั้นอื่นๆ
- 2) ควรมีการศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยตามหลักชีปปากับวิชาอื่นๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดแก้ปัญหา ความคงทนของการเรียนรู้ในวิชา การสื่อความหมาย การสื่อสาร ฯลฯ

## เอกสารอ้างอิง

- ชัชวาลย์ บัวริคาน (2559). *การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบชีปปา* เรื่อง การเรียงชุนนุสสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิตินา แชมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน, องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประสาน สร้อยธูหระ. (2548). *เล่นเกมเพื่อทบทวนบทเรียน*. *นิตยสาร สสวท.*, 33 (1345).
- สันติวัฒน์ จันทร์ไธ. (2552). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการ กระบวนการเรียนรู้วรรณคดีที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และเจตคติต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสาธิต, กศ.ม, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิทยานิพนธ์. ศษม., บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยบูรพา.*