

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอน
นารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

A STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT IN THAI LITERATURE
RAMAYANA, EPISODE NARAI PRAB NONTHOK
OF GRADE 8 STUDENTS USING GAMIFICATION

¹นฤมล เพ็ชรรัก และ ²ชิตชไม วิสุตกุล

¹Narumol Pechrak and ²Chidchamai Visuttakul

มหาวิทยาลัยรังสิต, ประเทศไทย
Rangsit University, Thailand

¹maiuka.304@gmail.com

Received: March 28, 2023; Revised: April 11, 2023; Accepted: April 29, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก โดยการจัดการ เรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 35 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบ นนทก และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test for dependent samples ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้

¹นักศึกษา สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

²อาจารย์ ดร. วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

วรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมฟิเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมฟิเคชั่นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วรรณคดีไทย, รามเกียรติ์, เกมฟิเคชั่น

Abstract

The objectives of this research are 1) to compare learning achievement in Thai literature Ramayana, Episode Narai Prab Nonthok of grade 8 students before and after learning through gamification; and 2) to study the satisfaction of grade 8 students towards learning Thai literature Ramayana Episode Narai Prab Nonthok through gamification. The sample used for this research was grade 8 students from a classroom of 35 students studying in the first semester of Academic Year 2020 at a high school in Nakhon Nayok Province, obtained from cluster random sampling. The research instruments used comprise six lesson plans for teaching Thai language, Thai literature learning achievement test on Ramayana, Episode Narai Prab Nonthok, and the questionnaire on the satisfaction of learning Thai literature through gamification. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t –test for dependent samples. The results revealed that the achievement in Thai literature Ramayana, Episode Narai Prab Nonthok of grade 8 students after learning through gamification was higher than the achievement prior to learning through gamification with statistical significance at the .01 level. It was also found that the grade 8 students were satisfied with learning Thai literature Ramayana Episode Narai Prab Nonthok through gamification at high level with an average of 3.90.

Keywords: Learning Achievement, Thai Literature, Ramayana, Gamification

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและนำไปใช้ในชีวิตจริง กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้คุณภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร อ่านออกเสียงบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง อธิบายความหมายเข้าใจ แยกแยะข้อคิดเห็นข้อเท็จจริงจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านนำความคิด

จากเรื่องทีอ่านไปตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีวรรณกรรม และมีนิสัยรักการอ่าน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. 2559, น. 1-2)

จากสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเฉพาะสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมนั้นผู้วิจัยพบประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้วรรณคดีไทยจากผลงานวิจัยของ เกศินี ปงปีแก้ว (2557, น.4) ที่พบว่า สภาพการเรียนการสอนวรรณคดีประสบกับอุปสรรคหลายด้าน อาทิ ปัญหาครูไม่สามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของหลักสูตร และปัญหาเวลาเรียนไม่เพียงพอเนื่องจากเนื้อหาและสาระการเรียนรู้ที่มีจำนวนมาก ทำให้ครูไม่สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรทั้งหมด จะเห็นได้ว่าผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหานี้ ดังเช่นที่ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2543) ได้กล่าวไว้ว่า หน้าที่ของผู้สอนวรรณคดีที่สำคัญและเร่งด่วนคือต้องแสวงหารูปแบบการเรียนรู้อรรถคดีที่มีประสิทธิภาพ เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้อรรถคดี

จากที่กล่าวมาข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาการสอนวรรณคดีนั้น เกิดจากสาเหตุใหญ่ 2 ประการ คือ ครูและนักเรียน เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ควรมีการพัฒนาการเรียนการสอนวรรณคดีให้มากขึ้น โดยการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ของครู การที่นักเรียนจะบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนได้นั้น จึงอยู่ที่เทคนิคการสอนของครู (จารุวรรณ เทียนเงิน, 2547)

การเลือกวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก ซึ่งเป็นวรรณคดีระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากเป็นวรรณคดีที่มีเนื้อเรื่องประกอบกับกลอนบทละคร มีคุณค่าที่สะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติของมนุษย์ ความงดงามของการใช้ภาษาไทย และแฝงข้อคิดในการดำเนินชีวิต เนื่องจากปัญหาที่พบในการวิจัยข้างต้นชี้ให้เห็นว่า การที่ผู้เรียนไม่ชอบเรียนวรรณคดีเนื่องจากเกิดคำถามที่ว่า ไม่รู้จะเรียนไปเพื่ออะไร นั้นเป็นเพราะผู้เรียนยังไม่เห็นคุณค่าและข้อคิดที่แฝงอยู่ในวรรณคดีซึ่งแนวทางแก้ปัญหาคือ ผู้สอนควรพยายามบ่มเพาะทัศนคติที่ดีต่อวิชาวรรณคดีให้เกิดขึ้น และทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีที่สัมผัสกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนให้ได้ ด้วยการปรับแนวคิดจากวรรณคดีเข้ากับชีวิตจริง (กุสุมา รักขมณี, 2556)

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กับการศึกษาวรรณคดีในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติของนักเรียนและธรรมชาติของวรรณคดีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้ค้นพบแนวคิดเกมิฟิเคชันจากบทความวิจัยเรื่อง “แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมิฟิเคชัน” ของชนัดต์ พูลเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) ได้อธิบายถึงแนวคิดเกมิฟิเคชันและการประยุกต์ใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ว่าแนวคิดนี้จะช่วยพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนให้มากขึ้น สร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน และสร้างความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาใช้ในการศึกษายังคงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจและคาดว่าจะเป็นที่นิยมมากขึ้นต่อไปในอนาคต

แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวคิดที่ประยุกต์รูปแบบของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน ทำให้การจัดการเรียนการสอนมีรูปแบบเหมือนเกมความสนุกสนานที่เกิดขึ้นจะช่วยเสริมแรงจูงใจให้มีส่วนร่วมในการเรียน ซึ่งแนวคิดเกมิฟิเคชันต่างกับการ

เรียนโดยมีเกมเป็นฐาน (Game based Learning) ตรงที่เกมพีเคชั่นสอดแทรกแนวคิดของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ ซึ่งไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง แต่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเหมือนการเล่นเกมได้ ขณะที่การเรียนโดยมีเกมเป็นฐาน ให้ความสำคัญกับการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาสาระของการเรียนในหัวข้อนั้นๆ ด้วยพร้อมๆ กับการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจะช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว (Glover, 2013) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชั่นสามารถดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วมและจดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยการนำกลศาสตร์ของเกมมาปรับใช้กับกิจกรรมในโลกแห่งความจริง (Yu-kai Chou, 2014) องค์ประกอบตามแนวคิดเกมพีเคชั่นนั้นอยู่บนพื้นฐานของหลักพฤติกรรมประสาทและจิตวิทยาของมนุษย์ ที่มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเล่น เพื่อให้ผู้ที่ใช้งานสามารถใช้เวลากับเกมได้โดยไม่เกิดความรู้สึกเบื่อ และมีความรู้สึกร่วมไปกับการทำกิจกรรม (วรวิสุทธิ ภิบุญญา, 2556)

จากการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยมีความเห็นพ้องกับ นครินทร์ สุกใส (2561) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของเกมพีเคชั่นต่อการจัดการเรียนการสอนว่า แนวคิดเกมพีเคชั่นจะช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน อยากรู้เนื้อหา แก่นเรื่องโครงเรื่อง ลำดับเหตุการณ์ ตัวละครหลัก นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นยังทำให้นักเรียนสนุกสนาน ทำให้เรียนรู้เนื้อหา จดจำ เข้าใจ ได้ดียิ่งขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก นักเรียนทั้งหมด 10 ห้อง จำนวน 449 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/9 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดนครนายก จำนวน 1 ห้องเรียน

มีนักเรียนจำนวน 35 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก จำนวน 6 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที 6 คาบเรียน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก ซึ่งใช้วัดก่อนและหลังเรียน มีลักษณะเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ ตอบถูกต้องได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น จำนวน 10 ข้อ โดยแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเก็บข้อมูลนี้มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ท (Likert Rating Scale) มี 5 ระดับ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์คะแนนความสามารถในการเรียนวรรณคดีไทย โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ผลต่างคะแนน และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลต่างคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ระหว่างก่อนและหลังการเรียนตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการทดสอบค่า t (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (Dependent Sample) วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่นจากการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสรุปดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	30	9.97	3.12	19.10*	.000
หลังเรียน	30	17.29	5.33		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียนเท่ากับ 9.97 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.12 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.29 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.33

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตาม แนวคิดเกมิพีเคชั่นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการ จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.	เนื้อหาบทเรียนมีความน่าสนใจ	3.77	0.60	มาก
2.	เนื้อหาบทเรียนมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	3.89	0.68	มาก
3.	นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมิพีเคชั่นในการ จัดการเรียนการสอน	4.03	0.75	มาก
4.	นักเรียนมีความภาคภูมิใจในตนเอง เมื่อครูใช้แนวคิดเกมิพี เคชั่นในการจัดการเรียนการสอน	3.89	0.74	มาก
5.	นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมิพี เคชั่นในการจัดการเรียนการสอน	4.03	0.77	มาก
6.	นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมิพีเคชั่นสามารถพัฒนาผลการเรียนได้	3.91	0.88	มาก
7.	นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมิพีเคชั่นสามารถสร้างบรรยากาศใน การเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้	4.03	0.89	มาก
8.	หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นแล้ว นักเรียนมีความสนใจ วรรณคดีไทยเพิ่มมากขึ้น	3.91	0.61	มาก
9.	หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นแล้ว นักเรียนรู้สึกว่า วรรณคดีไทยไม่น่าเบื่อ	3.63	0.74	มาก
10.	หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมิพีเคชั่นแล้วนักเรียนเกิดความรู้ สึกรักและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย ในฐานะสมบัติทางภูมิ ปัญญาของชาติ	3.91	0.68	มาก
รวม		3.90	0.74	มาก

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิพีเคชั่น โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุดเท่ากัน 3 ข้อ คือ ข้อที่ 3 นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมิพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 4.03 ข้อที่ 5 นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมิพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน

มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 และข้อที่ 7 นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมิฟิเคชั่นสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03

สำหรับข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุดจากรายการประเมิน 10 ข้อ คือ ข้อที่ 9 หลังจากเรียนตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่นแล้ว นักเรียนรู้สึกว่าการรณรงค์ไทยไม่น่าเบื่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.63

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประเด็นที่สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. การที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนาท โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้พบได้จากการเพิ่มขึ้นของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทิศทางบวกรายบุคคลจากการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 88.57 ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด อาจเป็นเพราะการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักอยากศึกษาวรรณคดีไทยเพิ่มมากขึ้น อยากติดตามความเป็นไปของเนื้อหา และเกิดความรู้สึกรู้ว่าวรรณคดีไทยไม่น่าเบื่อ ในขณะที่ครูผู้สอนได้ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชั่นกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีไทย และอยากร่วมกิจกรรมจนสำเร็จได้ ซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งในการนำแนวคิดเกมิฟิเคชั่นไปประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ (Huang,2013) คือ องค์ประกอบของเกมิฟิเคชั่นแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ องค์ประกอบเฉพาะบุคคล ได้แก่ คะแนน ระดับ บันทึกลงเวลา องค์ประกอบเหล่านี้จะทำให้ให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับการแข่งขันของตนเอง และสร้างความก้าวหน้าของตนเอง องค์ประกอบด้านสังคมคือความร่วมมือและการแข่งขันระหว่างบุคคล เช่น ตรา อันดับคะแนน องค์ประกอบนี้จะเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมระหว่างนักเรียน โดยที่ความก้าวหน้า ตลอดจนความสำเร็จของแต่ละคนจะถูกนำมาแสดงให้เห็นให้นักเรียนคนอื่นเห็น โดยครูผู้สอนคอยแนะนำ รับฟังความคิดเห็น และให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ที่มีความสามารถทัดเทียมกับเพื่อนคนอื่น ๆ ได้สอดคล้องกับ จิราภา สุทธิประภา (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่นโดยใช้ทานมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์) ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น มีการร่วมมือ การช่วยเหลือและการแบ่งปัน นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน เชื่อฟังครูมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้มีกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกัน ได้ใช้เวลาร่วมกัน

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาท ตามแนวคิดเกมิฟิเคชั่น พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ

โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุดเท่ากัน 3 รายการ คือข้อที่ 3 นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอน ข้อที่ 5 นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เมื่อครูใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในการจัดการเรียนการสอนและข้อที่ 7 นักเรียนคิดว่าแนวคิดเกมพีเคชั่นสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้ ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 เป็นเพราะว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นนั้นสามารถกระตุ้นแรงจูงใจ ทำให้นักเรียนสนใจการเรียนรู้รู้สึกสนุกสนานและอยากเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ นครินทร์ สุกใส (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมพีเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งพบว่ารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับกลยุทธ์เกมพีเคชั่น ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีพฤติกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ดี มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น นักเรียนรู้จักการประเมินความสามารถของตนเองและพัฒนาด้วยตนเองอยู่เสมอ

อีกทั้งมีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากนักเรียนอีกว่า แนวคิดเกมพีเคชั่นทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานอยากเรียน เพราะเมื่อรู้สึกว่าได้เล่นเกมแล้วก็จะไม่เครียดกับเนื้อหาที่จะเรียนมากนัก ทำให้สามารถเรียนรู้อย่างผ่อนคลายและจดจำเนื้อหาสาระได้มากขึ้น

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่น อาจทำให้นักเรียนสับสนว่าสิ่งที่กำลังทำการเล่นเกมหรือเป็นการเรียน ดังนั้น ครูจึงต้องใช้ความสามารถในการควบคุมชั้นเรียนและบรรยากาศในการเรียนให้ดี เพื่อให้นักเรียนได้ประโยชน์จากการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด ครูควรวางแผนเรื่องเวลาในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสม และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในคาบเรียนนั้นๆ ควรเผื่อเวลาอธิบายให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้อง และสามารถทำกิจกรรมให้เสร็จภายในคาบเรียนได้ ครูควรเน้นย้ำวิธีการเรียนตามแนวคิดเกมพีเคชั่นให้นักเรียนทราบอย่างสม่ำเสมอ และต้องคอยอัปเดตคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้รับอย่างต่อเนื่อง เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนให้อยู่ในระดับสูงอยู่ตลอดเวลา ควรใช้วิธีการสะสมคะแนนในรูปแบบอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับสภาพของนักเรียน เช่น การติดสติ๊กเกอร์ลงในสมุดของนักเรียน จะทำให้นักเรียนเห็นคะแนนได้ชัดเจนขึ้น หรือสะสมคะแนนในสมุดควบคู่ไปกับในแอปพลิเคชัน จะทำให้การสะสมคะแนนน่าสนใจและน่าติดตาม

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- กุสุมา รัชชมณี. (2556). *การวิจัยวรรณคดี*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เกศินี ปุงปีแก้ว. (2557). *การใช้เทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และการเขียนเชิงวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- จารุวรรณ เทียนเงิน. (2547). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การพินิจวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้วิธีสอนตามแนวคิดของสเตอร์นเบอร์ก กับวิธีสอนแบบปกติ*. บัณฑิตวิทยาลัย :มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิราภา สุทธิประภา. (2562). *การเสริมสร้างพฤติกรรมด้านสังคมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันโดยใช้นิทานมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคานหักโนนใหญ่ (ศิริเกตุประชาวิทย์)*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,มหาสารคาม)
- ชนัดต์ พูลเดช, และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3), 331-339.สืบค้นจาก https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/104390
- นครินทร์ สุกใส. (2561). *ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. บัณฑิตวิทยาลัย ;จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, หม่อมหลวง. (2543). *วิเคราะห์วรรณคดีไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ศยาม.
- วรวิสุทธิ ภิบุญยาง. (2556). *Marketing ideas ไอเดียการตลาดพลิกโลก*. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ จูริก.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา ,สถาบันภาษาไทย. (2559). *คู่มือจัดกิจกรรมการใช้หนังสือเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ*. กรุงเทพฯ: ชุมนุนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- Glover, I. (2013). *Play as you learn: Gamification as techniques for motivating Learners*.
- Huang, W. H. Y., & Samon, D. (2013). *Gamification of Education*. Research Report Series: Behavioral Economic in Action.
- Yu-kai, C. (2014). *What is gamification*. Retrieved from<https://yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification>.

