

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม

The Development of Literature Learning Achievement on Samakkhiphethkhamchan
of Matthayomsueksa 6 Students using the 5-Steps Learning Management
with Game

วัณฒพล กางไธสง¹, นภัทิพย์ องอาจวานิชย์²

Wattaphon Kangthaisong¹, Namthip Ongrardwanich²

Corresponding Author E-mail: wattaphonk65@nu.ac.th

Received: 2024-03-26; Revised: 2024-04-17; Accepted: 2024-05-27

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ดำเนินการตามแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนหนองฉางวิทยา จังหวัดอุทัยธานี จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี จำนวน 5 แผน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.47, S.D. = 0.50) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกันและการทดสอบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.57)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี, การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

¹ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาสหวิทยาการ), มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

¹ Student in Master of Education Degree (Thai Language), Naresuan University

² อาจารย์ที่ปรึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

² Advisor, Faculty of Education, Naresuan University

Abstract

The research purposes were 1) to compare the literature learning achievement of Matthayomsueksa 6 students before and after using the 5-step learning management with game, 2) to compare the literature learning achievement of Matthayomsueksa 6 students using the 5-step learning management with game with the criterion of 70 percent, and 3) to investigate the satisfaction of Matthayomsueksa 6 students on using the 5-step learning management with game. This research used an experimental design with one-group pretest posttest design. The sample group contained 38 Matthayomsueksa 6/7 students, semester 2, academic year 2023, Nongchangwittaya School, Uthai Thani Province derived from simple random sampling, randomized classroom as unit by drawing the lottery. The instruments used to collect data were 1) 5 literature learning lesson plans that were appropriate at a high level ($\bar{X}$ = 4.47, S.D. = 0.50), 2) learning achievement tests with a reliability value of 0.88., and 3) a student satisfaction questionnaire with an index of item-objective congruence value between 0.6 - 1.0. The data were analyzed by averages, standard deviations, t-test dependent, and t-test one sample. The research results found that;

1) The literature learning achievement after studying was significantly higher than before studying at the .05 level; 2) The academic achievement after studying was significantly higher than the 70% criterion at the .05 level; and 3) The students' satisfaction in the overall on using the 5-step learning management with games was at a high level ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.57)

Keywords: Literature Learning Achievement, 5 - Steps Learning Management, Learning Management Using Game

บทนำ

วรรณคดี เป็นงานเขียนที่เรียบเรียงขึ้นเพื่อแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึก สร้างความเข้าใจหรือเพื่ออธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ช่วยถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของมนุษย์ อีกทั้งยังบันทึกเรื่องราวของวิถีชีวิตของผู้คนและสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัยไว้ เป็นบันทึกทางความคิดของผู้คนที่เปี่ยมไปด้วยคุณค่าควรแก่การศึกษา เป็นหนังสือที่แต่งดี มีวรรณศิลป์ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. 2561: 293 - 294) นอกจากนี้ยังมีความสำคัญในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ เป็นวัฒนธรรมและเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม (บุญเหลือ เทพยสุวรรณ. 2543: 6; อ้างถึงใน ดวงมนต์ จิตรจำนง. 2556: 47) ด้วยเหตุนี้วรรณคดีจึงเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าจากบรรพบุรุษที่ได้ฝากไว้ให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษาและต่อยอดให้เกิดประโยชน์กับสังคมและนำมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต จากความสำคัญดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจึงได้กำหนดวรรณคดีไว้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม โดยกำหนดให้ผู้เรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 นั้นจะต้องวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้น รู้และเข้าใจลักษณะเด่นของวรรณคดี ภูมิปัญญาทางภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีไทย ประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ นำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ครูจะต้องตระหนักถึงวัตถุประสงค์ของการสอนวรรณคดีเพื่อกำหนดเป้าหมายของการสอนให้ชัดเจน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 43)

จากประสบการณ์การสอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองฉางวิทยามาเป็นเวลา 3 ปี ของผู้วิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมมีค่าเฉลี่ยที่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้ คือร้อยละ 70 ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อให้ทราบถึงสภาพและสาเหตุของปัญหาการเรียนวรรณคดีที่เกิดขึ้น โดยผู้วิจัยได้สอบถามนักเรียนในระดับชั้นดังกล่าว พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติในเชิงลบกับการเรียนวรรณคดี เนื่องจากการเรียนวรรณคดีเป็นเรื่องที่ยาก ไกลตัว องค์กรความรู้ต่าง ๆ ที่ได้นั้นไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ของสังคมปัจจุบันได้ ประกอบกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนั้นไม่ดึงดูดความสนใจ รวมถึงเนื้อหาที่ยืดเยื้อ คำศัพท์ที่ค่อนข้างยาก เหตุผลเหล่านี้วรรณคดีจึงเป็นวิชาที่ผู้เรียนมองไม่เห็นประโยชน์ชัดเจนเหมือนกับวิชาแพทย์ บัญชี หรือกฎหมาย นักศึกษาทั่วไปมักมองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องของกษัตริย์ในจินตนิยาย การเรียนอ่านกาพย์กลอน มีคำศัพท์ที่อ่านยาก (รื่นฤทัย สัจจพันธุ์.

2556: 1) นอกจากนี้ยังมีปัจจัยด้านครูผู้สอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีส่วนใหญ่จะเน้นที่การท่องจำโดยครูเป็นผู้บรรยายสื่อการสอนที่ครูใช้ไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ปัจจัยเหล่านี้จึงกลายเป็นเงื่อนไขที่ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจเรียนวรรณคดีไทย และไม่ตระหนักในคุณค่าของวรรณคดีไทย

ปัญหาดังกล่าวได้สะท้อนผ่านผลคะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O - NET) รายวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองฉางวิทยา ปีการศึกษา 2560 – 2564 โดยเฉพาะในมาตรฐานที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม 5 มีแนวโน้มที่ลดลงอย่างต่อเนื่อง และเมื่อนำคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนที่มีขนาดเดียวกันทั่วประเทศ พบว่า ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนที่มีขนาดเดียวกัน อีกทั้งไม่เป็นไปตามค่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 ขึ้นไป จากปัญหาดังที่กล่าวไปข้างต้นผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญและเห็นว่าควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ดียิ่งขึ้น โดยการนำเทคนิค วิธีการสอน หรือนวัตกรรมที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เข้าถึงง่าย และทำให้การเรียนวรรณคดีน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งการสอนวรรณคดีครูควรคำนึงถึงความสนใจที่แตกต่างและความต้องการของนักเรียนที่ตนสอน ควรใช้วิธีการที่หลากหลาย ไม่ควรเน้นการบรรยายจนเกินไป หรือให้นักเรียนท่องจำ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดใช้เหตุผล ศึกษาค้นคว้า และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด เน้นความคิดรวบยอดมากกว่าเนื้อหา จัดบรรยากาศและหาวิธีที่จะช่วยส่งเสริมจินตนาการของนักเรียน สุดท้ายควรให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ (สุจริต เพียรชอบ, และสายใจ อินทรมรรย. 2538: 230 - 238)

ผู้วิจัยจึงศึกษาการแก้ปัญหาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี พบว่ามีวิธีการที่น่าสนใจและเหมาะสม คือ การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เนื่องจาก เป็นวิธีการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและมีส่วนร่วม ทั้งยังช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ เกิดทักษะกระบวนการ และมีเจตคติที่พึงประสงค์ สามารถนำความรู้ไปบริการสู่สาธารณะให้ประโยชน์ได้ นอกจากนี้ยังเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามแนวทางในศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น นอกจากนี้วิธีการข้างต้นแล้วผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมการสอนที่จะมาช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนให้สูงขึ้น ได้แก่ เกม ซึ่งมีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัย ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (พิศนา แคมมณี. 2563: 365) ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยนำขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นมากำหนดเป็นขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามขั้นตอนของวิธีการดังกล่าวและนำเกมที่ผู้วิจัยออกแบบและสร้างขึ้นเองโดยคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน ดึงดูดความสนใจ สร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีให้กับนักเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม

การทบทวนวรรณกรรม

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น

ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2558: 29) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการสังเกตแล้วตั้งสมมติฐาน สามารถค้นคว้าแสวงหาความรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์องค์ความรู้ได้ อีกทั้งสามารถสื่อสารและนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้เพื่อบริการสู่สังคมได้ ซึ่งเป็นคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองที่ดีในศตวรรษที่ 21 ตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนมาตรฐานสากลของกระทรวงศึกษาธิการ

พิมพันธ์ เดชะคุปต์, และเพียว ยินดีสุข (2559: 51) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นวิธีการทางวิทยาศาสตร์ร่วมกับทักษะการสื่อสารและทักษะการประยุกต์ความรู้ ได้ผลงานตอบแทนสังคมเป็นการสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สำนักบริหารงานกรมมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2565: 13) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นวิธีการที่เปิดโลกกว้างให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าอย่างอิสระในประเด็นที่ตนสนใจ เริ่มจากการกำหนดประเด็นปัญหา และค้นคว้าแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น นำไปสู่การสรุปองค์ความรู้ จากนั้นจึงหาวิธีการที่เหมาะสมสำหรับสื่อสารนำเสนอให้ผู้อื่นได้รับทราบ และสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้จากการศึกษาไปทำประโยชน์แก่สาธารณะ

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นวิธีการที่เปิดกว้างให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องหรือประเด็นต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาไปสู่ผู้มีความรู้ ทักษะกระบวนการ และเจตคติที่พึงประสงค์ สามารถนำความรู้ที่ได้บริการสู่สาธารณะได้ ทั้งยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ตาม แนวทางในศตวรรษที่ 21 มีกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น จากแนวคิดของนักวิชาการและนักวิจัย สามารถสรุปขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ได้ดังนี้

ขั้น 1 การตั้งประเด็นคำถาม/สมมติฐาน ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิด สังเกต ตั้งคำถามอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์

ขั้น 2 การสืบค้นความรู้จากแหล่งเรียนรู้และสารสนเทศ ฝึกให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ข้อมูลและสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลาย

ขั้น 3 การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ ฝึกให้ผู้เรียนนำความรู้และสารสนเทศหรือข้อมูลที่ได้จากการแสวงหาความรู้ อภิปราย เพื่อสรุปและสร้างองค์ความรู้

ขั้น 4 การสื่อสารและการนำเสนอ การฝึกให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้มาสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้น 5 การบริการสังคมและจิตสาธารณะ ฝึกให้ผู้เรียนปฏิบัติจริงโดยนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับสังคม และชุมชนตามวิถีภาวะของผู้เรียน

ข้อดีและประโยชน์ของการจัดเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับข้อดีและประโยชน์ของการจัดเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น จากแนวคิดของนักวิชาการและนักวิจัยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นการสอนที่มีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น และมีความสนุกสนานกับการเรียน กระตุ้นให้เกิดทักษะการเรียนรู้ตามคุณลักษณะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับความสามารถพื้นฐานเบื้องต้นสำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านภาษา (Literacy) ด้านการคำนวณ (Numeracy) และด้านเหตุผล (Reasoning Ability)

ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559: 437) กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันที่จะให้ผลออกมาในการรู้แพ้ - ชนะ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2561: 79) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้เป็นพื้นฐานการศึกษา รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ มีกฎเกณฑ์กติกาที่ง่าย ๆ สามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้

ทศนา แคมมณี (2563: 365) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้อภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

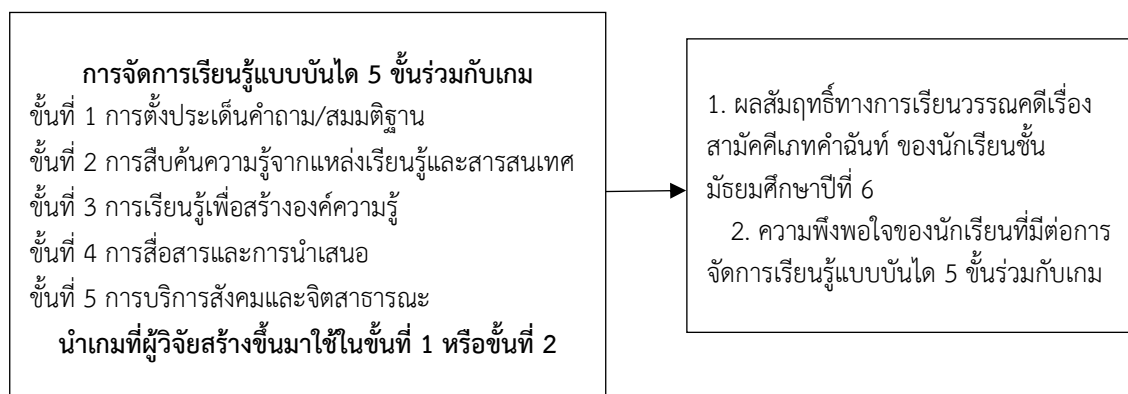
สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกม ภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และช่วยพัฒนาความคิดให้เกิดความพร้อมในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา

ข้อดีและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อดีและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จากแนวคิดของนักวิชาการและนักวิจัยสรุปได้ว่า เกมมีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน ดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียน ทั้งยังก่อให้เกิดความเพลิดเพลินในการเรียน มีส่วนช่วยส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูผู้สอนและระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ทั้งยังฝึกให้มีวินัยในตนเอง เคารพในกฎและกติกาต่าง ๆ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง และเกิดการด้วยตนเอง ทำให้องค์ความรู้ที่ได้อยู่อย่างคงทน

จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยได้นำขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น มาจัดการเรียนรู้ คือ ขั้น 1 การตั้งประเด็นคำถาม/สมมติฐาน ให้ผู้เรียนรู้จักคิดตั้งคำถามอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์เกี่ยวกับวรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ขั้น 2 การสืบค้นความรู้จากแหล่งเรียนรู้และสารสนเทศ ให้ผู้เรียนค้นคว้าความรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ จากแหล่งเรียนรู้อย่างหลากหลาย ขั้น 3 การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ ให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้ามาอภิปรายเพื่อสรุปและสร้างองค์ความรู้ ขั้น 4 การสื่อสารและการนำเสนอ ให้ผู้เรียนนำความรู้เกี่ยวกับ วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ที่ได้รับมาสื่อสารอย่างด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น พุดนำเสนอหน้าชั้นเรียน และขั้น 5 การบริการสังคมและจิตสาธารณะ ให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับสังคมและชุมชนรอบตัวตามวิถีชีวิตของผู้เรียน โดยนำเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนำไปใช้ร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ข้างต้น ในขั้น 1 หรือขั้น 2 ตามความเหมาะสมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีของนักเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Designs) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย กลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน (One-Group Pretest Posttest Design) (เทียมจันทร์ พานิชย์พลินไชย. 2560: 84) ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

การสอบก่อนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้	การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้
T ₁	X	T ₂
T ₁	คือ การสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test)	
X	คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม	
T ₂	คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test)	

ภาพที่ 2 แบบแผนการทดลอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนหนองฉางวิทยา อำเภอหนองฉาง จังหวัดอุทัยธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท จำนวน 11 ห้องเรียน จำนวน 409 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนหนองฉางวิทยา อำเภอหนองฉาง จังหวัดอุทัยธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ด้วยวิธีการจับสลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม จำนวน 5 แผน โดยมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรสถานศึกษา แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เพื่อนำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานมาเป็นแนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม จำนวน 5 แผน รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง ไม่รวมการทดสอบก่อนและทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของวรรณคดี จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 พินิจลักษณะคำประพันธ์ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 วิจัยเนื้อหาสามัคคีเภทคำฉันท์ จำนวน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิเคราะห์คุณค่าเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคม จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การสังเคราะห์ข้อคิดและนำไปประยุกต์ใช้ จำนวน 2 ชั่วโมง

1.3 นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งใช้เกณฑ์การประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด. 2560: 103) พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.50)

1.4 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และนำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ให้คะแนนแบบตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน รวมทั้งสิ้น 30 คะแนน ใช้ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้โดยแบบทดสอบจะเป็นชุดเดียวกัน มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา

2.2 ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการใช้คำถามตามระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม 6 ระดับ และกำหนดค่าน้ำหนักของเนื้อหาและระดับการเรียนรู้ลงในตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ให้ครูและครอบครัวตามตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่า อยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0

2.4 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ หาค่าความยาก (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) จากนั้นผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้มาใช้ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.47 – 0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.21 – 0.74 มาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.88

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ และกำหนดประเด็นที่ต้องการวัดความพึงพอใจให้ครอบคลุม

3.2 สร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่รับจากการเรียนรู้ จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3.3 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่า อยู่ระหว่าง 0.6 -1.0 และจัดพิมพ์แบบวัดความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผน

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม จำนวน 5 แผน ใช้เวลาสอน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง
3. ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้ข้อสอบฉบับเดิม โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง
4. นำแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม ไปสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง
5. นำผลการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ การสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน มาวิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
2. สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) หาค่าความยาก (Difficulty) การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination power) หาค่าความเที่ยง (Reliability)
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ได้แก่ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติ t-test dependent และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติ t-test one sample

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนซึ่งมีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม มีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t - test	Sig. (1tailed)
ก่อนเรียน	38	30	13.76	1.57	40.68*	0.0000
หลังเรียน	38	30	25.32	1.80		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.80

ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.57 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 มีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	เกณฑ์	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	t - test	Sig. (1tailed)
หลังเรียน	38	30	21	25.32	84.40	1.80	14.76*	0.0000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.80 คิดเป็นร้อยละ 84.40 ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 พบว่าสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม มีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงค่าคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.44	0.61	มาก
2. ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้	4.41	0.61	มาก
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	4.39	0.53	มาก
รวมเฉลี่ย	4.41	0.57	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ร่วมกับเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจด้านจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.61) และด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.39, S.D. = 0.53) ตามลำดับ

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นวิธีการที่เปิดโลกกว้างให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าอย่างอิสระในประเด็นที่ตนสนใจ เริ่มจากกำหนดประเด็นปัญหา และค้นคว้าแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น นำไปสู่การสรุปองค์ความรู้ จากนั้นจึงหาวิธีการที่เหมาะสมสำหรับสื่อสารนำเสนอให้ผู้อื่นได้รับทราบ และสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้

จากการศึกษาไปทำประโยชน์แก่สังคมได้ (สำนักบริหารงานกรมมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. 2565) อีกทั้งมีกระบวนการที่ต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม นักเรียนได้มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ กล่าวคือ ขั้นที่ 1 ตั้งประเด็นคำถาม/สมมติฐาน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิด สังเกต ตั้งคำถามอย่างมีเหตุผลโดยนำเสนอสิ่งเร้าที่หลากหลายให้นักเรียนสังเกตแล้วจึงเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามได้ทั้งคำถามที่ง่ายและยาก จากนั้นครูจึงเลือกคำถามของนักเรียนให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนไปเป็นประเด็นสำหรับการค้นคว้าในขั้นต่อไป ขั้นที่ 2 สืบค้นความรู้จากแหล่งเรียนรู้และสารสนเทศ ช่วยฝึกให้ผู้เรียนรู้แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายที่นักเรียนเข้าถึงได้ซึ่งนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน จากนั้นจึงกลั่นกรองข้อมูลพร้อมออกแบบการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ ตามความเหมาะสม (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, และเพียร ยินดีสุข. 2559) ขั้นที่ 3 สรุปองค์ความรู้ ผู้เรียนได้นำความรู้หรือข้อมูลที่เกิดขึ้นมาอภิปรายเพื่อสรุปและสร้างองค์ความรู้ได้ ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถจดจำองค์ความรู้ได้เป็นอย่างดีและคงทน เช่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสิ่งที่ตนค้นคว้าและตรวจสอบความถูกต้องกับเพื่อนกลุ่มอื่น ขั้นที่ 4 สื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนได้นำเสนอสิ่งที่ได้ศึกษาค้นคว้าออกมาอย่างเหมาะสมโดยการพูดนำเสนอหน้าชั้นเรียน ทั้งยังเป็นการพัฒนาสมรรถนะในด้านการสื่อสารให้กับนักเรียนอีกด้วย (ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. 2558) และขั้นที่ 5 บริการสังคมและจิตสาธารณะ ให้ผู้เรียนนำความรู้สู่การปฏิบัติจริง เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับสังคมตามวฒิภาวะของผู้เรียน โดยขั้นตอนนี้จะทำให้ให้นักเรียนรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมและทำให้องค์ความรู้นั้นมีคุณค่า (สำนักบริหารงานกรมมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. 2565)

นอกจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวผู้วิจัยยังได้ใช้เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาร่วมในขั้นที่ 1 หรือ 2 อย่างเหมาะสม ซึ่งเกมที่สร้างขึ้นนั้นมีรูปแบบที่หลากหลายทั้งเกมที่มีการแข่งขัน เกมเหล่านี้มีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน ช่วยดึงดูดใจความสนใจของผู้เรียน ทั้งยังก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และเกิดการด้วยตนเอง ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกมจึงช่วยพัฒนาทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีให้เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งผลการวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับ นัฒริยา ปิ่นทอง (2564) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง มัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของนักเรียนหลังเรียนรู้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ส่งเสริมให้นักเรียนคิดอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากให้นักเรียนตั้งคำถามจากสิ่งรอบตัวจากนั้นไปสืบค้นความรู้และสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับประเด็นคำถามเพื่อนำมาสร้างองค์ความรู้ แล้วนำมาสื่อสารและนำเสนอ และนำไปบริการสังคม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฝนด้วยตนเองโดยมีครูเป็นผู้กระตุ้น ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ที่คงทน และเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (2562) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อัตโนมัติเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากสื่อการเรียนรู้อัตโนมัติเกมการศึกษาได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน คือ มีการลำดับจากเนื้อหาง่ายไปหายาก ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาในสื่อการเรียนรู้อัตโนมัติเกมการศึกษา และเชื่อมโยงเนื้อหาจากเกมหนึ่งไปสู่เกมหนึ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นนั้น มีการกำหนดพฤติกรรมของครูและนักเรียนไว้อย่างชัดเจนในขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ขั้นที่ 1 ตั้งประเด็นคำถาม/สมมติฐาน ครูเปิดประเด็นให้นักเรียนตั้งคำถามแล้วครูจึงเลือกคำถามของนักเรียนให้สอดคล้องกับสาระที่ครูจะสอน จากนั้นให้นักเรียนคาดคะเนคำตอบโดยครูต้องไม่เฉลยคำตอบ ขั้นที่ 2 สืบค้นความรู้จากแหล่งเรียนรู้และสารสนเทศ ขั้นตอนนี้ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้หลากหลายตามที่ครูออกแบบหรือให้นักเรียนออกแบบวางแผนเองก็ได้ โดยนักเรียนพิจารณาแล้วสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมออกแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า ขั้นที่ 3 สรุปองค์ความรู้ นักเรียนต้องแลกเปลี่ยนผลการศึกษาค้นคว้าภายในกลุ่มและมีการสะท้อนความคิด โดยครูเป็นผู้นำอภิปราย จากนั้นนักเรียนรับรู้และรับรององค์ความรู้ที่ตนสร้างให้ถูกต้อง ขั้นที่ 4 สื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนเตรียมตัวและ

นำเสนอผลงานความรู้ที่ได้ด้วยด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยครูเป็นผู้ประเมินผลและให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนาต่อไป และ
ขั้นที่ 5 บริการสังคมและจิตสาธารณะ นักเรียนต้องบูรณาการความรู้ที่ได้นำไปสร้างสรรค์สู่สาธารณะ เช่น ให้นักเรียนนำไป
บูรณาการกับวิชาอื่น (พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์, และพเยาว์ ยินดีสุข. 2559) นอกจากนี้ยังมีการนำเกมมาใช้ร่วมในการจัดการเรียนรู้
ในขั้นที่ 1 หรือ 2 ซึ่งเกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง มีความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้จากการเล่น
ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้นั้นอยู่คงทน (ทิตินา แคมมณี. 2563) ซึ่งผลการวิจัยข้างต้นสอดคล้อง
กับ สุภาพร เหล่ารอด (2565) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ 5
STEPS ร่วมกับเทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของ
นักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 STEPS เป็น
กิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนฝึกตั้งคำถาม
และตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านและส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มเพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบ
นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับณิชนันท์ จุติวง (2565) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขา
ทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศ
ภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ เกณฑ์ร้อยละ 70 เนื่องจาก
การนำเกมมาใช้เป็นสื่อถ่ายทอดเนื้อหาเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เป็นเทคนิค
การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและทำให้ผู้เรียนมีความสนใจเนื้อหามากขึ้น นอกจากนี้ยังกระตุ้นให้
ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตื่นตัว ทั้งกาย สติปัญญาอารมณ์ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม โดยภาพรวมอยู่
ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจด้านจัดกิจกรรมการเรียนรู้
สูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.44, S.D. = 0.61) เนื่องจากกระบวนการของการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกมนั้นกระตุ้นให้
นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ตรงกับคุณลักษณะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการในทุกขั้นตอน
นอกจากนี้ในกระบวนการดังกล่าวยังช่วงให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและ
กัน อีกทั้งได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และ
สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ มีทักษะชีวิตในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นอย่างดี กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความต่อเนื่อง
และสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละระดับ (เอกสารประกอบการอบรมหลักสูตรพัฒนาครูคุณภาพโดยใช้
กระบวนการสร้างระบบพี่เลี้ยง (Coaching, & Mentoring. 2556; อ้างถึงใน ทะเนศ วงศ์นาม, และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. 2558)
นอกจากนี้ยังมีเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อร่วมซึ่งช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขด้วยรูปแบบที่หลากหลายโดย
เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย ทั้งเกมวินโดวส์ เกมเว็รตอล ซึ่งเป็นรูปแบบออนไลน์ใช้งานง่าย
โดยนักเรียนสามารถเข้าได้จากโทรศัพท์ของนักเรียนได้ทุกคน ซึ่งผลการวิจัยข้างต้นยังสอดคล้องกับ นันทริยา ปิ่นทอง (2564) ที่
ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง มัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการ
เรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ภาพรวมอยู่ในระดับ
เห็นด้วยมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด เนื่องจากการจัด
การเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ อย่าง
ครอบคลุม ทั้งการคิดวิเคราะห์ตั้งคำถาม การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การสืบค้นความรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง
รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.61) และด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.39,
S.D. = 0.53) ตามลำดับ ทั้งนี้เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น บางเกมมีความซับซ้อนและใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน ประกอบกับเนื้อหา
ที่ยากจึงทำให้นักเรียนบางส่วนมีความกังวลในขณะที่เล่นเกม ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และ
ความพึงพอใจของนักเรียนซึ่งในการสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้ครูควรคำนึงอยู่เสมอ เพราะลักษณะของเกมประกอบการสอน
นั้นเนื้อหาและระยะเวลาของการเล่นจะต้องเหมาะสมกับเป้าหมายและระดับชั้นของผู้เรียน ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการทำ
กิจกรรมอย่างทั่วถึง ได้รับความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจในการเรียน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 2559) ซึ่งหลักการจัด
การเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นต้องใช้งานง่าย แต่ต้องมีความยากในการทำให้ผู้เรียนชนะหรือก้าวไปข้างหน้าในการดำเนินกิจกรรมนั้น
ได้ จึงจะทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน พร้อมกับการได้รับความรู้ จึงจะจัดได้ว่าผู้สอนสามารถนำสื่อเกมการศึกษานั้นมาใช้ได้

อย่างเหมาะสม ดังนั้นในการออกแบบการเรียนรู้ควรคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ อยู่เสมอและควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับนักเรียนให้มากที่สุด (กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. 2562)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม มีขั้นตอนบางขั้นตอนที่ใช้เวลามาก อาจจะต้องมีเวลาให้นักเรียนไปสืบค้นเพิ่มเติมนอกเวลาเรียน หรือจัดทำชิ้นงานนอกเวลาเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.2 การนำการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นมาใช้ร่วมกับเกม ผู้สอนต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับผู้เรียนโดยคำนึงถึงเวลา สถานที่ อุปกรณ์ และการบริหารเวลา

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี โดยใช้การจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นหรือเกม ร่วมกับเทคนิคหรือวิธีสอนแบบอื่น ๆ เช่น อินโฟกราฟฟิก

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม กับสาระอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทย เช่น หลักการใช้ภาษา การอ่าน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2561). **คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560**. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). รายงานการวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. (พิมพ์ครั้งที่ 7). นนทบุรี: พิบาลานซ์ดีไซด์แอนพริ้นติ้ง.
- ณิชนันท์ จูด้วง. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทฉบับที่ 1. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทฉบับที่ 1. (สาขาภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ดวงมนต์ จิตรจำนง. (2556). **วรรณคดีวิจารณ์เบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาส์น.
- ทะเลศ วงศ์นาม, และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2558). รายงานการวิจัยการศึกษามูลการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยบันได 5 ขั้น (QSCCS) สำหรับนิสิตปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2558). รายงานการวิจัยผลการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยบันได 5 ขั้น (QSCCS) ร่วมกับ Facebook เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองในศตวรรษที่ 21 รายวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ สำหรับนิสิตปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทิตินา แคมมณี. (2563). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมจันทร์ พานิชย์พลินไชย. (2560). **การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้**. พิษณุโลก: พิษณุโลกเปเปอร์ แอนซ์พบลาย.
- นัณริยา ปิ่นทอง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 (การสอนภาษาไทย). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). **การวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, และเพียว ยินดีสุข. (2559). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รินทร์ชัย สัจจพันธุ์. (2556). ความรู้ทั่วไปทางภาษาไทย ตอนที่ 3 วรรณคดีไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2565). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สืบค้นเมื่อ 23 มีนาคม 2566, จาก <http://www.niets.or.th>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2561). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ฉบับราชบัณฑิตยสภา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- สำนักบริหารงานกรมมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). แนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนมาตรฐานสากล ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2565). กรุงเทพฯ: ไอเดียแอนด์พริ้นติ้ง.
- สุจริต เพียรชอบ, และสายใจ อินทร์มรรย. (2538). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาพร เหล่ารอด. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 STEPs ร่วมกับเทคนิค 5W1H ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท (สาขาภาษาไทย). มหาวิทยาลัยนเรศวร.