



## การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### Improving Reading Comprehension Achievement in Thai Literature Using Game-Based Learning for Seventh-Grade Students

จิตติขวัญ ภูพันธ์ตระกูล<sup>1</sup>, สนินสา โส๊ะอุ<sup>2\*</sup>, ชนากานต์ ไชยานุกุล<sup>3</sup>, และ พล เหลืองรังษี<sup>4</sup>

Chittikhwan Poopantragoon<sup>1</sup>, Sunisa So-u<sup>2\*</sup>, Chanakan Chaiyanukuland<sup>3</sup> and Pol Luangrangsee<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> นักศึกษาระดับปริญญาโท, หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

<sup>1,2,3</sup> Graduate student, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University.

<sup>4</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

<sup>4</sup> Assistant Professor, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University.

\* Corresponding author, E-mail: sunisa.sou015@hu.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 22 คน รูปแบบการวิจัยแบบก่อนทดลอง โดยใช้การทดลองกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมผ่านเว็บไซต์ Blooket โหมด Gold Quest จำนวน 3 แผน ที่ผ่านการประเมินค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 แบบทดสอบการอ่านจับใจความที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องของแต่ละข้อคำถามอยู่ที่ 0.67 ถึง 1 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.88 และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องของแต่ละข้ออยู่ที่ 0.67 ถึง 1 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** การอ่านจับใจความ, วรรณคดีไทย, การจัดการเรียนรู้แบบเกม, Blooket,

#### Abstract

This research article aimed to: 1) compare the reading comprehension achievement in Thai literature of seventh-grade Students before and after using game-based learning, and 2) examine students' satisfaction toward game-based learning. The target group consisted of 22 seventh-grade Students from the Demonstration School of Yala Rajabhat University during the second semester of the 2025 academic year. A pre-



experimental research design was employed using a one-group pretest-posttest design. The research instruments consisted of three game-based learning plans delivered through the Blooket website in Gold Quest mode, which received an appropriateness evaluation rating at the highest level with a mean score of 4.60; a reading comprehension test with an item congruence index (IOC) ranging from 0.67 to 1.00 and an overall reliability of 0.88; and a satisfaction questionnaire with an item congruence index ranging from 0.67 to 1.00. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test, mean, and standard deviation. The results revealed that students' post-learning reading comprehension achievement in Thai literature was significantly higher than pre-learning at the .05 level of statistical significance, and students' overall satisfaction toward game-based learning was at the highest level.

**Keywords:** reading comprehension, Thai literature, game-based learning, Blooket

## บทนำ

การอ่านจับใจความเป็นทักษะพื้นฐานทางภาษาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังที่ถนอมวงศ์ สุขโขติรัตน์ ล้ำยอดมรรคผล (2561) ได้กล่าวถึงการอ่านจับใจความสำคัญไว้ว่า “การอ่านจับใจความสำคัญเป็นหัวใจของการอ่าน ไม่ว่าจะมึรูปแบบหรือเนื้อหาอย่างไร เพราะหากจับใจความสำคัญไม่ได้ก็ย่อมไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน” ทั้งนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่สอดคล้องกับการอ่านจับใจความวรรณคดีไทย ได้แก่ สาระที่ 1 การอ่าน และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ดังนี้ สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้าง ความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัย รักการอ่าน และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนั้นการเรียนวรรณคดีไทยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องใช้ความสามารถในการอ่านจับใจความเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา วิเคราะห์สาระสำคัญ ตีความความหมาย และเชื่อมโยงแนวคิดจากเรื่องที่อ่าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการอ่านจับใจความในระดับปานกลางไปจนถึงระดับดี แต่ยังมีนักเรียนส่วนหนึ่งที่ยังต้องได้รับการส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความ เห็นได้จากผลการทดสอบการอ่านจับใจความในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 มีผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมดในภาคเรียนที่ 1 21 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ส่วนในภาคเรียนที่ 2 การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณคดีไทยในหนังสือเรียนวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีรูปแบบเป็นบทร้อยกรอง ใช้ภาษาเชิงวรรณศิลป์ มีสำนวนโวหารและคำศัพท์ยากแก่การเข้าใจ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการอ่าน อ่านตัวบทไม่จบเรื่องและไม่สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นได้จากผลการทดสอบกลางภาคในภาคเรียนที่ 2 ซึ่งมีนักเรียนเพิ่ม 1 คน รวมเป็น 22 คน พบว่า ยังคงมีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 31.82 (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ฝ่ายมัธยมศึกษา, 2568)



การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยที่เน้นการอ่านตัวบทเพียงอย่างเดียว เพื่อลดความเนื้อเรื่อง แปลคำศัพท์ยาก และวิเคราะห์เนื้อหาในตัวบทอาจทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้ และสรุปใจความสำคัญไม่ได้ การใช้เกมเป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เนื้อหาผ่านเกม ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นแนวทางหนึ่งที่ได้รับความสะดวกในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามที่ทศนา แคมมณี (2567) กล่าวไว้ว่า “เกมเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่ผู้สอนสามารถนำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะจะทำให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ตื่นเต้น มีความสุขในการเรียนรู้” เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ การคิดวิเคราะห์ และการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่รู้สึกรัดคั้นจากการเรียนในรูปแบบเดิม

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า การใช้เกมสามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความนักเรียนให้สูงขึ้นได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของพระครูปลัดประพันธ์ สุรกโร (สังการ) (2561) ซึ่งได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความจากวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและกลุ่มที่สอนแบบปกติ” ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม มีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของธาวิน สุธรรมรักขิต (2568) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นเมืองอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถของนักเรียนในการอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นเมืองอุดรดิตถ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เว็บไซต์ Blooket เป็นสื่อที่ใช้สร้างเกมเพื่อจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ผู้สอนสามารถเลือกกิจกรรมให้ผู้เรียนเล่นเกมผ่านโหมด (Mode) ต่าง ๆ ในเว็บไซต์ Blooket ได้อย่างหลากหลาย ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ประกอบกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ยังสอดคล้องกับพฤติกรรมกรเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน และการเล่นเกมผ่านเว็บไซต์ Blooket ยังสามารถนำมาใช้ในการฝึกทักษะการอ่านจับใจความได้ ด้วยการสร้างคำถามที่เน้นการวิเคราะห์ สรุปประเด็น และตีความเนื้อหาจากตัวบทวรรณคดีได้อย่างเหมาะสม เมื่อนักเรียนได้เล่นเกมผ่านเว็บไซต์ Blooket จะทำให้นักเรียนได้อ่านตัวบทวรรณคดีไทยประกอบกับใช้ความคิดเพื่อตอบคำถามให้ถูกต้อง การใช้เกมผ่านเว็บไซต์ Blooket ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนให้ดีขึ้น พร้อมทั้งสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวรรณคดีไทย

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความสำคัญวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยใช้วรรณคดีไทยเรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และนำเว็บไซต์ Blooket มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีคำถามวิจัยว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมผ่านเว็บไซต์ Blooket ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้นหรือไม่ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวในระดับใด



### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

### แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การจัดการเรียนรู้แบบเกม เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมมาใช้เป็นสื่อและวิธีการในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยกำหนดกฎ กติกาและวิธีการเล่นอย่างชัดเจนเพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทั้งนี้ผู้สอนจะนำเนื้อหา ข้อมูล พฤติกรรม วิธีการเล่น และผลที่เกิดจากการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้เป็นฐานในการอภิปราย วิเคราะห์ และสรุปองค์ความรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดได้รับประสบการณ์ตรงเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ทิตานา แคมมณี (2567) กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม สรุปได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกา

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

พรวฤณ ท่วมกลัด และสุชาติ คุ่มสุทธิ (2567) กล่าวถึงเกม Blooket ไว้ว่า “Blooket คือ เว็บไซต์สำหรับสร้างเกมเพิ่มความสนุกในการจัดการเรียนการสอน โดยสามารถสร้างข้อคำถามด้วยตนเอง และสามารถเลือกรูปแบบหรือโหมด (Mode) ในการเล่นเกมได้ เมื่อนักเรียนกรอกรหัส (Code) ของห้องในการเล่นเกมไปแล้วนักเรียนจะตั้งชื่อและเลือกตัวละคร โดยนักเรียนสามารถเลือกรูปสัตว์ประจำตัวเองได้” ทั้งนี้ผู้สอนต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการเข้าเว็บไซต์ Blooket หรือใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่แสดงหน้าต่างเว็บไซต์ของเกมได้ และนักเรียนต้องใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของตนเองในขณะที่เล่นเกมเพื่อตอบคำถาม

การใช้งานเกมในเว็บไซต์ Blooket สำหรับครูผู้สอน (Nuttawut Pikunni, 2564) มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เข้าเว็บไซต์ [www.blooket.com](http://www.blooket.com) โดยลงทะเบียนด้วยที่อยู่อีเมลล์
2. สร้างชุดคำถามและรายการคำตอบพร้อมทั้งกำหนดคำตอบที่ถูกต้อง
3. เมื่อต้องการให้นักเรียนเล่นเกม ให้ผู้สอนคลิกที่คำว่า Host แล้วเลือกโหมดของเกม จากนั้นกำหนดเวลาในการเล่น และคลิกที่คำว่า Host Now
4. แจกรหัสเกมให้นักเรียนเข้าร่วม โดยนักเรียนสามารถตั้งชื่อและเลือกตัวละครในรูปแบบที่ตนเองชอบ
5. เมื่อนักเรียนเข้าร่วมครบแล้วให้คลิกที่คำว่า Start เพื่อเริ่มเกม
6. หลังจากหมดเวลาจะปรากฏผลการแข่งขันเป็นลำดับและคะแนนของนักเรียนแต่ละคน



การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนเล่นเกม Blooket ในโหมด Gold Quest ซึ่งได้มาจากการสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับโหมดที่นักเรียนสนใจและชื่นชอบ เนื่องจากโหมด Gold Quest มีกลไกการสะสมคะแนนเป็นจำนวนทองคำ ขณะที่เล่นสามารถแลกเปลี่ยนหรือขโมยทองคำจากผู้เล่นคนอื่นได้ จากนั้นผู้วิจัยสร้างรายการคำถามเพื่อนำไปสร้างชุดคำถามและคำตอบของเกมในเว็บไซต์ Blooket ดังนี้

การจับใจความสำคัญวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน รายการคำถามชุดละ 20 ข้อ ได้แก่ ชุดที่ 1 เรื่องนำรู้เกี่ยวกับกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และบทเห่ชมเครื่องคาว ชุดที่ 2 บทเห่ชมผลไม้ และชุดที่ 3 บทเห่ชมเครื่องหวานและคุณค่าของเรื่อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของทิสนา แคมมณี (2567) ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม ผู้สอนนำเสนอเกมในเว็บไซต์ Blooket การจับใจความสำคัญวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และชี้แจงกติกาการเล่นให้นักเรียนรับทราบดังนี้ ชั่วโมงที่ 1 การจับใจความสำคัญวรรณคดีไทย ชุดที่ 1 เรื่องนำรู้เกี่ยวกับกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และบทเห่ชมเครื่องคาว ชั่วโมงที่ 2 การจับใจความสำคัญวรรณคดีไทย ชุดที่ 2 บทเห่ชมผลไม้ โดยกำหนดให้นักเรียนเล่นเกมแข่งขันกันเป็นทีม คือ แบ่งนักเรียนซึ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม จำนวน 4 กลุ่ม กำหนดให้สมาชิกในกลุ่มตั้งชื่อขึ้นต้นเหมือนกัน นักเรียนคนใดที่มีคะแนนสูงสุดในแต่ละรอบถือว่ากลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะในรอบนั้น ๆ ส่วนชั่วโมงที่ 3 การจับใจความสำคัญวรรณคดีไทย ชุดที่ 3 บทเห่ชมเครื่องหวานและคุณค่าของเรื่อง กำหนดให้นักเรียนเล่นเกมแข่งขันกันเป็นรายบุคคล นักเรียนคนใดที่มีคะแนนสูงสุดในแต่ละรอบถือว่าเป็นผู้ชนะ

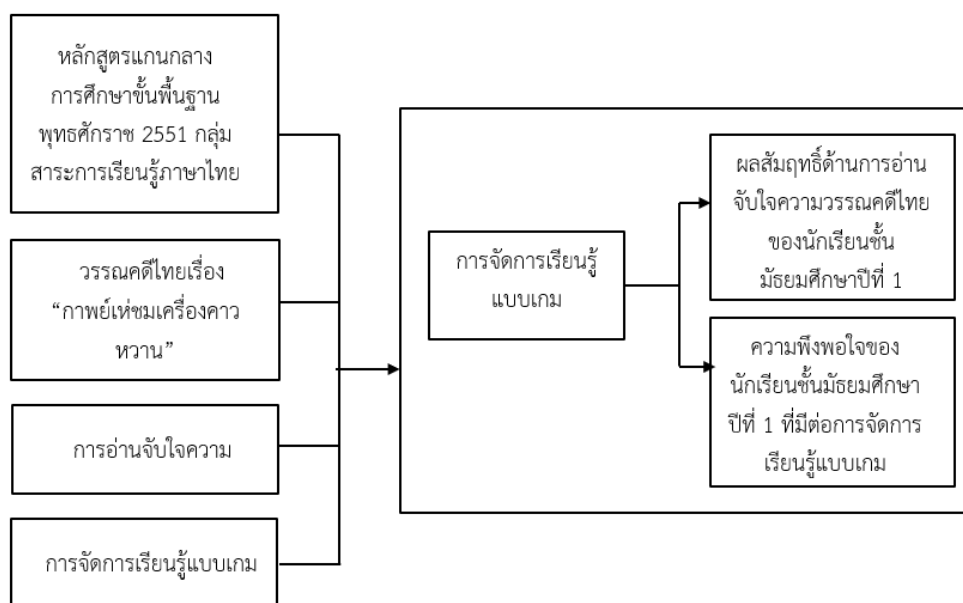
ขั้นที่ 2 ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา โดยให้นักเรียนเล่นเกม Blooket ในโหมด Gold Quest จำนวน 3 รอบ รอบละ 10 นาที

ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน โดยผู้สอนประกาศผลผู้ชนะในแต่ละรอบ และอภิปรายสรุปร่วมกับนักเรียนเกี่ยวกับการจับใจความสำคัญวรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานจากการเล่นเกมในเว็บไซต์ Blooket

ขั้นที่ 4 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด จำนวน 3 ชุด ได้แก่ ชั่วโมงที่ 1 แบบฝึกหัดที่ 1 เรื่องนำรู้เกี่ยวกับกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และบทเห่ชมเครื่องคาว ชั่วโมงที่ 2 แบบฝึกหัดที่ 2 บทเห่ชมผลไม้ และชั่วโมงที่ 3 แบบฝึกหัดที่ 3 บทเห่ชมเครื่องหวานและคุณค่าของบทประพันธ์

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบก่อนทดลอง (Pre -Experimental Research) โดยใช้ในการทดลองกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design)
2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 22 คน
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม จำนวน 3 แผน รวมทั้งหมด 3 ชั่วโมง โดยเกมที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ คือ เกมในเว็บไซต์ Blocket ในโหมด Gold Quest ได้แก่ กิจกรรมเกมการเรียนรู้ในแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และบทเห่ชมเครื่องคาวหวาน จำนวน 1 ชั่วโมง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ตอน บทเห่ชมผลไม้ จำนวน 1 ชั่วโมง และแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ตอน บทเห่ชมเครื่องคาวหวาน และคุณค่าของบทประพันธ์ จำนวน 1 ชั่วโมง ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนผ่านการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย และด้านหลักสูตรและการสอน จากผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60

3.2 แบบทดสอบการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และผ่านการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ พบว่า แต่ละข้อคำถามมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.67 ถึง 1 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.88



3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นมาตรวัด 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยแต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.67 ถึง 1

4. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้เวลาในการดำเนินการทดสอบเป็นเวลา 30 นาที

4.2 ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 3 ชั่วโมง โดยใช้เกมในเว็บไซต์ Blooket

4.3 เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกม ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบการอ่านจับใจความวรรณคดีไทย เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งใช้เวลาในการดำเนินการทดสอบเป็นเวลา 30 นาที

4.4 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม

5. การวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน ในกรณีที่ข้อมูลมีการแจกแจงไม่ปกติหรือกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อยกว่า 30 คนและวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแปลผลคะแนนเฉลี่ยแบบ Likert Scale 5 ระดับ ตามแนวทางของ บุญชม ศรีสะอาด (2545, 103) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

### ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาวิจัย และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ซึ่งนำเสนอผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกม

ตารางที่ 1 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{x}$	S.D.	Z	P-value
ก่อนเรียน	22	8.68	3.257	- 4.000*	.000
หลังเรียน	22	15.23	4.151		

\*  $p < .05$



จากตารางที่ 1 พบว่า หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบเกม ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจด้านรูปแบบและกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การประเมิน
กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมีความน่าสนใจและสนุกสนาน	5.00	0.00	พึงพอใจมากที่สุด
กติกาและวิธีการเล่นเกมเข้าใจง่าย	4.91	0.29	พึงพอใจมากที่สุด
กิจกรรมเกมเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของนักเรียน	4.91	0.43	พึงพอใจมากที่สุด
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.94</b>	<b>0.22</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจด้านรูปแบบและกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทุกประเด็น ( $\bar{x}= 4.94$ , S.D. = 0.22) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมีความน่าสนใจและสนุกสนาน ( $\bar{x}= 5.00$ , S.D. = 0.00) รองลงมา คือ กติกาและวิธีการเล่นเกมเข้าใจง่าย ( $\bar{x}= 4.91$ , S.D. = 0.29) และกิจกรรมเกมเหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของนักเรียน ( $\bar{x}= 4.91$ , S.D. = 0.43)

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การประเมิน
เนื้อหารวรรณคดีไทยที่ใช้ในการเรียนมีความน่าสนใจ	4.95	0.21	พึงพอใจมากที่สุด
นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องจากการทำกิจกรรมเกมได้	4.77	0.69	พึงพอใจมากที่สุด
กิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาในวรรณคดีไทยได้ดีขึ้น	4.82	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.85</b>	<b>0.46</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและวรรณคดีไทย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทุกประเด็น ( $\bar{x}= 4.85$ , S.D. = 0.46) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหารวรรณคดีไทยที่ใช้ในการเรียนมีความน่าสนใจ ( $\bar{x}= 4.95$ , S.D. = 0.21) รองลงมา คือ กิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาในวรรณคดีไทยได้ดีขึ้น ( $\bar{x}= 4.82$ , S.D. = 0.50) และนักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องจากการทำกิจกรรมเกมได้ ( $\bar{x}= 4.77$ , S.D. = 0.69)



ตารางที่ 4 ความพึงพอใจด้านทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การประเมิน
นักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญของวรรณคดีไทยได้ดีขึ้น	4.91	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน	5.00	0.00	พึงพอใจมากที่สุด
การทำกิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ชัดเจนยิ่งขึ้น	4.91	0.29	พึงพอใจมากที่สุด
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.94</b>	<b>0.17</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4 ความพึงพอใจด้านทักษะการอ่านจับใจความ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทุกประเด็น ( $\bar{x} = 4.94$ , S.D. = 0.17) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน ( $\bar{x} = 5.00$ , S.D. = 0.00) รองลงมา คือ นักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญของวรรณคดีไทยได้ดีขึ้น ( $\bar{x} = 4.91$ , S.D. = 0.42) และการทำกิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ( $\bar{x} = 4.91$ , S.D. = 0.29)

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจด้านผู้สอนและการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การประเมิน
ครูให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนระหว่างทำกิจกรรมเกม	4.95	0.21	พึงพอใจมากที่สุด
ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียนรู้	4.95	0.21	พึงพอใจมากที่สุด
การจัดเวลาในการทำกิจกรรมเกมมีความเหมาะสม	4.91	0.29	พึงพอใจมากที่สุด
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.95</b>	<b>0.10</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>

จากตารางที่ 5 ความพึงพอใจด้านผู้สอนและการจัดการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทุกประเด็น ( $\bar{x} = 4.95$ , S.D. = 0.10) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนระหว่างทำกิจกรรมเกม ( $\bar{x} = 4.95$ , S.D. = 0.21) และครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.95$ , S.D. = 0.21) รองลงมา คือ การจัดเวลาในการทำกิจกรรมเกมมีความเหมาะสม ( $\bar{x} = 4.91$ , S.D. = 0.29)

ตารางที่ 6 ความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม

ด้านการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การประเมิน
รูปแบบและกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม	4.94	0.22	พึงพอใจมากที่สุด
เนื้อหาและวรรณคดีไทย	4.85	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
ทักษะการอ่านจับใจความ	4.94	0.17	พึงพอใจมากที่สุด
ผู้สอนและการจัดการเรียนการสอน	4.95	0.10	พึงพอใจมากที่สุด
<b>ค่าเฉลี่ยโดยภาพรวม</b>	<b>4.92</b>	<b>0.66</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>



จากตารางที่ 6 ความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{x}$  = 4.92, S.D. = 0.66) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านผู้สอนและการจัดการเรียนการสอน ( $\bar{x}$  = 4.95, S.D. = 0.10) รองลงมา คือ ด้านรูปแบบและกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม ( $\bar{x}$  = 4.94, S.D. = 0.22) และด้านทักษะการอ่านจับใจความ ( $\bar{x}$  = 4.94, S.D. = 0.17) ส่วนด้านเนื้อหาและวรรณคดีไทยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$  = 4.85, S.D. = 0.46)

นอกจากนี้ จากการอภิปรายร่วมกับนักเรียนหลังจากได้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนได้สะท้อนความคิดเห็นดังนี้ 1) การใช้เกมในห้องเรียนทำให้เรียนอย่างสนุกสนานมากขึ้น ไม่น่าเบื่อ 2) การใช้เกมช่วยในเรื่องการอ่านวรรณคดี เนื่องจากทำให้อ่านได้เร็วขึ้น เมื่อเล่นเกมได้ทบทวนเนื้อหาและคำศัพท์ในเรื่อง ทำให้อ่านแล้วเข้าใจมากขึ้น 3) ทำให้มีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น และกล้าตอบคำถาม 4) จุดที่ควรปรับปรุง ได้แก่ ผู้สอนควรอธิบายคำตอบในบางข้อที่ยากเพิ่มเติม และควรใช้เกมช่วงท้ายคาบเรียนเพื่อสรุปเนื้อหา

### สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มี ซึ่งผู้วิจัยอภิปรายผลโดยอิงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบเกม ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสามารถอภิปรายได้ดังนี้

ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธาวัน สุธรรมรักขติ (2568) ที่ศึกษาการพัฒนาความสามารถอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่น พบว่านักเรียนมีความสามารถอ่านจับใจความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 79.45 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่กำหนดไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ด้านการอ่านจับใจความร่วมกับเนื้อหาวรรณกรรมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะดังกล่าว และผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชยารักษ์ แก้วมณี (2567) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังจากการใช้บอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยืนยันว่าการนำเกมมาเป็นสื่อในการเรียนรู้วรรณคดีไทยในทุกระดับชั้นสามารถส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ นอกจากนี้ จากผลการวิจัย พบว่าเกม Blooket ในโหมด Gold Quest มีกลไกพิเศษที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน กล่าวคือ มีระบบการสะสมคะแนนเป็นจำนวนทองคำ และในระหว่างเล่นสามารถแลกเปลี่ยนหรือขโมยทองคำจากผู้เล่นคนอื่นได้ ดังที่ พรพวณ ท้วมกลัด และสุชาติ คุ่มสุทธิ (2567) กล่าวถึงเกม Blooket ว่าเป็นสื่อเว็บไซต์สำหรับสร้างเกมเพิ่มความสนุกในการจัดการเรียนการสอน โดยสามารถสร้างข้อคำถามด้วยตนเองและสามารถเลือกรูปแบบหรือโหมดในการเล่นได้ กลไกดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนต้องตั้งใจอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีอย่างรอบคอบเพื่อตอบคำถามได้ถูกต้องและสะสมคะแนนให้ได้มากที่สุด ความต้องการชนะและสะสมทองคำจึงเป็นแรงจูงใจภายนอกที่กระตุ้นให้นักเรียน



พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยไม่รู้ตัว สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี (2567) ที่กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบเกมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.92$ , S.D. = 0.66) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน ทั้งนี้แม้บางประเด็นในแบบสอบถาม เช่น “นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องจากการทำกิจกรรมเกมได้” และ “กิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาในวรรณคดีไทยได้ดีขึ้น” จะสะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ด้วย แต่ผู้วิจัยเลือกใช้มาตรวัดความพึงพอใจเนื่องจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 มุ่งศึกษาความรู้สึกและทัศนคติของนักเรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญด้านแรงจูงใจที่ส่งผลต่อความสำเร็จทางการเรียนในระยะยาว ส่วนผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้จริงวัดผ่านแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ซึ่งสามารถอภิปรายได้ดังนี้

ด้านรูปแบบและกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดในด้านนี้คือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมีความน่าสนใจและสนุกสนาน ( $\bar{x} = 5.00$ , S.D. = 0.00) ซึ่งนักเรียนทุกคนให้คะแนนความพึงพอใจสูงสุด ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธาวัน สุธรรมรักขติ (2568) ที่พบว่าด้านบรรยากาศการเรียนรู้เป็นด้านที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด เนื่องจากการใช้เกมช่วยสร้างแรงจูงใจ มีความสนุกสนาน ทำทาย และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ด้านเนื้อหาและวรรณคดีไทย ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดในด้านนี้คือ เนื้อหาวรรณคดีไทยที่ใช้ในการเรียนมีความน่าสนใจ ( $\bar{x} = 4.95$ , S.D. = 0.21) ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฬาลักษณ์ ศิริชัยโรจนมรกต อัจฉริยา พิลาจันทร์ และ จุติธิดา เปรมปรี (2565) ที่ศึกษาภูมิปัญญาไทยด้านอาหารจากกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และพบว่าวรรณคดีเรื่องนี้มีเนื้อหาสะท้อนวัฒนธรรมอาหารของคนไทยในอดีตได้อย่างน่าสนใจ มีทั้งรายการอาหารคาวและอาหารหวาน ทำให้นักเรียนรู้สึกว่เนื้อหาใกล้ตัวและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ด้านทักษะการอ่านจับใจความ ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดในด้านนี้คือ นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน ( $\bar{x} = 5.00$ , S.D. = 0.00) โดยนักเรียนทุกคนให้ความพึงพอใจในระดับสูงสุดเช่นเดียวกัน ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ อลิสา ศรีวิฑารัช และ อ้อมธจิต แป้นศรี (2568) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้านการอ่านจับใจความในระดับมากที่สุด เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นฝึกทักษะอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ และด้านผู้สอนและการจัดการเรียนการสอนเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในภาพรวม ( $\bar{x} = 4.95$ , S.D. = 0.10) โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดคือ ครูให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนระหว่างทำกิจกรรมเกม และครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.95$ , S.D. = 0.21) ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี (2567) ที่ระบุว่าองค์ประกอบสำคัญของการสอนโดยใช้เกมประกอบด้วย การที่ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน รวมทั้งผู้สอนทำหน้าที่ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน การที่ครูดำเนินบทบาทดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านนี้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธาวัน สุธรรมรักขติ (2568) และชยารักษ์ แก้วมณี (2567) ที่พบว่าเมื่อผู้สอนจัดการเรียนรู้แบบเกมได้อย่างเหมาะสม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด



จุดเด่นของงานวิจัยนี้ คือ การผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเกมดิจิทัล (Blooket Gold Quest) กับเนื้อหารวรรณคดีไทยที่มีลักษณะเป็นบทร้อยกรองซึ่งมักถูกมองว่าเป็นเนื้อหาที่ยากและน่าเบื่อสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กลไกเฉพาะของโหมด Gold Quest ที่อนุญาตให้ผู้เล่นแลกเปลี่ยนหรือขโมยทองคำจากเพื่อนร่วมชั้นสร้างแรงจูงใจภายนอกอย่างต่อเนื่อง กระตุ้นให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจตัวบทวรรณคดีอย่างตั้งใจมากกว่าการเรียนในรูปแบบปกติ ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่ากลไกเกมแบบ competitive-collaborative สามารถนำมาใช้เป็นตัวกลางสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้วรรณคดีซึ่งเป็นบริบทเฉพาะที่ยังมีงานวิจัยเชิงประจักษ์อยู่จำกัด นอกจากนี้ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าแนวทางการบูรณาการเกมดิจิทัลกับวรรณคดีไทยสามารถพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความได้ในระยะเวลาเพียง 3 ชั่วโมง ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีคุณค่าสำหรับการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ภาษาไทยในโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนทั่วไปที่มีข้อจำกัดด้านเวลา

ในแง่คุณค่าและการนำไปใช้ประโยชน์ งานวิจัยนี้มีคุณูปการสำคัญต่อวงการการศึกษา 3 ประการ ประการแรก ให้ข้อมูลเชิงประจักษ์แก่ครูผู้สอนภาษาไทยว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมดิจิทัลสามารถพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความวรรณคดีไทยได้จริงในชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษา ประการที่สอง นำเสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมที่ใช้ทรัพยากรต้นทุนต่ำ เนื่องจาก Blooket เป็นเว็บไซต์ที่เข้าถึงได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย และนักเรียนสามารถเข้าร่วมด้วยโทรศัพท์มือถือส่วนตัว ประการที่สาม แสดงให้เห็นว่าการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับวรรณคดีไทยสามารถลดทัศนคติเชิงลบต่อการเรียนวรรณคดี และสร้างแรงจูงใจที่ยั่งยืนให้กับนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการศึกษาในยุคดิจิทัลที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

### ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนภาษาไทยควรนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมผ่านเว็บไซต์ Blooket มาประยุกต์ใช้กับวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความและสร้างแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีไทยอย่างต่อเนื่อง
2. ครูผู้สอนควรศึกษาโหมดอื่น ๆ ในเว็บไซต์ Blooket นอกเหนือจากโหมด Gold Quest เพื่อนำมาออกแบบกิจกรรมให้หลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาและพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละช่วงของการเรียน
3. โรงเรียนควรจัดเตรียมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และระบบอินเทอร์เน็ตที่เพียงพอและมีเสถียรภาพ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ Blooket ดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและไม่เกิดอุปสรรคในขณะจัดกิจกรรม
4. ครูผู้สอนควรออกแบบชุดคำถามในเกมให้ครอบคลุมทักษะการอ่านในหลายระดับ ทั้งการเข้าใจความหมาย การวิเคราะห์ใจความสำคัญ และการตีความ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนอย่างรอบด้านและเป็นระบบ
5. ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมผ่านเว็บไซต์ Blooket ไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น สังคมศึกษา หรือวิทยาศาสตร์ เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและขยายโอกาสในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวงกว้างต่อไป



## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- จุฬาลักษณ์ ศิริชัยโรจนมรกต, อัจฉริยา พิลาจันทร์ และ ฐิติรดา เปรมปรี. (2565). การศึกษาภูมิปัญญาไทย ด้านอาหารจากกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, 4(2), 21-35.
- ชยารักษ์ แก้วมณี. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาวรรณคดีไทยเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- ถนอมวงศ์ สุโขติรัตน์ ล้ายอดมรรคผล. (2561). การอ่านให้เก่ง. (พิมพ์ครั้งที่ 17). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กระดาศา.
- ทศนา แชมมณี. (2567). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 27). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธาวิน สุธรรมรักขติ. (2568). การพัฒนาความสามารถอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับวรรณกรรมท้องถิ่นเมืองอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 8(3), 343-355.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พรวฤณ ท่วมกลัด และสุชาติ คุ่มสุทธิ. (2567). การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, 18(1), 59-69.
- พระครูปลัดประพันธ์ สุกรโร (สังการ). (2561). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความจากวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและกลุ่มที่สอนแบบปกติ. วารสาร“ศึกษาศาสตร์มมร” คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย, 6(1), 294-313.
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ฝ่ายมัธยมศึกษา. (2568). ทะเบียนใบเก็บคะแนนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568. ยะลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- อลิสรา ศรีวิหารัช และอ้อมธจิต แป้นศรี. (2568). การพัฒนาแบบฝึกการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ชั้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย, 11(2), 111-125.
- Nuttawut Pikunni. (2564). “Blooket” ห้องเรียนแห่งความสนุกสนานใช้ได้ทุกวิชา. สืบค้นเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2569 จาก <https://insku.com/idea/-Md3L-bEwMxkRmGVRcd/>