



การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้หุ่นกระบอก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนส่องแสงวิทยา จังหวัดสงขลา
Developing Creative Writing Skills in the Literary Work Rachathirat, Episode of Saming Phra Ram Asa using Puppetry for Grade 7 Students at Songsaeng Wittaya School, Songkhla Province.

สมิธา ขำนุรักษ์^{1*}, ชญานัทธ์ เอี้ยวเรืองสุรติ² และ ประทุมทิพย์ ธรรมสุรีย์³
Samida Khamnurak^{1*}, Chayathat Aiewruengsurat² and Pratumthip

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี, หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

¹ Undergraduate students, Department of Thai Language, Faculty of Education and Liberal Arts, HatyaiUniversity.

² อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารธุรกิจ, คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

² Lecturer Department of Thai for Business Communication, Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University.

³ ครูภาษาไทย โรงเรียนส่องแสงวิทยา อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

³ Thai language teacher, Songsaeng Wittaya School, Hat Yai District, Songkhla Province.

*Corresponding author, E-mail: samida.kha150@hu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วรรณคดี เรื่องราชาธิราชตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้หุ่นกระบอก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนส่องแสงวิทยา จังหวัดสงขลา ก่อนและหลังการใช้หุ่นกระบอก และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้หุ่นกระบอกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนส่องแสงวิทยา จังหวัดสงขลา ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการวิเคราะห์คะแนนทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้หุ่นกระบอก พบว่าค่าคะแนนทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ (\bar{X} = 14.64) และค่าคะแนนทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนเท่ากับ (\bar{X} = 20.43) แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้หุ่นกระบอก เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนส่องแสงวิทยา จังหวัดสงขลา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน (\bar{X} = 20.43) ก่อนเรียน (\bar{X} = 14.64) แตกต่างกันได้สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้หุ่นกระบอก เรื่อง ราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนส่องแสงวิทยา จังหวัดสงขลา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลความพึงพอใจนักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อหุ่นกระบอกมีค่าเฉลี่ยมรวมอยู่ที่ (\bar{X} = 4.50, S.D. = 0.73) ตรวจสอบแล้วพบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านที่มีความพึงพอใจสูงที่สุดคือ ด้านบรรยากาศและการเรียนรู้ (\bar{X} = 4.65, S.D. = 0.42)



รายการที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือ กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและกล้าแสดงออก สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจรองลงมาคือ ด้านคุณภาพของสื่อและการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.75) รายการที่มีความพึงพอใจเฉลี่ยสูงสุดในด้านนี้คือ หุ่นกระบอกมีความสวยงาม ประณีต และเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.85) เมื่อพิจารณารายข้อแล้วพบว่ารายการที่มีความพึงพอใจสูงสุดคือ นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีเรื่องราชาธิราชได้ชัดเจนกว่าการอ่านจากตำราเพียงอย่างเดียว

คำสำคัญ: การเขียนเชิงสร้างสรรค์, หุ่นกระบอก, วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา

Abstract

The purpose of this research was to developing creative writing skill in the literature work Rachathirat, episode of Saming Phra Ram Asa using puppetry for grade 7 students at Songsang Wittaya School, Songkhla Province, before and after the implementation of puppet-based instruction. Additionally, the study aimed to examine students' satisfaction with the learning activities using puppets. The results of the study revealed that

1. The analysis of students' creative writing skill scores following instruction using puppet media revealed that the mean pre-instruction score was ($\bar{X} = 14.64$), while the mean post-instruction score increased to ($\bar{X} = 20.43$). This indicates that the learning management using puppet media on the topic Rachathirat: The Episode of Saming Phra Ram Asa, designed for Grade 7 students at Songsaeng Wittaya School in Songkhla Province, resulted in higher post-instruction scores compared to pre-instruction scores. It can be concluded that the instructional approach developed by the researcher was significantly more effective than the pre-instruction condition at the .05 level of statistical significance.

2. Regarding student satisfaction, the overall satisfaction after learning through puppet media was at a high level ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.73). When considering each aspect, the highest level of satisfaction was found in the learning atmosphere and environment ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.42), with the most highly rated item being that the activities encouraged student participation and self-expression. The second highest satisfaction was in the quality and applicability of the media ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.75), where the highest-rated item indicated that the puppets were aesthetically pleasing, well-crafted, and appropriate for the lesson content. The aspect with the lowest level of satisfaction, though still high, was perceived benefits ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.85). Within this aspect, the highest-rated item showed that students understood the literary work Rachathirat more clearly than by reading the textbook alone.

Keywords: creative writing skill, putpetry, literature work Rachathirat, episode of Saming Phra Ram Asa



บทนำ

การเขียนเชิงสร้างสรรค์มิได้เป็นเพียงทักษะพื้นฐาน ในการสื่อสารข้อเท็จจริงโดยตรงไปตรงมาเท่านั้น แต่ถือเป็นศิลปะแห่งการสื่อสารที่ต้องอาศัยการจัดระเบียบความคิดอย่างเป็นระบบ แล้วจึงรังสรรค์ออกมาเป็นถ้อยคำที่เปี่ยมด้วยสุนทรียภาพและความไพเราะ การเขียนลักษณะนี้คือการเชื่อมโยงจินตนาการ อารมณ์ และความรู้สึกของผู้เขียนให้พุ่งพรูออกมาเป็นตัวอักษร เพื่อสร้างจินตภาพหรือ ภาพในใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้อ่าน ดังที่ ดำรง ภูณจันทร์ (2548) ได้นิยามไว้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์คือการถ่ายทอดโลกแห่งความฝันและอารมณ์ผ่านการเลือกสรรถ้อยคำที่ประทับใจ ดังนั้น การปลูกฝังทักษะนี้ในวิชาภาษาไทยจึงไม่ใช่แค่การฝึกเขียนตามคำสั่ง แต่คือการบ่มเพาะนักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ละเอียดอ่อน และมีชั้นเชิงในการสื่อสารที่เป็นเอกลักษณ์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์เปรียบเสมือนพื้นที่อิสระ ที่อยู่นอกเหนือกรอบของงานเขียนเชิงธุรกิจหรือวิชาการทั่วไป เป็นการแสดงออกถึง เสียงและสไตล์ส่วนบุคคลที่น่าสนใจ ดังความเห็นของ สุทธิวรรณ อินทนก (2559) ที่ระบุว่าเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการผ่านนวัตกรรมทางภาษาที่ไม่ลอกเลียนแบบใคร มุ่งเน้นการสร้างคุณค่าที่จรรโลงใจและให้สารประโยชน์แก่ผู้อ่านไปพร้อมกัน การจะก้าวไปถึงจุดนั้นได้ต้องอาศัยทั้งศาสตร์ คือระเบียบวิธีทางภาษา และศิลป์ คือจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด ดังที่ เปลื้อง ภู นคร (2535) ได้เน้นย้ำถึงหัวใจนักเขียน ซึ่งหมายถึงการบรรจุความรู้สึกลงในถ้อยคำ เพื่อให้งานเขียนนั้นมีชีวิตชีวา ไม่แห้งแล้ง และสามารถสะกดผู้อ่านให้เห็นภาพตามได้อย่างแจ่มชัด

จากประสบการณ์ตรงในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสองแฉงวิทยา จังหวัดสงขลา ในภาคเรียนที่ 1 ที่ผ่านมาผู้วิจัยกลับพบวิกฤตการณ์ที่น่ากังวลในทักษะการเขียนของนักเรียน โดยเฉพาะปัญหาการขาดความมั่นใจและไม่สามารถถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความคิดออกมาเป็นตัวอักษรได้อย่างสละสลวย นักเรียนส่วนใหญ่มักติดการใช้ภาษาปากและคำแสลงที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จนขาดคลังคำศัพท์ที่ทรงพลัง ไม่สามารถแยกแยะคำที่มักเขียนผิด และขาดการใช้โวหารภาพพจน์ในการสื่อสาร นอกจากนี้ กระแสเทคโนโลยีที่ถาโถมทำให้นักเรียนพึ่งพาปัญญาประดิษฐ์ AI ในการทำงานเขียนมากเกินไปจนความจำเป็น จนขาดการฝึกฝนตนเองและที่สำคัญคือการมองข้ามคุณค่าของภาษาไทยและวรรณคดีไทยไปอย่างน่าเสียดาย

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นไปที่วรรณคดีเรื่อง ราชาริราช ตอน สมิงพระรามอาสา ซึ่งเป็นวรรณคดีที่มีความโดดเด่นทั้งด้านเนื้อหาและชั้นเชิงการประพันธ์ แต่หากจะสอนเพียงตัวบทในหนังสือย่อมไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นความสนใจของเด็กยุคใหม่ได้ ผู้วิจัยจึงได้นำ นวัตกรรมสื่อหุ่นกระบอกเข้ามาเป็นเครื่องมือหลักในการแก้ปัญหา

หุ่นกระบอกจะทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างโลกแห่งตัวอักษรที่นิ่งสงบกับโลกแห่งจินตนาการที่มีชีวิต ในฐานะสื่อสามมิติที่สะท้อนความงดงามของศิลปะไทย หุ่นกระบอกจะเปลี่ยนความนามธรรมของพงศาวดารให้กลายเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ เมื่อนักเรียนได้เห็นท่วงท่าการรำร่า การถ่ายทอดอารมณ์ผ่านตัวหุ่น และการพากย์เสียงที่เร้าอารมณ์ สิ่งเหล่านี้จะเป็นการเติม คลังภาพและ คลังคำในใจของนักเรียนโดยอัตโนมัติ แรงบันดาลใจที่ได้รับจากการสัมผัสสุนทรียภาพอย่างใกล้ชิดจะถูกเปลี่ยนเป็นพลังในการเขียนช่วยให้นักเรียนสามารถรังสรรค์งานเขียนที่มีความไพเราะ มีภาพพจน์ที่งดงาม และมีทั้งศาสตร์และศิลป์ที่สมบูรณ์แบบ อันจะเป็นการอนุรักษ์และสืบสานมรดกทางภาษาและวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่อย่างยั่งยืนสืบไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ก่อนและหลังการใช้สื่อหุ่นกระบอก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อหุ่นกระบอก

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์วรรณคดี เรื่องราชาธิราชตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้หุ่นกระบอก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสองแสงวิทยา จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระการเรียนรู้/มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดเป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพผู้เรียน ซึ่งการเขียนเชิงสร้างสรรค์ อยู่ในสาระที่ 2 ม.1/2 เขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสม และสละสลวย และ ม.1/3 เขียนบรรยายประสบการณ์โดยระบุสาระสำคัญและรายละเอียดสนับสนุน การอ่านทำนองเสนาะจึงจัดอยู่ในโครงสร้างของโรงเรียนสองแสงวิทยา จังหวัดสงขลา ทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นสาระที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาของไทย โดยเฉพาะหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ได้กำหนดไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย การอ่านทำนองเสนาะ ในสาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

2. การเขียนเชิงสร้างสรรค์

พรรณภา แสงยรรักษ์ (2564) ได้ให้ความหมายว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ การถ่ายทอดความหมายผ่านการเรียบเรียงความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เขียนออกมาอย่างเป็นอิสระ มีความแปลกใหม่และแตกต่างจากรูปแบบเดิม ๆ เนื้อหาอาจกล่าวถึงเรื่องราวทั่วไปของคน สัตว์ หรือสิ่งแวดล้อมก็ได้ โดยมีเป้าหมายเพื่อสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกับสิ่งที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ ทั้งนี้ผู้เขียนควรสร้างผลงานด้วยตนเองไม่ลอกเลียนจากผลงานของผู้อื่น และควรใช้ภาษาที่งดงาม ไพเราะ และชวนติดตามในการเขียน

นภัก วุ่นกลัด (2565) ได้ให้ความหมายว่า การเขียนสร้างสรรค์เป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และจินตนาการของผู้เขียนออกมาเป็นตัวอักษรอย่างสละสลวย มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร และให้คุณค่าแก่ผู้อ่าน โดยความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์สามารถประเมินได้จาก ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ที่สะท้อนผ่านงานเขียนของนักเรียน

รัชนิกร การภักดี (2567) ได้ให้ความหมายว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ การเขียนที่ผู้เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ และจินตนาการของตนออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่ลอกเลียนแบบผลงานของผู้อื่น มีการใช้ภาษาที่สละสลวย งดงาม และมีความคิดสร้างสรรค์ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้งยังสามารถนำเสนอเนื้อหาที่มีคุณค่า ช่วยกระตุ้นความคิดและจิตใจของผู้อ่านจนได้รับการยอมรับจากผู้ที่ได้อ่าน

สรุปได้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ กระบวนการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก จินตนาการ และประสบการณ์ของผู้เขียนออกมาอย่างอิสระและเป็นธรรมชาติ ผ่านการใช้ภาษาอย่างสละสลวย



งดงาม และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว งานเขียนต้องมีความแปลกใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบผลงานของผู้อื่น และสามารถสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังเป็นงานเขียนที่มีคุณค่าต่อความคิดและจิตใจของผู้อ่าน ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความรู้สึก อีกทั้งยังสะท้อนความสามารถด้านความคิดริเริ่ม และความคิดสร้างสรรค์ที่ละเอียดลออของผู้เขียนผ่านผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง จนเป็นที่ยอมรับและน่าสนใจสำหรับผู้อ่าน

3. หุ่นกระบอก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556) ได้ให้นิยามว่า หุ่นกระบอก คือ หุ่นชนิดหนึ่งที่ใช้ไม้กระบอกทำเป็นลำตัว มีหัว มีมือ และแต่งตัวเป็นรูปตัวละครต่าง ๆ เวลาเชิดใช้มือสอดเข้าไปในตัวหุ่นเพื่อบังคับให้เคลื่อนไหว

ธนภรณ์ แสนอ้าย (2558) ได้ให้นิยามว่า หุ่นกระบอก เป็นศิลปะการแสดงของไทยที่มีพัฒนาการและการสืบทอดมาอย่างยาวนาน โดยเริ่มจากการนำรูปแบบหุ่นจากต่างถิ่นมาดัดแปลงให้เข้ากับเอกลักษณ์ของไทย จนกลายเป็นการแสดงที่มีรูปแบบเฉพาะตัว ทั้งด้านการเชิด การร้อง และการดำเนินเรื่อง ผู้เชิดจะควบคุมหุ่นให้เคลื่อนไหวคล้ายการรำยรำละครไทย พร้อมขับร้องและเจรจาตามบทบาทของตัวละคร ทำให้หุ่นกระบอกเป็นทั้งศิลปะการแสดงและสื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญาไทยได้อย่างชัดเจน

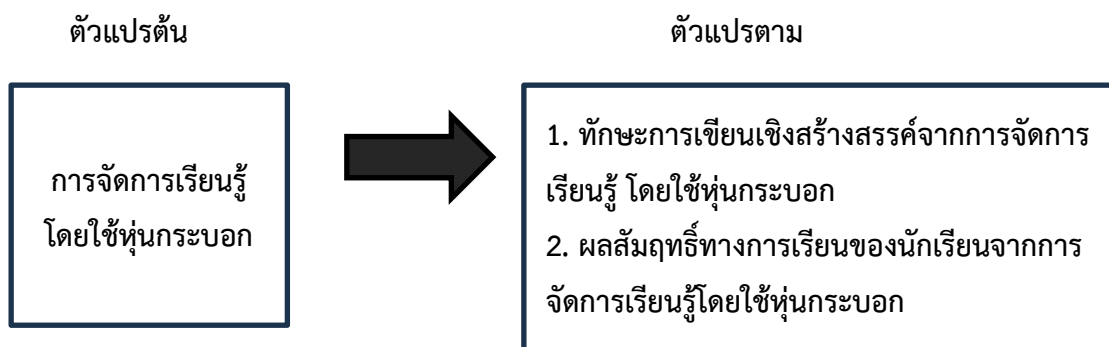
ปรีชญา ซื่อสัตย์ และวิสูตร โปธิเงิน (2564) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับหุ่นกระบอกว่า เป็นสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริม ทั้งการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยหุ่นกระบอกไม่ได้เป็นเพียงงานศิลปะการแสดงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ ความคิดริเริ่ม และการลงมือปฏิบัติจริงในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง นอกจากนี้ หุ่นกระบอกยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าตัดสินใจ มีความรับผิดชอบ และเห็นคุณค่าของการเรียนรู้มากขึ้น เพราะผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริงและสามารถถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นรูปธรรมได้อย่างสร้างสรรค์ จึงถือได้ว่าหุ่นกระบอกเป็นทั้งนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ที่ช่วยสืบสานภูมิปัญญา ศิลปะ และเอกลักษณ์ของชาติให้คงอยู่ควบคู่กับการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

ณัฐวรรณ ศิริวรรณ และปรวัน แพทยานนท์ (2565) ได้ให้ความหมายของหุ่นกระบอกว่า เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ผสมผสานทั้งศาสตร์และศิลป์หลายแขนงเข้าด้วยกัน จนกลายเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ หุ่นกระบอกไม่ได้เป็นเพียงการแสดงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังมีสะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ ภูมิปัญญา วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมของชุมชนผ่านการเชิด การใช้ภาษา ดนตรี การร้อง และการเล่าเรื่องที่สนุกสนาน มีไหวพริบและชวนติดตาม

สรุปได้ว่า หุ่นกระบอกเป็นทั้งศิลปะการแสดงและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย โดยลักษณะของหุ่นกระบอกเป็นหุ่นที่ใช้มือสอดเข้าไปภายในตัวหุ่นเพื่อบังคับให้เกิดการเคลื่อนไหวและใช้ในการแสดงเรื่องราวต่าง ๆ นอกจากนี้ หุ่นกระบอกยังสะท้อนภูมิปัญญา วิถีชีวิต ความเชื่อ และเอกลักษณ์ของท้องถิ่นผ่านการเชิด การร้อง การใช้ภาษา และดนตรีประกอบ อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การกล้าคิด กล้าตัดสินใจ และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงของผู้เรียน จึงถือได้ว่าหุ่นกระบอกไม่เพียงเป็นการแสดงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาและเครื่องมือสำคัญในการอนุรักษ์ สืบสาน และถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ต่อไปในสังคมไทยอย่างมีคุณค่า

กรอบแนวคิดของการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับการเรียนการสอนเรื่องการพัฒนาทักษะความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้หุ่นกระบอก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสองแฉงวิทยา จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสองแฉงวิทยา อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 14 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสองแฉงวิทยา อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 14 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อหุ่นกระบอก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 5 ชั่วโมง

2.2 แบบประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์

2.3 หุ่นกระบอกประกอบการสอน วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ

3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้หุ่นกระบอกประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3.1.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3.1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน รวมทั้งหมด 5 ชั่วโมงโดยมีรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด 2. สาระสำคัญ 3. จุดประสงค์การ



เรียนรู้ 4. ชิ้นงาน/ ภาระงาน 5. กิจกรรมการเรียนรู้ 6. สื่อ / แหล่งเรียนรู้ 7. การวัดและประเมินผล 8. บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.1.4 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่อครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทย หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ด้านการใช้ภาษา และเนื้อหา

3.2 แบบประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสองแสงวิทยา จังหวัดสงขลา โดยให้เขียนบรรยายลักษณะภาพหุ่นกระบอก ตัวละครหลัก พระเจ้าราชาธิราช สมิงพระราม พระเจ้าฝรั่งมังฆ้อง กามะณี และเขียนบรรยายฉากจากการแสดงหุ่นกระบอกประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีลักษณะ เป็นส่วนประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 5 ประเด็น ได้แก่ 1) ความคิดริเริ่ม 2) ใช้ถ้อยคำ สละสลวย 3) บรรยายให้เห็นภาพพจน์ 4) ความสมเหตุสมผลของเนื้อเรื่อง 5) ความถูกต้องตามหลักภาษา

3.2.1 สร้างเกณฑ์แบบประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	ระดับ 5 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 4 (ดี)	ระดับ 3 (พอใช้)	ระดับ 2 (ควรปรับปรุง)	ระดับ 1 (ต้องพัฒนา)
1. ความคิดริเริ่ม	เนื้อหาใหม่แปลกใหม่ ทันสมัย มีมุมมองที่เป็นเอกลักษณ์ เฉพาะตัว	มีแนวคิดที่น่าสนใจ แตกต่างจากตัวอย่างทั่วไป	เนื้อหาตามมาตรฐานทั่วไป มีการดัดแปลงเล็กน้อยให้ดูน่าสนใจ	เนื้อหาส่วนใหญ่ซ้ำกับเรื่องที่เคยพบเห็นทั่วไป ขาดความแปลกใหม่	เนื้อหาลอกเลียนแบบ หรือไม่มีแนวคิดเป็นของตนเอง
2. ใช้ถ้อยคำ สละสลวย	เลือกใช้คำได้คมคาย มีการเล่นคำ สัมผัส หรือใช้ศัพท์ที่ยกระดับอารมณ์	ใช้ภาษาได้ สละสลวย อ่านแล้วสื่อความหมายได้ชัดเจน	ใช้ภาษาในระดับมาตรฐาน สื่อสารได้ เข้าใจแต่ยังไม่มีการเลือกใช้คำที่โดดเด่น	ใช้คำซ้ำซ้อน หรือเลือกใช้คำที่ไม่ค่อยเหมาะสมกับบริบทของเรื่อง	ใช้ภาษาไม่เหมาะสม สื่อสารไม่ชัดเจน หรืออ่านเข้าใจยาก



ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	ระดับ 5 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 4 (ดี)	ระดับ 3 (พอใช้)	ระดับ 2 (ควรปรับปรุง)	ระดับ 1 (ต้องพัฒนา)
3. บรรยาย ได้เห็น ภาพพจน์	บรรยาย รายละเอียดได้ ลึกซึ้ง มีการใช้ โวหาร (เช่น อุปมา อุป ลักษณะ) จน ผู้อ่าน จินตนาการตาม ได้ทันที	บรรยายได้ดี เห็นภาพ เหตุการณ์หรือ ตัวละครชัดเจน	บรรยายได้ ตามลำดับ เหตุการณ์ พอ ให้มองเห็น ภาพรวมของ เรื่อง	บรรยายได้ น้อย ส่วนใหญ่ เป็นการบอก เล่าเหตุการณ์ แบบผ่านๆ	ไม่มีการ บรรยาย รายละเอียด ทำ ให้มองไม่เห็น ภาพตามเนื้อ เรื่อง
4. ความ สมเหตุสมผล ของเนื้อ เรื่อง	เนื้อเรื่องมีความ ต่อเนื่อง มีเหตุมี ผลรองรับใน ตัวเองอย่าง สมบูรณ์แบบ แม้จะเป็นเรื่อง จินตนาการ	เนื้อเรื่องมี ความสัมพันธ์ กันดี มีที่มาที่ไป ของเหตุการณ์ อย่างชัดเจน	เนื้อเรื่องส่วน ใหญ่มีความ ต่อเนื่องกัน อาจมีบางจุดที่ ขัดเขินบ้าง เล็กน้อย	เนื้อเรื่องขาด ความต่อเนื่อง บางช่วง เหตุผล ประกอบไม่ ค่อยเพียงพอ	เนื้อเรื่องสับสน วนไปวนมา หรือไม่มีความ สมเหตุสมผล เลย
5. ความ ถูกต้องตาม หลักภาษา	สะกดคำถูกต้อง ทั้งหมด วาง วรรคตอนดี เยี่ยม และใช้ ไวยากรณ์ได้ ถูกต้องไร้ที่ติ	สะกดคำผิดไม่ เกิน 1-2 จุด วางวรรคตอนได้ ถูกต้องเป็นส่วน ใหญ่	ที่ผิดพลาด บ้างประปราย (3-5 จุด) แต่ ไม่กระทบต่อ การสื่อสาร	มีข้อผิดพลาด ค่อนข้างมาก ทั้งการสะกด คำและการใช้ เครื่องหมาย ต่างๆ	สะกดคำผิดเป็น จำนวนมาก และใช้ภาษาไม่ ถูกต้องตามหลัก ไวยากรณ์

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

- 21 - 25 คะแนน อยู่ในระดับ ดีเยี่ยม
- 16 - 20 คะแนน อยู่ในระดับ ดี
- 11 - 15 คะแนน อยู่ในระดับ พอใช้
- 6 - 10 คะแนน อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง
- 1 - 5 คะแนน อยู่ในระดับ ต้องพัฒนา

3.2.2 เสนอแบบประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และประเมินคุณภาพของแบบประเมิน



การเขียน จากนั้นปรับปรุงและแก้ไขแบบประเมินการเขียนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

- +1 = ถ้าแน่ใจว่า ประเด็นการประเมินที่แน่ใจว่าวัดตรงจุดประสงค์
- 0 = ถ้าไม่แน่ใจว่า ประเด็นการประเมินที่ไม่แน่ใจว่าวัดตรงจุดประสงค์
- 1 = ถ้าแน่ใจว่า ประเด็นการประเมินที่แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

3.2.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

3.3 หุ่นกระบอก

3.3.1 จัดทำหุ่นกระบอก วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ สำหรับนักเรียนหลังจากเรียนด้วยหุ่นกระบอก ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับแยกเป็น 5 ด้าน จำนวน 15 ข้อ

3.4.1 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ สำหรับนักเรียนหลังจากเรียนด้วยหุ่นกระบอก ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับแยกเป็น 5 ด้าน จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามหลักการของ ลิเคอร์ท (Likert)

3.4.2 เสนอแบบสอบถามความพึงพอใจต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ

3.4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญโดยมีผู้เชี่ยวชาญประเมินจำนวน 3 ท่าน เพื่อดูความถูกต้อง ความเหมาะสม และประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมชีวิตด้านความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยหุ่นกระบอกการหาดัชนีความสอดคล้อง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัย ได้ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นก่อนเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเตรียมความพร้อม ดังนี้

4.1.1 สร้างข้อมูลในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1.2 ทดสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือ ดำเนินการดังนี้

นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กิจกรรม และจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) ซึ่งต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงกิจกรรมการขีดหุ่นกระบอก ประกอบการสอนและปรับเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Score) ในแบบประเมินให้มีความชัดเจน สอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4.1.3 สร้างแบบประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยหุ่นกระบอก

4.2 ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน ดังนี้

4.2.1 ผู้วิจัยดำเนินการสอนในชั้นเรียนเพื่อจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนส่องแสงวิทยา จังหวัดสงขลา ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 5 ชั่วโมง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้หุ่นกระบอกเป็นสื่อกลาง เนื้อหาจากวรรณคดีเรื่อง ราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ให้นักเรียนศึกษาลักษณะหุ่นกระบอก นักเรียนวิเคราะห์เนื้อหา และตัวละครผ่านการขีดหุ่น

4.2.2 ทดสอบทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยประเมินความสามารถในการเขียนเชิง



สร้าง สรรค์ โดยใช้แบบประเมินทักษะการเขียนสร้างสรรค์ ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนส่องแสงวิทยา จังหวัดสงขลา มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 5 ประเด็น ได้แก่ 1) ความคิดริเริ่ม 2) ใช้ถ้อยคำสละสลวย 3) บรรยายให้เห็นภาพพจน์ 4) ความสมเหตุสมผลของเนื้อเรื่อง 5) ความถูกต้องตามหลักภาษา

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) โดยใช้สูตร (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2553)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{x} แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มประชากร

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543)

$$S. D = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n}$$

S. D แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

n แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่างบุญธรรม

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนนักเรียนทุกคน

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตรดังนี้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2551)

$$IOC = \sum_N R$$

IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง วรรณคดี เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ก่อนและหลังทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยหุ่นกระบอก โดยใช้สถิติทดสอบสมมติฐานก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดสอบหาค่าความแตกต่างของคะแนน (ค่าที) (t-test) Dependent คำนวณจากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543)

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

D คือ ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่ (คะแนนหลังเรียน - คะแนนก่อนเรียน)



n คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่าง
 $\sum D$ คือ ผลรวมของผลต่างคะแนน
 $\sum D^2$ คือ ผลรวมของกำลังสองของผลต่างคะแนน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยและนำเสนอตามตารางดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ก่อนและหลังการใช้สื่อหุ่นกระบอก ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ผู้วิจัยสร้างหุ่นกระบอก เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน จากนั้นจัดการแสดง หรือเซตหุ่นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คน จากนั้นวิเคราะห์ หาค่าของการใช้การสอนด้วยหุ่นกระบอก โดยหาค่าร้อยละของคะแนนจากการประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียน ทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียน

คะแนน	n	\bar{x}	S. D	t
ก่อนเรียน	14	14.64	2.95	11.51*
หลังเรียน	14	20.43	2.95	

* $p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้หุ่นกระบอกรายวิชาภาษาไทย พื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียน เท่ากับ 14.64 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.95 ส่วนค่าเฉลี่ย ของคะแนนแบบทดสอบวัดแบบทดสอบวัดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา โดยใช้หุ่นกระบอกรายวิชาภาษาไทยพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน เท่ากับ 20.43 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.95 แสดงว่าทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้หุ่นกระบอก ประกอบไปด้วยกัน 5 ด้านคือ ด้านบรรยากาศและการเรียนรู้ด้านการพัฒนาทักษะการเขียนร้อยแก้ว ด้านคุณภาพของสื่อและการนำไปใช้ ด้านระยะเวลา และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและแสดงผลการวิเคราะห์ ข้อมูล แสดงในตารางที่ 3 ดังนี้



ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาคำพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้หุ่นกระบอก

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D	แปลผล
ด้านบรรยากาศและการเรียนรู้				
1	หุ่นกระบอกช่วยให้เนื้อหาวรรณคดีเรื่องราชาธิราชมีความน่าสนใจมากขึ้น	4.71	0.49	มากที่สุด
2	บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อเหมือนการเรียนปกติ	4.50	0.65	มาก
3	หุ่นกระบอกช่วยให้นักเรียนจินตนาการลักษณะตัวละครและอารมณ์ได้ชัดเจน	4.43	0.65	มาก
4	กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและกล้าแสดงออก	4.93	0.27	มากที่สุด
ด้านการพัฒนาทักษะการเขียนร้อยแก้ว				
5	การเรียนด้วยหุ่นกระบอกช่วยพัฒนาทักษะการเลือกใช้คำบรรยายได้อย่างสร้างสรรค์	4.50	0.65	มาก
6	นักเรียนมีความมั่นใจในการเขียนเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น	4.50	0.85	มาก
7	หุ่นกระบอกช่วยให้ลำดับเหตุการณ์ในการเขียนได้ง่ายและไม่สับสน	4.36	0.89	มาก
8	การเรียนด้วยสื่อนี้ช่วยให้นักเรียนถ่ายทอดภาพที่เห็นออกมาเป็นตัวอักษรได้ดีขึ้น	4.29	0.71	มาก
ด้านคุณภาพของสื่อและการนำไปใช้				
9	หุ่นกระบอกมีความสวยงาม ประณีต และเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.64	0.74	มากที่สุด
10	นักเรียนอยากให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้หุ่นกระบอกในบทเรียนอื่น ๆ	4.50	0.76	มาก
ด้านระยะเวลา				
11	ระยะเวลาในการเรียนเพียงพอสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.71	0.73	มากที่สุด
12	ระยะเวลาที่กำหนดให้เพียงพอต่อการเขียน	4.36	1.00	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
13	นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีเรื่องราชาธิราชได้ชัดเจนกว่าการอ่านจากตำรา	4.50	0.65	มาก
14	นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์	4.43	0.89	มาก



ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D	แปลผล
15	นักเรียนมีความกระตือรือร้นและอยากเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น	4.14	1.00	มาก
	รวม	4.50	0.73	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้หุ่นกระบอกภาพรวมมีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D = 0.73) พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและกล้าแสดงออก รองลงมาคือ หุ่นกระบอกช่วยให้เนื้อหาวรรณคดีเรื่องราชาธิราชมีความน่าสนใจมากขึ้น และระยะเวลาในการเรียนเพียงพอสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลปรากฏว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้เตรียมการอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนไปจนถึงการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้กิจกรรมมีขั้นตอนที่ชัดเจนและนำไปใช้ได้จริง

จากการสังเกตขณะทำการสอน ผู้วิจัยพบว่า หุ่นกระบอก เป็นเครื่องมือที่ช่วยเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้มีชีวิตชีวขึ้น นักเรียนมีความสนุกและกล้าถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นงานเขียนได้ดีกว่าการเรียนแบบปกติ ซึ่งถือเป็น จุดเด่น ของการวิจัยในครั้งนี้ที่ช่วยให้นักเรียนเห็นภาพพจน์และเลือกใช้ถ้อยคำที่สละสลวยขึ้นอย่างเห็นได้ชัด แม้จะมี อุปสรรค บ้างในเรื่องของการจัดการเวลาเนื่องจากนักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมเข็ดหล่นมากเป็นพิเศษ แต่ผู้วิจัยก็ได้ปรับกระบวนการให้กระชับขึ้นจนสามารถดำเนินการสอนได้ตามเป้าหมาย

ความสำเร็จนี้แสดงให้เห็นว่า การนำสื่อหุ่นกระบอกมาประยุกต์ใช้สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรธณภา แสงยะรักษ์ (2564) ที่พบว่า การใช้สื่อกระตุ้นช่วยให้นักเรียนมีจินตนาการและเลือกใช้คำในงานเขียนได้หลากหลายขึ้นภายหลังการจัดการเรียนรู้ และสอดคล้องกับ นภัค วุ่นกลัด (2565) ที่ยืนยันว่าคะแนนเฉลี่ยด้านการเขียนสร้างสรรค์จะสูงขึ้นเมื่อนักเรียนได้ฝึกฝนผ่านกระบวนการที่ชัดเจน

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกับ วิลาสินี เจียว และวิภาวรรณ วงษ์สุวรรณ คงเผ่า (2568) ที่ระบุว่า การใช้เทคนิคเฉพาะทางช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านเนื้อหาและการใช้ภาษาที่สื่อถึงความแปลกใหม่ได้ดียิ่งขึ้น โดยในงานวิจัยนี้ การใช้หุ่นกระบอกทำหน้าที่เป็นเสมือนเครื่องมือช่วยลำดับความคิดและวางโครงเรื่อง เช่นเดียวกับการใช้เทคนิคเชิงภาพอื่นๆ ทำให้นักเรียนสามารถเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์จากสิ่งที่เห็นตรงหน้าไปสู่บทบรรยายที่มีความสมเหตุสมผล มีความคิดริเริ่ม และถูกต้องตามหลักภาษาตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้ดียิ่งขึ้น

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้หุ่นกระบอก ในภาพรวมมีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D = 0.73) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปรัชญา ชื่อสัตย์ และวิสูตร โพธิ์เงิน (2564) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยหุ่นกระบอก



ในระดับมากที่สุด เนื่องจากได้ลงมือปฏิบัติจริง และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ณัฐวรรณ ศิริวรรณ และ ประวัน แพทยานนท์ (2567) ที่พบว่าเยาวชนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การแสดงหุ่นกระบอกในระดับมากที่สุด โดยระบุว่าสื่อหุ่นกระบอกทำให้การเรียนรู้เรื่องราวมีความน่าสนใจและสนุกสนานมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการใช้สื่อหุ่นกระบอกช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่และน่าสนใจ โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและกล้าแสดงออก (\bar{X} = 4.93) และหุ่นกระบอกช่วยให้เนื้อหาวรรณคดีเรื่องราชาธิราชมีความน่าสนใจมากขึ้น (\bar{X} = 4.71) สอดคล้องกับแนวคิดของ โชติกา รักชาวรงค์ (2553) ที่ระบุว่าหุ่นกระบอกเป็นสื่อกลางที่ทรงพลังในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงวรรณคดีได้อย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการเรียนในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำความคุ้นเคยกับตัวละครหุ่นกระบอกก่อนเริ่มกิจกรรมการเขียนจริง เช่น การฝึกพากย์เสียงหรือการสมมติสถานการณ์จำลอง เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมในตัวละคร และสามารถถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นงานเขียนร้อยแก้วได้อย่างลื่นไหลและมีอรรถรส

1.2 ควรใช้สื่อหุ่นกระบอกร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนมุมมองและร่วมกันสร้างสรรค์ความคิดก่อนที่จะถนัดออกมาเป็นงานเขียนเฉพาะบุคคล

1.3 หุ่นกระบอกดั้งเดิมจะมีโครงสร้างที่ซับซ้อนครูสามารถประยุกต์ใช้วัสดุที่หาได้ง่าย เช่น ดินปืนสำหรับส่วนใบหน้าและมีมือเพื่อให้นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อและเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

1.4 หุ่นกระบอกใช้ระยะเวลาในการทำค่อนข้างนาน อาจต้องเผื่อเวลาในการจัดเตรียมมากกว่าสื่อชนิดอื่น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลของการใช้สื่อหุ่นกระบอกที่มีต่อตัวแปรทางจิตวิทยาอื่น ๆ เช่น ความคงทนในการเรียนรู้ (Retention) หรือเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนวรรณคดีไทยในระยะยาว

2.2 ควรมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อหุ่นกระบอกไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือนักเรียนกลุ่มที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) เพื่อขยายขอบเขตความเข้าใจในประสิทธิภาพของสื่อที่มีต่อความหลากหลายของผู้เรียน

2.3 อาจมีการศึกษาการใช้สื่อหุ่นกระบอกควบคู่ไปกับการบันทึกวิดีโอหรือสื่อดิจิทัล เพื่อให้นักเรียนได้ย้อนกลับมาวิเคราะห์ท่าทางและอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะการบรรยายเชิงพรรณนาในการเขียนให้ละเอียดชัดเจนยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

โชติกา รักชาวรงค์. (2553). การใช้หุ่นกระบอกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2519). การประพันธ์ ท 041. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์



- ณัฐวรรณ ศิริวรรณ และปรวัน แพทยานนท์. (2565). การพัฒนากิจกรรมการแสดงหุ่นกระบอกสำหรับเยาวชนตามอัตลักษณ์ท้องถิ่น โรงเรียนวัดปากลาด (ผลาการบำรุงวิทย์)จังหวัดสมุทรสงคราม. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2569 จาก <https://irithesis.swu.ac.th/items/14a41314-339f-4649-b776-c40c2d394689>.
- ดำรง ญาณจันทร์. (2548). รอยถ้อย ทายคำ. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โพรดักส์.
- ชนภรณ์ แสนอ้าย. (2558). การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นกระบอกโนราประยุกต์ เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนศิลปะการแสดงโนรา. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2569 จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/parichartjournal/article/view/147415>
- นภิก วุ่นกลัด. (2565). การพัฒนาความสามารถการเขียนสร้างสรรค์และเจตคติต่อการเขียนสร้างสรรค์โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ตัวแบบร่วมกับวิธีสเกทโฟลด์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2569 จาก <https://so06.tcithaijo.org/index.php/mcjou/article/view/266795>.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2553). เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ : ศรีอนันต์การพิมพ์.
- ปรัชญา ซื่อสัตย์ และวิสูตร โพธิ์เงิน. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด STEAM ร่วมกับโครงงานเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ผลงานหุ่นกระบอกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2569 จาก <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=3946&context=educujournal>.
- เปลื้อง ณ นคร. (2535). ศิลปะแห่งการประพันธ์. กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง
- พรรณภา แสงยะรักษ์. (2564). การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบซินเนคติกส์ (SynecticsModel). สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2569 จาก <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/6447/3/PunnapaSaengyaruk.pdf>.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ประสานมิตร.
- รัชนิกร การภักดี. (2567). ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดวิทยาศาสตร์และแนวคิดการสอนเขียนแบบร่วมมือรวมพลังที่มีต่อความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนตอนปลาย. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2569 จาก <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=7710&context=chulaetd>
- รัตน์ บัวสนธ์. (2551). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา. พิษณุโลก: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์.
- วิลาสินี เจียว และ วิภาวรรณ วงษ์สุวรรณ คงเฝ้า. (2568). การจัดการเรียนการสอนเขียนโดยใช้โมเดล 4Ex2ร่วมกับเทคนิคสตอรี่บอร์ดเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสารคดีเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2569 จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jsbs/article/view/273611>
- สุทธิวรรณ อินทนก. (2559). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.