

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้เกมเป็นฐาน
Development of Academic Achievement in Literature:
Nirat Phukhao Thong of Mathayom 1/2 Students
Using Games as a Base (Game-based Learning)

Received: 02/12/2568

Revised: 31/12/2568

Accepted: 31/12/2568

ศิริวัลย์ จินเมือง¹, บัญชา ธรรมบุต²

Siriwan Jeenmueng¹, Bancha thammabut²

¹⁻²มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

¹⁻²Mahamakut Buddhist University

E-mail: sj.siriwannn@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมเป็นฐาน มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้เกมเป็นฐานตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเซนต์พิตายาคม ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ตัวแปรตาม ได้แก่ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนผ่านเกณฑ์โดยเฉลี่ยร้อยละ 87.30 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้เกมเป็นฐานตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การเรียนวรรณคดี, วิธีการสอน, เกมเป็นฐาน

Abstract

Research Regarding the development of academic achievement in literature on the Golden Mountain of Nirat of Grade 1 students using games as a base, the objectives are 1) to improve the academic achievement of literature. 2) To compare the results of the study on the effectiveness of the learning management plan for the development of literature academic achievement. 3) To study the satisfaction of Grade 1 students with game-based learning management. The sample group was students in Grade 1/2, Semester 1, Academic Year 2025, Sempittayakhom School. The variables are literary academic achievement. The tools used in the research were: 1) Learning management plan, 2) Satisfaction questionnaire. The statistics used were mean, standard deviation, and percentage.

The results showed that 1) Academic achievement in the literature on the Golden Mountain of Grade 1/2 students by game-based learning management. It was found that the average achievement of students passed the criteria of 87.30 percent, higher than the 80 percent threshold. The story of the Golden Mountain of Secondary 1/2 students using games as a base based on the 80/80 criterion found that the consistency index value obtained from the assessment of the consistency of the learning management plan By managing learning by teaching methods using games as a base. The consistency index was 1.00 and 3) the satisfaction of Grade 1/2 students with game-based learning management. It was found that students were most satisfied with the game-based learning management method.

Keywords: Literature Instruction, Teaching methods, Game based Learning

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ และสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติที่สำคัญยิ่ง ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 1) ส่วนวรรณคดีไทยนั้น กุหลาบทรัพย์ เกษแม่นกิจ (2558 : 7-8) ให้ความหมายว่า หมายถึง หนังสือที่มีแนวทางหรือหนังสือที่แต่งดี ซึ่งสอดคล้องกับราชบัณฑิตยสถาน (2554 : 1100) ที่ให้ความหมายว่าเป็นวรรณกรรมที่ได้รับยกย่องว่าแต่งดี มีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ กุสุมา รักขมณี (2533 : 16) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นผลงานศิลปะที่บันทึกเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ โดยใช้ภาษาเป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ของผู้ประพันธ์ออกมาอย่างงดงาม ในทำนองเดียวกัน วันเนา ยูเด็น (2537 : 5) ระบุว่าวรรณคดีเป็นหนังสือหรืองาน

เขียนที่ได้รับการยกย่อง เป็นงานเขียนที่แต่งดี มีความงามด้านภาษา การใช้คำที่มีคุณค่าเข้าขั้นวรรณศิลป์ และมีเนื้อหาที่ดีสามารถโน้มน้าวจิตใจของผู้อ่านให้เกิดความเพลิดเพลิน ความสำนึกคิดและอารมณ์ต่าง ๆ

วรรณคดีมีความสำคัญในหลายมิติ ศรีวิไล ดอกจันทร์ (2529 : 9) ระบุว่า วรรณคดีมีความสำคัญในฐานะเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ เป็นผลรวมของประสบการณ์มนุษย์ เป็นการสื่อสารและถ่ายทอดทางวัฒนธรรม เป็นเครื่องสำนึกอารมณ์และสิ่งบันเทิง เป็นกระจกสะท้อนชีวิตและสังคม เป็นบ่อเกิดของศิลปะและวรรณกรรม มีอิทธิพลต่อชีวิต จิตใจ ค่านิยม และสติปัญญาของผู้คนในสังคม กุหลาบ มลลิกะมาส (2527 : 10) เสริมว่าวรรณคดีส่งเสริมทักษะทั้ง 5 คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน และคิด ให้ความรู้ โดยวรรณคดีเป็นเครื่องสื่อสาร ทำให้เกิดพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เช่น ปัญญา วัฒนธรรม ความรู้สึก ความสำนึกต่อสังคม และสร้างลักษณะนิสัยให้เป็นผู้มีบุคลิกภาพและจิตใจที่งดงาม จิตต์นิภา ศรีไสย์ และคณะ (2560 : 3) กล่าวว่า ภาษาและวรรณคดีเป็นเครื่องมือสื่อสารถ่ายทอดและรวบรวมหลักฐานทางภูมิปัญญา ความรู้สึกนึกคิดของบรรพบุรุษเพื่อเป็นมรดกตกทอดถึงรุ่นลูกรุ่นหลาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นหนึ่งใน 8 กลุ่มสาระที่ต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างพื้นฐานการคิดต่าง ๆ ทั้งการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ออกเป็น 5 สาระ สาระที่ 5 คือ วรรณคดีและวรรณกรรม สุจริต เพียรชอบ และส่ายใจ อินทรีมพรรย์ (2523 : 159-160) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยว่า ต้องการให้ผู้เรียนได้รู้จักความหมายและลักษณะของหนังสือที่เป็นวรรณคดี ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยในการศึกษาวรรณคดี ฝึกทักษะการออกเสียง ปลูกฝังนิสัยการอ่าน ฝึกการตีความ เกิดความเพลิดเพลินจากเรื่องที่อ่าน เห็นคุณค่าของวรรณคดี มีมโนทัศน์ที่ถูกต้อง ฝึกจินตนาการให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถวิจารณ์วรรณคดีได้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 43) กำหนดว่าจะต้องสามารถวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้น รู้และเข้าใจลักษณะเด่นของวรรณคดี ภูมิปัญญาทางภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีไทย ประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ และนำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ แม้วรรณคดีจะมีความสำคัญและคุณค่าอย่างยิ่ง แต่การเรียนการสอนวรรณคดีในปัจจุบันยังเผชิญปัญหาสำคัญหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่นักเรียนขาดความสนใจ ไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดี ซึ่งส่งผลให้การเรียนการสอนวรรณคดีมีผลสัมฤทธิ์ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของหลักสูตร สาเหตุสำคัญมาจากการที่ครูมุ่งเน้นเนื้อหา ประวัติผู้แต่ง เน้นท่องจำคำศัพท์มากกว่าการพัฒนาความคิด การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ความรู้จากวรรณคดีไทย อีกทั้งไม่พัฒนาวิธีสอนที่จะดึงดูดให้นักเรียนเกิดความสนใจในวรรณคดีซึ่งเป็นสิ่งที่มีคุณค่าของชาติไทย ปัญหาเหล่านี้ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและทำให้การบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนวรรณคดีเป็นไปได้ยาก

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว อิงอร สุพันธุ์วนิช และคณะ (2555 : 121) เสนอว่าการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยควรเน้นการพัฒนาความคิดของนักเรียน ครูผู้สอนไม่ควรปิดกั้นหรือครอบงำความคิด

ของนักเรียน ควรให้อิสระในการคิดของนักเรียนและแนะนำวิธีการคิดที่ถูกต้อง ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลายเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจและเห็นคุณค่าของวรรณคดีเพิ่มมากขึ้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) จึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจ ประหยัด จิระวรพงศ์ (2559) อธิบายว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานถูกออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรเอาไว้ในเกม และให้ผู้เรียนได้รับความรู้ต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกม ฌอนอมพร เลหาจรัสแสง (2553) เสริมว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็น e-learning รูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน และสามารถช่วยพัฒนาทักษะสังคมของผู้เรียนได้ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องพึ่งพาอาศัยกันในการเล่นเกมนั้นเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนสนุกและสนใจเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งยังพัฒนาทักษะหลากหลาย เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ซึ่งตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้เกมเป็นฐานตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องนิราศภูเขาทองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมเป็นฐาน การดำเนินการวิจัยครอบคลุมขั้นตอนสำคัญ ดังนี้ รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยในชั้นเรียน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนเฉลิมพิทยาคม จำนวน 28 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนเรียน-หลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง และทดสอบหลังเรียน (Post-test) การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D$)	t	p
ทดสอบก่อนเรียน	28	20	9.46	3.22	17.07	.000
ทดสอบหลังเรียน	28	20	17.46	1.77		

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 17.46$, $SD = 1.77$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 9.46$, $SD = 3.22$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเมื่อนักเรียนได้เรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) แล้ว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทองสูงขึ้นกว่าเดิม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) กับเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 80

กลุ่มตัวอย่างที่ ได้รับการ จัดการเรียนรู้ โดยใช้	จำนวน นักเรียน	เกณฑ์ที่ กำหนด ร้อยละ	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	($S.D$)	คะแนน เฉลี่ย ร้อยละ	t	p
เกมเป็นฐาน	28	80	20	17.46	1.77	87.30	17.02	.000

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 28 คน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 17.46 คิดเป็นร้อยละ 87.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D$) เท่ากับ 1.77 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 เป็นไปตามเกณฑ์ ร้อยละ 80

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) วรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 28 คน ซึ่งจำแนกภาพรวมและรายด้าน จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และระดับความพึงพอใจ ดังรายละเอียดตารางที่ 4.3 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐาน (Game-based Learning)

รายงาน	$\bar{x}$	S.D	ระดับความ พึงพอใจ	ลำดับ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1. กิจกรรมที่จัดขึ้นมีความน่าสนใจและไม่น่าเบื่อ	4.25	0.80	มาก	3
2. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมมากขึ้น	4.32	0.82	มาก	2
3. กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทนิราศภูเขาทองได้ดีขึ้น	4.21	0.88	มาก	4
4. กิจกรรมส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกับเพื่อน	4.82	0.39	มากที่สุด	1
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.40	0.78	มาก	(3)
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้				
5. บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนาน	4.68	0.61	มากที่สุด	1
6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ	4.61	0.50	มากที่สุด	2
7. บรรยากาศการเรียนรู้ทำให้ไม่รู้สึกเครียด	4.50	0.64	มากที่สุด	3
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.60	0.58	มากที่สุด	(1)
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้				

8. ได้รับความรู้จากเนื้อหาวิชาภาษาทองมากขึ้น	4.43	0.57	มาก	3
9. ได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหาจากกิจกรรมที่ทำ	4.61	0.63	มากที่สุด	2
10. มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น	4.64	0.56	มากที่สุด	1
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	4.56	0.59	มากที่สุด	(2)
รวมทั้งหมด	4.51	0.67	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, $S.D = 0.67$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นลำดับหนึ่ง ($\bar{X} = 4.60$, $S.D = 0.58$) รองลงมา ได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, $S.D = 0.59$) และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เป็นลำดับสุดท้าย ($\bar{X} = 4.40$, $S.D = 0.78$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐานช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนภาษาไทยมากขึ้น นักเรียนมีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการใช้ภาษา และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์จริงได้ดีขึ้น มีลักษณะของการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (active learning) ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาไทยที่มักถูกมองว่าเป็นวิชาท่องจำ การนำเกมมาใช้ช่วยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่เนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น เกมจับคู่คำศัพท์ เกมเรียงลำดับเหตุการณ์จากวรรณคดี หรือเกมตอบคำถามเชิงวิเคราะห์ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยกิจกรรมเกมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และเรียนรู้จากกันและกัน ซึ่งเป็นการพัฒนาทั้งทักษะทางภาษาและทักษะทางสังคมไปพร้อมกัน

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) โดยนักเรียนจำนวน 28 คน ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 20 ข้อ พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการทำแบบทดสอบตามแนวคิดด้านพุทธิพิสัยของบลูม โดยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 17.46 คิดเป็นร้อยละ 87.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D$) เท่ากับ 1.77 ทั้งนี้ เนื่องจาก กิจกรรมเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเป็นกันเอง นักเรียนมีโอกาสดูฝึกฝนการใช้ภาษาไทยผ่านสถานการณ์จำลอง การแข่งขัน และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น มีความมั่นใจในการพูด อ่าน และเขียนภาษาไทย รวมถึงสามารถวิเคราะห์เนื้อหาและตีความข้อความได้ดีขึ้น แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจในเนื้อหาและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นสะท้อนถึงความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งมากกว่าการท่องจำ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อความ ตีความวรรณกรรมได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Gee (2003) ที่ชี้ให้เห็นว่าเกมสามารถเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ หากออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทางการศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธรรมรัฐ ขวลิต ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) (Pre-Test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.4 ร้อยละ 38 อยู่ในระดับพอใช้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) (Post-Test) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.1 ร้อยละ 84 อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งนักเรียนมีระดับตามเกณฑ์การประเมิน คือ อยู่ในระดับ ดีมาก 3) นักเรียนมีความพึงพอใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ เมื่อรวมคะแนนทั้งหมด 20 คะแนนแล้ว พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 17.46 คิดเป็นร้อยละ 87.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D$) เท่ากับ 1.77 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 ทั้งนี้ เนื่องจาก นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหารวรรณคดีเรื่อง “นิราศภูเขาทอง” และสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้องเกินกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงความสม่ำเสมอของผลสัมฤทธิ์ในกลุ่มนักเรียน ซึ่งบ่งชี้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1972) ในหลายด้าน โดยเฉพาะในเรื่องของการพัฒนาทางสติปัญญาและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget ดังนี้ การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Active Learning) Piaget เชื่อว่าผู้เรียนจะ

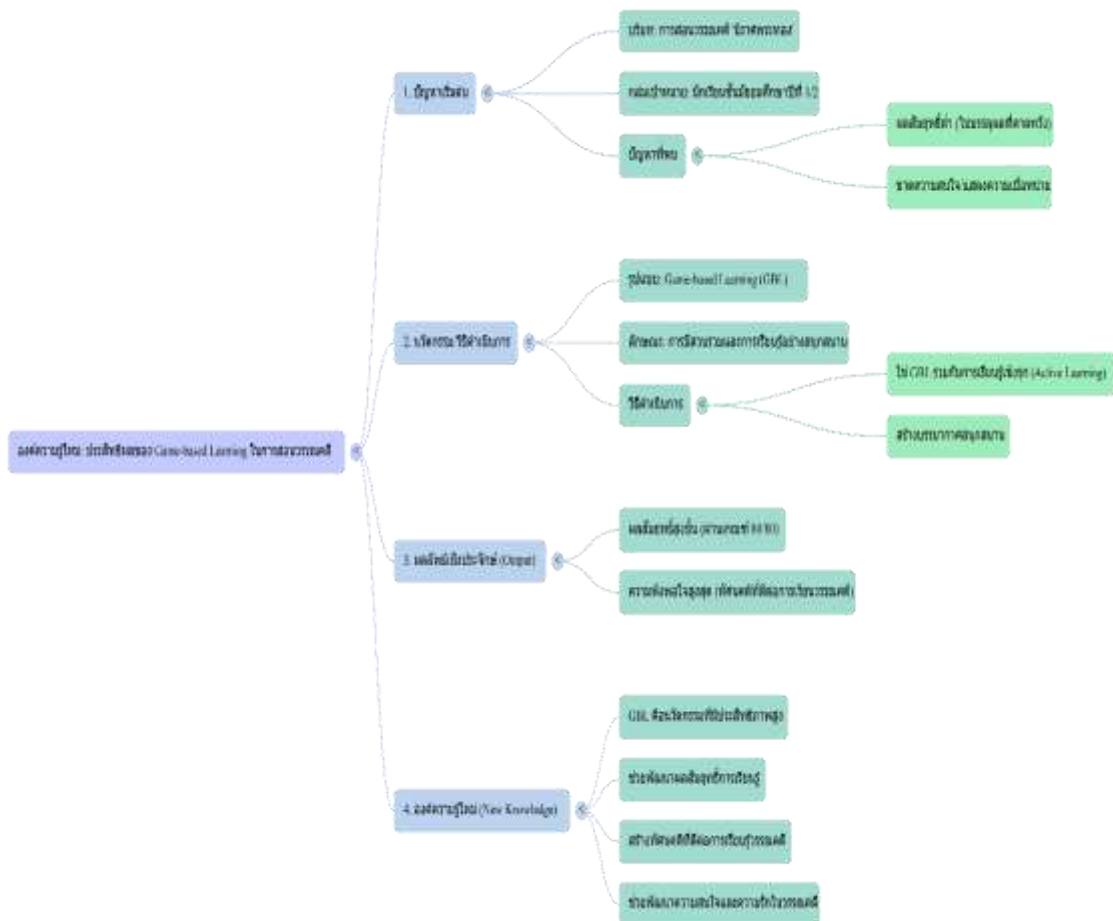
สร้างความรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ลงมือทำจริง กิจกรรมเกมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม เช่น การแข่งขันตอบคำถาม การจำลองสถานการณ์ หรือการแก้โจทย์ผ่านเกม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจด้วยตนเอง การสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ (Constructivism) กิจกรรมเกมช่วยให้นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ที่หลากหลาย และต้องใช้ความรู้เดิมมาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget ที่มองว่าความรู้ไม่ได้ถูกถ่ายทอดโดยตรงจากครู แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างขึ้นเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และเมื่อผู้เรียนเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ในเกมที่ทำทนาย เช่น คำถามที่ไม่เคยเจอ หรือสถานการณ์จำลองที่ต้องใช้วิจารณญาณ พวกเขาจะต้องปรับโครงสร้างความคิดเดิมเพื่อให้เข้าใจสิ่งใหม่ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ Piaget เรียกว่า “Accommodation” กิจกรรมเกมที่ออกแบบให้มีการวิเคราะห์เนื้อหาและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงจึงช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาในระดับนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การตีความวรรณคดี การตั้งคำถามเชิงปรัชญา หรือการอภิปรายเชิงเหตุผล แม้ Piaget จะเน้นการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม แต่ก็ยอมรับว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นช่วยกระตุ้นการพัฒนาทางสติปัญญา กิจกรรมเกมที่ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือแข่งขันกันอย่างสร้างสรรค์ จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและพัฒนาทักษะทางสังคมควบคู่ไปด้วย สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนเท่านั้น แต่ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget อย่างลึกซึ้ง โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือทำ การคิดวิเคราะห์ และการปรับโครงสร้างความคิด ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ที่ยั่งยืนในศตวรรษที่ 21

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) วรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเป็นลำดับหนึ่ง ทั้งนี้เป็นเพราะ บรรยากาศในห้องเรียนระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความสุขสนุกสนาน ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ จึงส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่รู้สึกเครียด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ดังนั้นผู้เรียนจึงเห็นว่าจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนั้นให้ประโยชน์จากการเรียนรู้มากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ กนกวรรณ ศรีสุข (2564) ที่ได้ศึกษา เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธี Game-Based Learning มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม และมีความพึงพอใจในระดับมาก ดังที่ ดร.สุวิมล ติรภานันท์ (2559) ได้กล่าวว่า “การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรเกิดจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและความหมาย” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb และสนับสนุนการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ Kolb อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากการมีประสบการณ์ตรง โดยผู้เรียนจะต้องผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์ตรง

(Concrete Experience) การสะท้อนคิด (Reflective Observation) การสร้างแนวคิด (Abstract Conceptualization) การทดลองใช้แนวคิด (Active Experimentation) การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จึงสอดคล้องกับวงจรนี้อย่างชัดเจน นักเรียนได้ลงมือเล่นเกมที่จำลองสถานการณ์ในวรรณคดี สะท้อนคิด จากผลการเล่น สรุปแนวคิดจากเนื้อหา และทดลองใช้แนวคิดใหม่ในการวิเคราะห์หรือสร้างสรรค์งาน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและมีความหมาย

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การวิจัยยืนยันว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning: GBL) ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยเฉพาะเรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ แผนการสอนผ่านเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80 ด้วยค่าเฉลี่ย 87.30/100 แสดงถึงความพร้อมในการนำไปใช้และขยายผล นักเรียนมี ทักษะคิดและความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะบรรยากาศการเรียนรู้ ทำใหัวรรณคดีที่เคยถูกมอง ว่าน่าเบื่อ กลายเป็นวิชาที่สนุก และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างแท้จริง



บทสรุป

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลัก 3 ข้อ โดยมีผลสรุปที่สำคัญ ดังนี้ 1) ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (เปรียบเทียบก่อน-หลังเรียน) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถช่วยยกระดับความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีได้จริง 2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (ตามเกณฑ์ 80/80) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่องนิราศภูเขาทองโดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยของนักเรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 87.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่ตั้งไว้ ($87.30\% > 80\%$) ผลลัพธ์นี้ยืนยันว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความ มีประสิทธิภาพ (Efficiency) สูงและเหมาะสมที่จะนำไปใช้จริง 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดผลนี้ชี้ให้เห็นว่าวิธีการสอนแบบ GBL สามารถสร้างทัศนคติเชิงบวก และแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีให้แก่ นักเรียนได้ดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรมีความรู้ในการออกแบบเกมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้น เพื่อให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพและสามารถส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้
2. ครูผู้สอนควรบูรณาการ Game-Based Learning กับแนวคิด Active Learning เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมกับกลุ่มที่ใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม เพื่อให้เห็นความแตกต่างของผลลัพธ์ที่เกิดจากวิธีการจัดการเรียนรู้
2. ควรศึกษาผลกระทบของ Game-Based Learning ต่อทักษะด้านอื่น เพื่อจะได้แก้ไขปรับปรุงให้เกมการสอนมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ศรีสุข. (2567). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 35(2), 1-15.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กุสุมา รักษมณี. (2533). การวิจัยวรรณคดี. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2527). วรรณคดีไทย. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จิตต์นิภา ศรีไสย์ และคณะ. (2560). วรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2552). คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. วงกลมโปรดักชั่น.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2559). Games Based Learning: สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย. <http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html>.
- วันเนาว์ ยูเด็น. (2537). การศึกษาเรื่องกลอน. โรงพิมพ์อู่ชูหัดใหญ่.
- ศรีวิไล ดอกจันทร์. (2529). ภาษาและการสอน. พระนครสุภัญญา.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. <https://dictionary.orst.go.th>.
- สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มรรย. (2523). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. ไทยวัฒนาพานิช.
- สุวิมล ตีรกานันท์. (2559). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์: แนวทางสู่การปฏิบัติ. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิงอร สุพันธุ์วนิช และคณะ. (2555). ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ชุดฝึกอบรมครู. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
- Piaget, J. (1972). The psychology of the child. Basic Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.