

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น  
ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิณพิทยาคม\*

THE DEVELOPMENT OF READING COMPREHENSION SKILL BY USING ACTIVITY  
PACKAGES WITH BASED ON GAMIFICATION AND 6-STEPS LADDER TECHNIQUE FOR  
SECONDARY 1 STUDENTS AT PHUNPHINPITTAYAKOM SCHOOL

นกานต์ วงเดช\*, อัญชลี แสงอาวุธ, ปารณีย์ ศรีสวัสดิ์

Napakan Wongdech\*, Anchalee Sangarwut, Paranee Srisawad

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี สุราษฎร์ธานี ประเทศไทย

Faculty of Education, Suratthani Rajabhat University, Suratthani, Thailand

\*Corresponding author E-mail: Napakan.wongdeh@phunphin.ac.th

\*Tel: 064-403-5556

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 โรงเรียนพุนพิณพิทยาคม จำนวน 40 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 กิจกรรม (การอ่านจับใจความจากนิทาน, การอ่านจับใจความจากบทความ, การอ่านจับใจความจากข่าว) แผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน รวม 9 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความ และแบบประเมินความพึงพอใจ โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ชุดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม 4.61 แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 4.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.42 แบบทดสอบมีค่า IOC ระหว่าง 0.60 - 1.00 ค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.42 - 0.75 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่น KR-20 เท่ากับ 0.85 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ ค่าดัชนีประสิทธิผล และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 83.58/84.66 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล 0.76 2) ผู้เรียนมีคะแนนทักษะการอ่านจับใจความหลังเรียนเฉลี่ย 25.40 สูงวก่อนเรียนเฉลี่ย 9.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.65, S.D. = 0.42) แสดงว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, เทคนิคบันได 6 ขั้น, แนวคิดเกมมิฟิเคชัน, การอ่านจับใจความ

## Abstract

This research aimed to 1) Develop learning activity packages using the Six-Step Ladder Technique in combination with gamification, 2) Compare students' reading comprehension skills before and after learning through the developed activity packages, and 3) Examine students' satisfaction with the learning activities. The sample consisted of 40 Grade 7 students from Class 1/8 at Phunphinpittayakom school, selected through cluster random sampling. The research instruments included three learning activity packages, three lesson plans totaling nine hours, a reading comprehension skills test, and a satisfaction questionnaire. The instruments were validated by experts. The learning activity packages had a mean appropriateness score of 4.61. The lesson plans had a mean appropriateness score of 4.72 with a standard deviation of 0.42. The reading comprehension test had IOC values ranging from 0.60 to 1.00, item difficulty values ranging from 0.42 to 0.75, discrimination indices of 0.20 or higher, and a KR-20 reliability coefficient of 0.85. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, efficiency value, effectiveness index, and paired-samples t-test. The findings revealed that 1) The learning activity packages had an efficiency of 83.58/84.66, which was higher than the 80/80 criterion, and an effectiveness index of 0.76; 2) Students' post-test reading comprehension score 25.40 was significantly higher than their pre-test score 9.50 at the .05 level; and 3) students' satisfaction with the learning activities was at the highest level ( $\bar{X}$  = 4.65, S.D. = 0.42). These findings indicate that the developed learning activity packages effectively enhanced students' reading comprehension skills and learning motivation.

**Keywords:** Learning Activity Sets, 6-Step Ladder Technique, Gamification Concept, Reading Comprehension

## บทนำ

การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญยิ่งต่อกระบวนการเรียนรู้และการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเป็นเครื่องมือหลักในการแสวงหาความรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์ และพัฒนาสติปัญญาในเชิงทฤษฎีกลุ่มพุทธิปัญญานิยม (Cognitivism) การอ่านจับใจความเป็นกระบวนการทางปัญญาที่ได้รับการออกแบบมาอย่างเป็นระบบเพื่อการค้นหาและสรุปสาระสำคัญ ด้วยเหตุนี้ กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้การอ่านเป็นสาระสำคัญลำดับที่ 1 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถอ่านจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ และนำสิ่งที่อ่านไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะการอ่านจึงไม่ได้เป็นเพียงการอ่านออกเขียนได้ แต่เป็นรากฐานของการพัฒนาทักษะการคิดระดับสูงที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564)

สภาพปัญหาปัจจุบัน พบว่า สมรรถนะด้านการอ่านของเยาวชนไทยยังอยู่ในระดับที่ต้องเร่งพัฒนา โดยรายงานผลการประเมินของโครงการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (PISA 2022) ระบุว่าคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านของนักเรียนไทยอยู่ที่ 379 คะแนน ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศสมาชิก OECD ที่ 476 คะแนน สอดคล้องกับรายงานของ UNICEF Thailand ที่ระบุว่าเด็กไทยมากกว่าร้อยละ 60 มีทักษะการอ่านพื้นฐานต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน แสดงให้เห็นว่านักเรียนยังขาดความสามารถในการอ่านตีความ อ่านจับใจความอย่างมีประสิทธิภาพ สาเหตุสำคัญประการหนึ่งเกิดจากวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนมักใช้วิธีการเดิม ๆ ไม่สามารถกระตุ้นความสนใจหรือสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนได้เท่าที่ควร ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงลบต่อการอ่าน และไม่สามารถจับใจความของเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง (UNICEF Thailand, 2565)



สำหรับสภาพปัญหาที่พบในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิทยาคม จากการวิเคราะห์แบบวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ขาดสมาธิในการอ่าน ซึ่งไม่สามารถสรุปและจับใจความเรื่องที่อ่านได้ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ นักเรียนยังมองว่าเนื้อหาสาระการอ่านยากและไม่น่าสนใจ ปัญหานี้ไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อวิชาภาษาไทยเท่านั้น แต่ยังเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ และการพัฒนาศักยภาพทางการศึกษาของผู้เรียนในระดับที่สูงขึ้น หากไม่ได้รับการแก้ไขอย่างเป็นระบบ (โรงเรียนพุนพิทยาคม, 2567)

จากปัญหาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงมุ่งพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการเทคนิคบันได 6 ขั้น ซึ่งเป็นกลวิธีการสอนที่เป็นลำดับขั้นตอนชัดเจน ช่วยให้ผู้เรียนจัดระเบียบความคิดและวิเคราะห์โครงสร้างย่อหน้าได้ดีขึ้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่นำองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนนสะสม ตารางอันดับ และรางวัล เป็นต้น มาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และดัชนีประสิทธิผลไม่น้อยกว่า 0.50 เพื่อยกระดับทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนให้สูงขึ้น พร้อมทั้งส่งเสริมความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยอย่างยั่งยืนต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิทยาคม ให้มีประสิทธิภาพและค่าดัชนีประสิทธิผลตามเกณฑ์
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิทยาคมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิทยาคม เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนที่เป็นระบบ ดังนี้

**1. รูปแบบของการวิจัย** ผู้วิจัยใช้แผนการทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design ซึ่งมีการวัดผลก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) กับกลุ่มเป้าหมายเพียงกลุ่มเดียว โดยมีสัญลักษณ์ทางการวิจัย คือ  $E O_1 X O_2$  เมื่อ E แทนกลุ่มทดลอง,  $O_1$  แทนการทดสอบก่อนเรียน, X แทนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น และ  $O_2$  แทนการทดสอบหลังเรียนร่วมกับการวัดความพึงพอใจ

### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุราษฎร์ธานี ชุมพร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 11 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 430 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 โรงเรียนพุนพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน

วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

3. การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 4 ส่วน

3.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 กิจกรรม (การอ่านจับใจความจากนิทาน, การอ่านจับใจความจากบทความ, การอ่านจับใจความจากข่าว) ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.61 (ระดับมากที่สุด และผ่านการทดลองใช้ (Tryout) 3 ระยะ คือ รายบุคคล กลุ่มย่อย และภาคสนาม (Field Tryout) เพื่อหาค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$

3.2 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน รวม 9 ชั่วโมง มีความสอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านความสมบูรณ์ ความถูกต้องทางภาษา โครงสร้างองค์ประกอบของแผน ความเหมาะสมกับระดับชั้น โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 (ระดับมากที่สุด)

3.3 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.60 - 1.00, มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.42 - 0.75, ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 เท่ากับ 0.85

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป



ภาพที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมคิด 6 ชั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นก่อนทดลอง ชี้แจงวัตถุประสงค์และทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) 30 นาที

4.2 ขั้นดำเนินการสอน จัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 3 แผน รวม 9 ชั่วโมง

4.3 ขั้นหลังทดลอง เมื่อสิ้นสุดการสอน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) 30 นาที และตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติต่าง ๆ ดังนี้

5.1 คุณภาพเครื่องมือหาค่า IOC, ค่าความยากง่าย (P), ค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่น (KR-20)

5.2 ประสิทธิภาพนวัตกรรม หาค่าประสิทธิภาพกระบวนการและผลลัพธ์ ( $E_1/E_2$ ) ตามเกณฑ์ 80/80 และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.)



5.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ใช้สถิติ t-test for Dependent Samples เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน

5.4 ความพึงพอใจ ใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิทยาคม ให้มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ตามเกณฑ์ 80/80 และดัชนีประสิทธิผล (E.I) เท่ากับ 0.50 ขึ้นไป

กระบวนการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้สำรวจและวิเคราะห์ปัญหาของนักเรียนแล้วศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการและวิธีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู แบบเรียน และเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560) เพื่อคัดเลือกเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความ มาใช้ในการทดลองและแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนย่อย ๆ กำหนดความคิดรวบยอดและจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน และเทคนิคบันได 6 ขั้น จำนวน 3 กิจกรรม กิจกรรมละ 50 นาที ประกอบด้วย กิจกรรมการอ่านจับใจความจากนิทาน กิจกรรมการอ่านจับใจความจากบทความ และกิจกรรมการอ่านจับใจความจากข่าว นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยอิงจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วดำเนินการทดลองใช้ชุดกิจกรรมจำนวน 3 ระดับ ได้แก่ ระดับรายบุคคล กลุ่มย่อย และภาคสนาม แล้วดำเนินการแก้ไขตามปรับปรุงและข้อเสนอแนะจากนั้นนำไปจัดทำเป็นรูปเล่ม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

**ตารางที่ 1** ตารางแสดงคะแนนก่อนเรียน คะแนนระหว่างเรียน คะแนนหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (กลุ่มตัวอย่าง)

| คนที่ | คะแนนก่อนเรียน<br>ชุดกิจกรรม (30) | คะแนนชุดกิจกรรม |          |          | คะแนนรวม<br>(30) | คะแนนหลังเรียน<br>ชุดกิจกรรม (30) |
|-------|-----------------------------------|-----------------|----------|----------|------------------|-----------------------------------|
|       |                                   | ชุดที่ 1        | ชุดที่ 2 | ชุดที่ 3 |                  |                                   |
| 1     | 11                                | 8               | 8        | 8        | 24               | 24                                |
| 2     | 12                                | 7               | 9        | 8        | 24               | 27                                |
| 3     | 7                                 | 8               | 8        | 9        | 25               | 23                                |
| 4     | 10                                | 10              | 9        | 8        | 27               | 26                                |
| 5     | 8                                 | 8               | 7        | 8        | 23               | 24                                |
| 6     | 13                                | 9               | 9        | 10       | 28               | 29                                |
| 7     | 9                                 | 8               | 8        | 9        | 25               | 24                                |
| 8     | 7                                 | 9               | 8        | 7        | 24               | 22                                |
| 9     | 9                                 | 8               | 9        | 8        | 25               | 25                                |
| 10    | 12                                | 9               | 8        | 9        | 26               | 28                                |
| 11    | 7                                 | 7               | 8        | 8        | 23               | 24                                |
| 12    | 9                                 | 9               | 7        | 8        | 24               | 25                                |
| 13    | 8                                 | 7               | 7        | 9        | 23               | 25                                |

**ตารางที่ 1** ตารางแสดงคะแนนก่อนเรียน คะแนนระหว่างเรียน คะแนนหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (กลุ่มตัวอย่าง) (ต่อ)

| คนที่       | คะแนนก่อนเรียน<br>ชุดกิจกรรม (30) | คะแนนชุดกิจกรรม           |          |          | คะแนนรวม<br>(30)       | คะแนนหลังเรียน<br>ชุดกิจกรรม (30) |
|-------------|-----------------------------------|---------------------------|----------|----------|------------------------|-----------------------------------|
|             |                                   | ชุดที่ 1                  | ชุดที่ 2 | ชุดที่ 3 |                        |                                   |
| 14          | 11                                | 9                         | 7        | 8        | 24                     | 26                                |
| 15          | 13                                | 9                         | 8        | 10       | 27                     | 28                                |
| 16          | 8                                 | 9                         | 8        | 7        | 24                     | 25                                |
| 17          | 9                                 | 9                         | 7        | 8        | 24                     | 25                                |
| 18          | 8                                 | 7                         | 8        | 9        | 24                     | 23                                |
| 19          | 10                                | 8                         | 9        | 8        | 25                     | 27                                |
| 20          | 8                                 | 7                         | 8        | 8        | 23                     | 26                                |
| 21          | 8                                 | 8                         | 7        | 8        | 23                     | 25                                |
| 22          | 9                                 | 7                         | 9        | 8        | 24                     | 27                                |
| 23          | 7                                 | 9                         | 7        | 9        | 25                     | 25                                |
| 24          | 12                                | 9                         | 9        | 10       | 28                     | 28                                |
| 25          | 10                                | 9                         | 9        | 9        | 27                     | 27                                |
| 26          | 7                                 | 9                         | 9        | 8        | 26                     | 25                                |
| 27          | 9                                 | 7                         | 8        | 9        | 24                     | 24                                |
| 28          | 10                                | 9                         | 8        | 9        | 26                     | 26                                |
| 29          | 11                                | 9                         | 8        | 8        | 25                     | 26                                |
| 30          | 10                                | 8                         | 9        | 9        | 26                     | 25                                |
| 31          | 10                                | 9                         | 8        | 8        | 25                     | 24                                |
| 32          | 12                                | 9                         | 9        | 8        | 26                     | 26                                |
| 33          | 7                                 | 8                         | 7        | 9        | 24                     | 25                                |
| 34          | 10                                | 7                         | 9        | 9        | 25                     | 23                                |
| 35          | 8                                 | 8                         | 8        | 8        | 24                     | 22                                |
| 36          | 12                                | 9                         | 9        | 10       | 28                     | 27                                |
| 37          | 10                                | 9                         | 8        | 9        | 26                     | 25                                |
| 38          | 8                                 | 9                         | 8        | 8        | 25                     | 25                                |
| 39          | 9                                 | 9                         | 8        | 8        | 25                     | 26                                |
| 40          | 12                                | 10                        | 10       | 9        | 29                     | 29                                |
| -           | 380                               | คะแนนรวมชุดกิจกรรมที่ 1-3 |          |          | 1003                   | 1016                              |
| E.I. = 0.78 |                                   |                           |          |          | E <sub>1</sub> = 83.58 | E <sub>2</sub> = 84.66            |

ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 83.58/84.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) เท่ากับ 0.78 ซึ่งแสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ร้อยละ 78 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ไม่น้อยกว่า 0.50



## 2. ผลของการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน โดยทำแบบวัดทักษะการอ่านจับใจความ ก่อนและหลังเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นแบบวัดทักษะชุดเดียวกัน จำนวน 30 ข้อ และนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดทักษะทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความ ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีรายละเอียด ดังนี้

**ตารางที่ 2** ตารางเปรียบเทียบผลทักษะการอ่านจับใจความ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิทยาคม

| การวัดผล  | N  | คะแนนเต็ม | $\bar{X}$ | S.D. | t       |
|-----------|----|-----------|-----------|------|---------|
| ก่อนเรียน | 40 | 30        | 9.5       | 1.81 | 25.32** |
| หลังเรียน | 40 | 30        | 25.4      | 1.72 |         |

\*\* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน ก่อนและหลังการจัด การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น ปรากฏผล ดังนี้

ก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 9.5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน

หลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 25.4 คะแนน

เมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างด้วยสถิติ t-test for Dependent Samples พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 25.32$ )

## 3. ผลของการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.65$ , S.D. = 0.42) โดยมีรายละเอียดจำแนกตามรายด้านที่น่าสนใจ ดังนี้

ด้านกิจกรรม มีระดับความพึงพอใจสูงสุด ( $\bar{X} = 4.74$ ) โดยเฉพาะในประเด็นกิจกรรมมีความสนุกสนาน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.95

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความเห็นว่าการเรียนด้วยรูปแบบนี้ทำให้ชอบเรียนวิชาภาษาไทย มากขึ้น ( $\bar{X} = 4.93$ ) และเห็นคุณค่าของการอ่านจับใจความ ( $\bar{X} = 4.88$ )

ด้านเนื้อหา นักเรียนมีความพึงพอใจในเรื่องความสวยงามของชุดกิจกรรม ( $\bar{X} = 4.93$ ) และเนื้อหา ที่เรียนเข้าใจง่าย ( $\bar{X} = 4.88$ )

โดยสรุป ผลการวิจัยยืนยันว่านวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพและประสิทธิภาพสูง สามารถยกระดับทักษะการอ่านจับใจความของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม พร้อมทั้งสร้างเจตคติที่ดีและแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

## อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุนพิทยาคม ได้อภิปรายผล ดังนี้

1. จากผลของการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.58/84.66 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 1 หมายความว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบย่อย ท้ายชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ชุด คิดเป็นร้อยละ 83.58 และได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะ การอ่านจับใจความหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 84.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.78 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 0.5 ขึ้นไป สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 เนื่องจาก ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยออกแบบสร้างพัฒนาขึ้นมาอย่างเป็นระบบ หาค่าประสิทธิภาพตามขั้นตอน ช่วยฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านวิธีการอ่านจับใจความในทุกชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ทดลองนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก กลุ่มกลาง แล้วปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของเนื้อหาและกิจกรรมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีการใช้กระบวนการพัฒนาที่เป็นระบบ ผ่านขั้นตอนการสร้างที่เข้มงวด ตั้งแต่การศึกษา หลักสูตร การวิเคราะห์เนื้อหา การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ และการทดลองใช้ถึง 3 ระยะ อีกทั้งชุดกิจกรรม ถูกปรับปรุงให้มีความสวยงาม สบายตา และมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นฤมล ชันเบาะ ที่กล่าวว่าการสร้างชุดกิจกรรมนั้นควรศึกษาเนื้อหาสาระ แล้ววิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ กิจกรรม เวลาที่ใช้ สื่อการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลให้สอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด นำมาทดลองใช้เพื่อหา ประสิทธิภาพและปรับปรุงแก้ไขตามข้อบกพร่องที่พบ เพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ (นฤมล ชันเบาะ, 2565) และสอดคล้องกับงานวิจัยของพิชชาอร มินทยักษ์ ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ การอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการอ่านด้วย เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับแบบฝึกหัดออนไลน์ บนแพลตฟอร์ม Live worksheets สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 0.80 ระดับความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.76, S.D. = 0.46) (พิชชาอร มินทยักษ์, 2565)

2. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.5 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.81 และหลังเรียน 25.4 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.72 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ เสกสันต์ ผลวัฒน์ที่ว่าเทคนิคบันได 6 ขั้น เป็นกลวิธีการสอนที่มีขั้นตอนชัดเจนและเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงลบต่อการอ่าน สามารถจัดระเบียบ ความคิดและวิเคราะห์โครงสร้างของย่อหน้าได้ดีขึ้น (เสกสันต์ ผลวัฒน์, 2564) และสอดคล้องกับผลการวิจัย ของปฐมา คำแก้ว ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หลังใช้สูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ปฐมา คำแก้ว, 2564) อีกทั้งยังสอดคล้องกับสุวิพศกร โพธิ์สาระ และ ไศรยา วิมลสถิตพงษ์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถ การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนน ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญหลังเรียนโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็น ว่าเทคนิคนี้สามารถพัฒนากระบวนการคิดและเรียงลำดับขั้นตอนการจับใจความของนักเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุวิพศกร โพธิ์สาระ และไศรยา วิมลสถิตพงษ์, 2567)



3. ผลของการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ในภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งด้านที่มีผลของความพึงพอใจ สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 4.65 คะแนน คือ ข้อที่ 2.3 กิจกรรมมีความสนุก มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.95 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ข้อที่ 1.4 ชุดกิจกรรมมีความสวยงาม หมายความว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ของผู้วิจัย สามารถทำให้นักเรียนมีความรักการอ่านมากขึ้น สอดคล้องและเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน สอดคล้องแนวคิดทฤษฎีของ Kapp, K. M. et al. ที่ได้เสนอแนวคิดพื้นฐานว่า Gamification เป็นการนำกลไก การเล่นเกม (Game Mechanics) และสุนทรีภาพของเกม เพื่อจูงใจผู้คนที่แก้ปัญหาและกระตุ้นการมีส่วนร่วม การประยุกต์ใช้ในการศึกษาจึงช่วยเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าเบื่อให้กลายเป็นกิจกรรมที่ท้าทายและ เต็มไปด้วยความสนุกสนาน (Kapp, K. M. et al, 2014) ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการพื้นฐานตาม ทฤษฎี ลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) ในด้านการได้รับการยอมรับนับถือ และความสำเร็จในชีวิต และสอดคล้องกับงานวิจัยของวรพงษ์ แสงประเสริฐ ได้ศึกษาผลการสอนการอ่านโดยใช้ เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเพื่อความเข้าใจสูงขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการสอนอ่าน โดยใช้เกม มิฟิเคชันอยู่ในระดับสูงมาก (4.51) ซึ่งเป็นข้อสนับสนุนที่แข็งแรงต่อการนำมาใช้แก้ปัญหาเจตคติเชิงลบต่อการอ่าน (วรพงษ์ แสงประเสริฐ, 2563)

### สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ โดยนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 83.58/84.66 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.78 ซึ่งแสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้สูงถึงร้อยละ 76 ความสำเร็จนี้สะท้อนผ่านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่คะแนนหลังเรียน (25.4) สูงกว่าก่อนเรียน (9.5) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งผู้เรียนยังมีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะในด้านกิจกรรมที่มีความสนุกสนานและส่งเสริมการทำงานกลุ่ม สำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ว่า ครูผู้สอนควรนำกลไก ของเกมมาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจอย่างเป็นระบบ เช่น การใช้แต้มสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์ ตารางอันดับ เพื่อเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าเบื่อให้กลายเป็นกิจกรรมที่ท้าทาย และควรมีส่วนที่แสดงความก้าวหน้า ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อให้ผู้เรียนรับรู้ระดับความสามารถของตนเองอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ควรมี การวางแผนและกำหนดระยะเวลาในแต่ละกิจกรรมให้สอดคล้องกับความยากง่ายของเนื้อหา เนื่องจากบทอ่าน บางประเภท อาจต้องใช้เวลาในการวิเคราะห์และสรุปความมากกว่านิทาน ในส่วนของข้อเสนอแนะในการวิจัย ครั้งต่อไป ควรมีการขยายผลการศึกษาไปยังทักษะทางภาษาไทยด้านอื่น ๆ ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เช่น ทักษะ การอ่านเชิงวิเคราะห์ การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ หรือการเขียนเชิงวิพากษ์ เพื่อทดสอบประสิทธิผลของนวัตกรรม ในบริบทที่หลากหลาย อีกทั้งควรมีการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมในรูปแบบนี้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และหาแนวทางที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย ตลอดจนศึกษา การบูรณาการเทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับรูปแบบการสอนสมัยใหม่อื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หรือ การใช้ห้องเรียนกลับด้าน ในการยกระดับสมรรถนะการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพสูงที่สุด อย่างยั่งยืน

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564). กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- นฤมล ชื่นเบาะ. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเองเรื่อง การใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ชิ้นงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ปฎิมา คำแก้ว. (2564). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชชาอร มินท์ยักซ์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการอ่านด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับแบบฝึกหัดออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Liveworksheets สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ใน สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- โรงเรียนพุนพิทยาคม. (2567). รายงานการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล. ใน การรายงานผลการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล ประจำปีการศึกษา 2567. โรงเรียนพุนพิทยาคม.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2563). ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ใน การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10. มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุวิพศกร โพธิ์สาระ และไศรยา วิมลสถิตพงษ์. (2567). การพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนเต๋อ อำเภอสว่างคอม จังหวัดอุดรธานี. วารสารศิลปะและวัฒนธรรมกลุ่มแม่น้ำมูล, 13(3), 1-13.
- เสกสันต์ ผลวัฒน์. (2564). คู่มือฝึกอบรมพัฒนาสมรรถนะการอ่านขั้นสูง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- Kapp, K. M. et al. (2014). The gamification of learning and instruction: fieldbook idea into practice. San Francisco, CA: Wiley.
- UNICEF Thailand. (2565). โครงการของยูนิเซฟ ประเทศไทย การศึกษา. เรียกใช้เมื่อ 3 มีนาคม 2567 จาก <https://shorturl.asia/gL3DX>