

การพัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง”

เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย

เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี*

DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL GAME “INVESTIGATING AND SEEKING
KNOWLEDGE ABOUT THE ORIGIN OF SANG THONG” TO PROMOTE THE
SKILL OF SUMMARIZING THAI LITERATURE “SANG THONG” FOR 5TH
PRIMARY, WATSATTHAPHIROM SCHOOL,
SING BURI PROVINCE

ชนิดตา โชติช่วง

Chanitta Chotchuang

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ประเทศไทย

Thai Language Education, Faculty of Humanities and Social Sciences,

Thepsatri Rajabhat University, Thailand

E-mail: chanitta.c@lawasri.tru.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง และ 2) เปรียบเทียบทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คนได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิด

* Received 29 February 2024; Revised 15 March 2024; Accepted 16 March 2024



สังข์ทอง” แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สังข์ทอง การสรุปความในวรรณคดีไทย และแบบวัดทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย สถิติที่ใช้คือ การวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ค่าเฉลี่ย และผลต่าง (D) ผลการวิจัย พบว่า 1. เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ในภาพรวมมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่า 4.69 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก การจัดการเรียนรู้เรื่อง สังข์ทอง การสรุปความในวรรณคดีไทย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” มีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.14/81.60 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 และ 2. ในภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลต่าง (D) +5.91

คำสำคัญ: ทักษะการสรุปความ, เกมการศึกษา, วรรณคดีไทย

Abstract

This research aimed to 1) Develop an educational game titled “Investigating and Seeking Knowledge about the Origin of Sang Thong” to encourage the skill of summarizing Thai literature “Sang Thong,” and 2) Compare the skill of summarizing Thai literature “Sang Thong” before and after using “Investigating and Seeking Knowledge about the Origin of Sang Thong” educational game to support the skill of summarizing Thai literature “Sang Thong.” Regarding the target group, the target group was 9 experts from purposive sampling, in contrast, including students under the 5th primary of Watsatthaphirom School, Sing Buri Province enrolled in 1st semester of the academic year 2023. Research instruments included the “Investigating and Seeking Knowledge about the Origin of Sang Thong” educational game, a learning plan of “Sang Thong,” a summary of Thai literature, and a skill assessment of summarizing Thai literature. Statistics applied were content validity, efficiency (E_1/E_2), average, and difference (D). The Research results were as follows: 1. Overall, the educational game “Investigating and Seeking Knowledge about the Origin of Sang Thong” gained a content validity of 4.69 leading to a level of high quality. Learning management of “Sang Thong,” summary of Thai literature before and after studying with the educational game namely “Investigating and Seeking Knowledge about the Origin of Sang Thong”



had the efficiency (E_1/E_2) of 85.14/81.60 which met the criteria of 80/80. And, 2. In general, students under the 5th primary gained the skill of summarizing Thai literature “Sang Thong,” and the score after studying was higher than before studying with a difference (D) of +5.91.

Keywords: Skill of summarizing, Educational game, Thai literature

บทนำ

ประเทศไทยมีภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นของตนเอง ภาษาไทยจึงเป็นเอกลักษณ์และเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของชาติเพราะภาษาที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันและทำให้วัฒนธรรมของชาติด้านอื่น ๆ เจริญขึ้น นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ความคิด การวิเคราะห์วิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีซึ่งกันและกัน ทำให้สามารถประกอบธุรกิจการงานและการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) นอกจากนี้จะใช้ภาษาไทยในการสื่อสารแล้ว คนไทยยังใช้ภาษาในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกในรูปแบบของงานศิลปะที่สร้างโดยใช้ถ้อยคำสำนวน ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่เรียกว่าวรรณคดีและวรรณกรรมไทย ซึ่งนับว่าเป็นผลงานที่ทรงคุณค่าทางด้านการใช้ภาษาและถ้อยคำเนื้อหาและเรื่องราวของวรรณคดีวรรณกรรมไทยยังช่วยจรรโลงใจ ให้ความบันเทิง สนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่ว่าจะเป็น บทร้องเล่นหรือบทละครต่าง ๆ อีกทั้งในเรื่องราวที่สนุกสนาน เพลิดเพลินยังสอดแทรกความรู้ แนวคิดและคติธรรมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาซึ่งแนวคิดและคำสอนต่าง ๆ ในวรรณคดีวรรณกรรมไทยแต่ละเรื่องสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องเตือนใจหรือเป็นบทเรียนสำหรับขัดเกลาจิตใจของมนุษย์ให้อ่อนโยนและดีงามได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยที่เกี่ยวกับวรรณคดีและวรรณกรรมไทยนั้น กระทรวง ศึกษาธิการของประเทศไทยมีการให้ความสำคัญและบรรจุลงในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 จึงจัดให้มีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีวรรณกรรมไทยแก่ผู้เรียนในทุกกระดับชั้นตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยกำหนดให้วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอยู่ในสาระที่ 5 ของหลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐานวิชาภาษาไทย



มีจำนวน 1 มาตรฐาน คือ ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจารณ์ วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งตัวชี้วัดในแต่ละระดับชั้นก็จะมี ความแตกต่างกันไป สำหรับในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นั้นหลักสูตรได้กำหนดให้ผู้เรียนสามารถสรุปเรื่องจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน ระบุความรู้และข้อคิดจากการอ่าน วรรณคดีและวรรณกรรมที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) อนึ่งจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยของโรงเรียนวัดศรีทถาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี (กันหาบุญ, 2566) เกี่ยวกับปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทย พบว่า ครูผู้สอน ยังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ไม่หลากหลาย เน้นการสอนแบบบรรยาย ขาดการใช้สื่อและนวัตกรรมที่ช่วยในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจใฝ่เรียนรู้ เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนวรรณคดีวรรณกรรม ผู้เรียนสามารถอ่านบทวรรณคดีวรรณกรรมเป็นร้อยแก้วและร้อยกรองได้เป็นอย่างดี แต่ผู้เรียนยังขาดการทำความเข้าใจหรือสรุปความจากเนื้อหาและคุณค่าวรรณคดีในด้านต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนรู้จักวรรณคดีและวรรณกรรมไทย ไม่ลึกซึ้ง ไม่สามารถเข้าใจถึงแก่นของเรื่อง ความงามทางด้านการใช้ภาษาตลอดจนการนำคุณค่าในด้านต่าง ๆ มาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งเป็นผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีวรรณกรรมไทยอยู่ในระดับไม่น่าพึงพอใจ

ทักษะการสรุปความ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมไทย เพราะลักษณะเฉพาะของวรรณคดีและวรรณกรรม เป็นศิลปะการใช้ภาษาที่สร้างสรรค์จากความรู้สึกละและความนึกคิดของมนุษย์ มีการใช้ภาษาที่สละสลวยให้ข้อคิด คติเตือนใจหรือเสริมสร้างจินตนาการ แต่ก็มีความยากต่อการศึกษาทั้งในแง่ของการใช้ภาษา การเรียบเรียงซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผู้แต่งแต่ละคน ฉะนั้น การสรุปความจากวรรณคดีและวรรณกรรมต้องเรียนรู้จากการสอนของผู้สอน รวมไปถึงเทคนิคและวิธีการต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการสรุปความ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อทำความเข้าใจ จดจำเนื้อหา และนำองค์ความรู้ต่าง ๆ จากบทเรียนนำไปใช้ได้ (จงชัย เจนหัตถการกิจ, 2560) จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเทคนิคและวิธีการสอนเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการจัดการเรียนการสอน หากครูมีเทคนิคและวิธีสอนที่มีประสิทธิภาพสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ก็จะทำ ผู้เรียนสามารถสรุปความจากการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมไทยได้ โดยเกมการศึกษาเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูงสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้และมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาความรู้ความจำของผู้เรียนอย่างที่เราเรียกว่า “Play to Learning” หรือ “การเรียนรู้ขณะเล่น” การเล่นเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขณะหรือหลัง



เล่นเกม เรียนและสนุกไปด้วยพร้อมกัน กิจกรรมเกมการศึกษาช่วยฝึกการสังเกตและคิดหาเหตุผล ฝึกการแยกประเภทและจัดหมวดหมู่ในการเล่นเกการศึกษาจึงเป็นวิธีอย่างหนึ่งที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และยังช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม เกมการศึกษา จึงเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ดี ซึ่งเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้นผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะทำให้ผลออกมาในการรู้แพ้ ชนะซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักสนุกสนานอีกด้วย (ทิศนา แคมมณี, 2560)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถสรุปความจากการศึกษาวรรณคดีไทยเรื่อง สังข์ทอง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการสรุปความจากการเล่นเกม เกิดการเรียนรู้ระหว่างเล่นเกม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ส่งผลให้เกิดคำตอบที่หลากหลายและแนวคิดที่แตกต่างกันออกไป และผู้วิจัยได้ออกแบบเกมการศึกษาที่ให้นักเรียนได้ใช้เกมในการสรุปความการวรรณคดีเรื่องสังข์ทองในบทเรียน ทั้งนี้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีให้บรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรกำหนด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี

วิธีดำเนินการวิจัย



1. กลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1.1 การพัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรีทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ ครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนวัดศรีทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยและหรือด้านสื่อและนวัตกรรมการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับดุซงฎิบัณฑิตหรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไปหรือเป็นครูหรือศึกษานิเทศก์ที่มีวิทยฐานะตั้งแต่ชำนาญการพิเศษขึ้นไป จำนวน 7 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection)

1.2 การศึกษาทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรีทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 25 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เป็นรูปแบบเกมกระดานกลยุทธ์นามธรรม ที่มีตรงไปตรงมา เน้นการแข่งขันกันระหว่างผู้เล่นด้วยตนเอง ผลลัพธ์ก็ขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของผู้เล่นทั้งหมด รวมถึงองค์ความรู้ที่เกมมอบหมายให้ในแต่ละจุดของเกม ผ่านการตอบคำถามที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจบทสรุปของวรรณคดีไทย เรื่อง สังข์ทองได้

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สังข์ทอง การสรุปความในวรรณคดีไทย ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา (กุลิสรา จิตธัญาวณิข และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ, 2563) ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นอธิบาย 3) ขั้นสาธิตการเล่นเกม 4) ขั้นลงมือเล่นเกม และ 5) ขั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่นเกม จำนวน 10 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง โดยใช้วิธีการตรวจสอบคุณภาพด้วยวิธีการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าอยู่ในระดับ 4.52 โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิศาสตร์ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล การศึกษา

2.2 แบบวัดทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เป็นแบบอัตนัย จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนภาษาไทย และด้านการวัดผลและการประเมินผล จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content



Validity) คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่าระหว่าง 0.80 – 1.00 จากนั้นนำไป tryout กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดพิกุลทอง จำนวน 25 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.81 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.44 – 0.64 และมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.21 – 0.43

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดการออกแบบบทเรียนตามแนวทางของ ADDIE Model มาประยุกต์ใช้ในการสร้างเกมการศึกษาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” มี 5 ขั้นตอน คือ

1) การวิเคราะห์ (Analysis)

1.1) วิเคราะห์และศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอน และวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนในการเรียนรู้

1.2) ศึกษาและวิเคราะห์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษาเนื้อหา เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ขอบเขตของเนื้อหา ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างเกมการศึกษา

2) การออกแบบ (Design)

2.1) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตร

2.2) จัดเรียงลำดับและสรุปเนื้อหาบทเรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ตรวจสอบความ ถูกต้องและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข

2.3) ออกแบบเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิดในการพัฒนาเกมของ Silverman (2013) ร่วมกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน ดังนี้ 1) เร่งเร้า กระตุ้น และดึงดูดความสนใจ (Gain Attention) 2) บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) 3) ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) 4) นำเสนอเนื้อหาใหม่หรือสิ่งเร้าใหม่ (Present New Information) 5) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) 6) กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) 7) ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) 8) ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) และ 9) สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)



2.4) ร่างและจัดทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

2.5) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สังข์ทอง การสรุปความในวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3) การพัฒนา (Development)

3.1) การพัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.2) นำเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนภาษาไทย และด้านสื่อและนวัตกรรมการศึกษาตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง”

4) การนำไปใช้ (Implementation)

4.1) การทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดพิบูลทอง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและยังไม่ได้เรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 3 คน เพื่อสังเกตพฤติกรรมในขณะที่เรียนแล้วบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนว่ามีข้อสงสัยหรือไม่เข้าใจในการใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4.2) การทดลองใช้กับนักเรียนรายกลุ่มเล็ก กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดพิบูลทองที่ยังไม่ได้เรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 6 คน ที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง โดยนำเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ที่แก้ไขปรับปรุงจากข้อ 4.1 แล้ว มาทดลองใช้ เพื่อสังเกตพฤติกรรมและสอบถามความคิดเห็นหรือปัญหาที่พบ

4.3) การทดลองใช้กับนักเรียนแบบภาคสนามกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดพิบูลทอง จำนวน 25 คน ที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง โดยนำเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยทำการเก็บคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียน เพื่อนำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4.4) การทดลองใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 25 คน เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม

5) การประเมินผล (Evaluation) ประเมินผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ด้วยเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แล้วเปรียบเทียบคะแนนทักษะการสรุปความจากวรรณคดีไทยของนักเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้



4.1 วิเคราะห์คุณภาพของเกมการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

4.2 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” โดยใช้สูตรหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ตามเกณฑ์ 80/80

4.3 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดทักษะการสรุปความจากรรณคดี มาตรวจให้คะแนน

4.4 เปรียบเทียบทักษะการสรุปความจากรรณคดีไทย ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” โดยการหาค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และผลต่าง

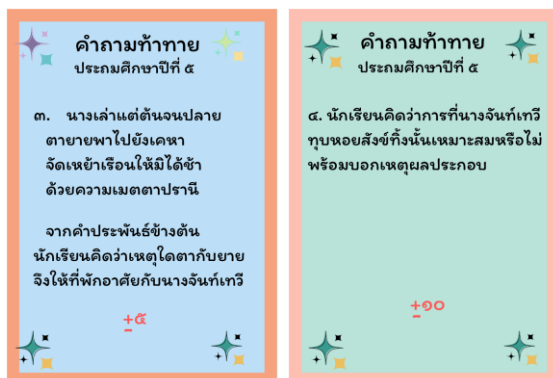
ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรีปรากฏผลดังนี้

1.1 การพัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ได้เกมการศึกษา ดังนี้



รูปที่ 1 กระดานเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง”



รูปที่ 2 ตัวอย่างการ์ดคำถาม เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง”

ผู้วิจัยได้นำเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินทั้ง 3 ด้าน ในภาพรวมมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่า 4.69 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกลยุทธ์การเล่น และด้านการวัดและประเมินผลเกม โดยมีผลการประเมินดังนี้ ด้านเนื้อหา พบว่า ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่า 4.72 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ด้านกลยุทธ์การเล่น พบว่า ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่า 4.65 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และด้านการวัดและประเมินผลเกม พบว่า ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่า 4.58 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีผลการหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังตารางที่ 1

1.2 ผลการหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จำนวน (N)	ระหว่างเรียน (E_1)		หลังเรียน (E_2)		ประสิทธิภาพ (E_1/E_2)
	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	
25	1750	1490	500	408	85.14/81.60



จากตารางที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้เรื่อง สังข์ทอง การสรุปความในวรรณคดีไทย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” มีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.14/81.60 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นักเรียน	คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน	คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน	ผลต่าง (D)
นักเรียนกลุ่มที่ 1	9.51	13.45	+3.94
นักเรียนกลุ่มที่ 2	8.42	15.23	+6.81
นักเรียนกลุ่มที่ 3	11.10	17.50	+6.40
นักเรียนกลุ่มที่ 4	12.54	18.25	+5.71
นักเรียนกลุ่มที่ 5	10.59	16.50	+5.91
รวมทั้งหมด	10.25	16.24	+5.91

จากตารางที่ 2 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลต่าง (D) +5.91

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรัทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี พบว่าเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ของ



นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินทั้ง 3 ด้าน ในภาพรวมมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่า 4.69 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.14/81.60 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะทั้งนี้ในเรื่องของเนื้อหาในเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” มีรูปแบบเกมที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีไทย เรื่อง สังข์ทอง เกมมีกลวิธีที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของเรื่องผ่านกระบวนการของเกม มีการแข่งขันระหว่างนักเรียนด้วยกันเองทำให้นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น และสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจของนักเรียน เกมมีกราฟิกที่เข้าใจง่าย เกมมีวิธีการเล่นไม่ยุ่งยาก ใช้เวลาน้อย มีรูปภาพประกอบที่สวยงามเหมาะสมกับวัยของนักเรียน สามารถเรียนได้ด้วยตนเองผ่านการเล่นเกม ซึ่งผู้วิจัยออกแบบเกมการศึกษาสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ต้องการช่วยให้ผู้เรียนมีการรวบรวมนำใจความสำคัญของเรื่องเกี่ยวกับสังข์ทอง มาเรียบเรียงใหม่แบบสั้นๆ โดยใช้สำนวนภาษาของตนเองโดยครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด สรุปข้อความที่อ่านให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของเนื้อเรื่อง รสของวรรณคดีที่ทำให้ผู้อ่านคนอื่น ๆ เข้าใจได้ สอดคล้องกับภาวนี กลิ่นโลกย์ และเยาวภา ประคองศิลป์ (2563) ที่วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมีนบุรี พบว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งชอบในการแข่งขัน สนุกสนาน และนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแข่งขัน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ทำให้นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น และสนุกสนาน เกมที่นักเรียนชอบเล่นจะเป็นเกมที่มีวิธีการเล่นไม่ยุ่งยาก ใช้เวลาน้อย รู้ผลในการแข่งขันเร็ว เพราะเด็กในวัยนี้มีสมาธิสั้น หากเกมใช้เวลานานจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย นอกจากนี้ยังต้องเป็นเกมที่ท้าทายความสามารถของเด็ก ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป และตรงกับความสนใจของเด็ก จะทำให้เกมการศึกษานั้นได้ผลดีมากขึ้น และสอดคล้องกับสวพร จันทรสกุล และขวัญตา ทวีสุข (2566) ที่ทำการวิจัย เรื่อง การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องกับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา พบว่า การออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทย ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล โดยกำหนดการเข้าใจและจดจำคำศัพท์ในภาษาไทยที่



มีรูปคำที่ถูกต้อง การหาค่าประสิทธิภาพนำไปทดลองใช้และประเมินผลพร้อมกับปรับปรุงส่งผลให้เกมมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 87.67/89.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรีธาภิรมย์ จังหวัดสิงห์บุรี พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้มีการนำหลักการของ “ศาสตร์การเล่าเรื่อง” มาใช้ในห้องเรียนภาษาและวรรณคดีไทย เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเนื้อหา เหตุการณ์ อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครจากตัวบทของวรรณคดี โดยจะต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ของเนื้อเรื่อง ไม่ตีความผิดเพี้ยนไปจากเดิม และนำองค์ความรู้นั้นมาประยุกต์เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนที่สามารถกระตุ้นความคิดและพัฒนาความสามารถในการรับสาร และสามารถส่งสารเพื่อสรุปเนื้อหาของวรรณคดีและวรรณกรรมตามที่ตัวชี้วัดได้ระบุไว้เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เป็นผู้เล่าเรื่อง เพื่อสรุปเนื้อหาและตอบสนองขั้นตอนต่อวรรณคดี กิจกรรมยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำการสรุปความมาเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพจะส่งผลให้เกิดความสนุกสนานในการศึกษาวรรณคดีเร้าความสนใจสามารถนำไปสู่ความรู้ลึกในเชิงบวกต่อวรรณคดีได้อีกด้วย สอดคล้องกับปณิธาน หินผา (2564) ที่ศึกษาเรื่อง การศึกษาความสามารถในการสรุปความจากการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ พบว่าความสามารถในการสรุปความจากการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ สูงขึ้นกว่าก่อนการได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ และสอดคล้องกับสวพร จันทรสกุล และขวัญตา ทวีสุข (2566) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องกับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา พบว่า ผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน พบว่า คะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05



สรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” เพื่อส่งเสริมทักษะการสรุปความในวรรณคดีไทย เรื่องสังข์ทอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดศรีทธาภิรม จังหวัดสิงห์บุรี ผู้วิจัยขอเสนอข้อเสนอแนะ 2 ประเด็น คือ ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้ 1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ 1.1) การใช้เกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” นั้นจำเป็นต้องให้ผู้สอนคอยเป็น ผู้ชี้แนะแนวทางการเล่นเกม กอปรกับคอยเฉลยคำถามที่ถามระหว่างการทำภารกิจต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจและทำให้นักเรียนสามารถสรุปความจากคำถามและจากการชี้แนะจากผู้สอนเพิ่มเติมอีกด้วย และ 1.2) ครูผู้สอนสามารถเพิ่มเติมข้อคำถามระหว่างการเล่นเกม เพื่อให้เกมมีความแปลกใหม่มีความน่าสนใจ และทำให้ผู้สอนสามารถเพิ่มเติมเทคนิคหรือคำถามเพิ่มเติมให้นักเรียนสามารถสรุปความจากการศึกษาวรรณคดีไทยได้ดียิ่งขึ้น และ 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ได้แก่ 2.1) ควรศึกษาเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” และพัฒนาต่อยอดไปสู่วรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ หรือเรื่องอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องอาศัยทักษะการสรุปความในการศึกษาเรื่องนั้น ๆ และ 2.2) ควรมีการนำเกมการศึกษา “สืบเสาะแสวงรู้แจ้งกำเนิดสังข์ทอง” ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ เพื่อศึกษาผลว่ามีความแตกต่างไปจากผลของการวิจัยในครั้งนี้หรือไม่

บรรณานุกรม

- กุลิสรา จิตรชญาวนิช และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ. (2563). วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จงชัย เจนหัตถการกิจ. (2560). เสริมปรีชาญาณวิชาภาษาไทย ม.3. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: แอคทีฟพริ้นท์ จำกัด.
- ทิตนา แหมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปณิธาน หินผา. (2564). การศึกษาความสามารถในการสรุปความจากการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์. ใน (ปริญญาณีพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- ภาวินี กลิ่นโลกัย และเยาวภา ประคองศิลป์. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมโนบุรี. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น, 4(พิเศษ), 119-127.
- สวพร จันทรสกุล และขวัญตา ทวีสุข. (2566). การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา. วารสารมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 42(4), 620-631.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). สนุกกับวรรณคดี. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สำนักงาน คณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิการและสวัสดิภาพครูและบุคลากร ทางการศึกษา.
- สุทิสรา กันทาบุญ. (2566). การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีและวรรณกรรมไทย. (ชนิตตา โชติช่วง, ผู้สัมภาษณ์)