

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทย
จากแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
A Study of Learning Achievement in Thai Literature by Using Creative
Media from the Application for Grade 5 High School

ชลธิชา นานา^{1*} และคมสันต์ จันทสวาท²
Chonticha Numna^{1*} and Komsan Chansawat²

(Received: Feb 13, 2023; Revised: Mar 18, 2023; Accepted: Apr 10, 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงทดลองนี้ เป็นการศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยการใช้สื่อสร้างสรรค์จากแอปพลิเคชัน โดยมีวัตถุประสงค์ 2) เพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 32 คน โรงเรียนชนบทแก้ววิทยา ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน Canva, Procreate, KineMaster, Tiktok แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่า t-test

ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนโดยใช้สื่อสร้างสรรค์จากแอปพลิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สื่อสร้างสรรค์ วรรณคดีไทย แอปพลิเคชัน

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ลพบุรี 15000

Faculty of Education, Thepsatri Rajabhat University, Lopburi 15000, Thailand

² กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนชนบทแก้ววิทยา, สระแก้ว 27160

Thai Language Learning Group, Sub Kaew Witthaya School, Sa Kaeo 27160, Thailand

* Corresponding author, e-mail: chontichanumna@gmail.com

ABSTRACT

This experimental research aimed to: 1) Develop Thai literature creative media from the application in enhancing Thai literature learning; 2) Study the students' learning achievements of Thai literature before and after using creative media; and 3) Study the learning satisfaction. Samples were 32 high school students studying in Grade 5/1 at Sub Nok Kaew Wittaya School, obtained by group random sampling. The research tools were Thai literature learning management plan, Thai literature creative media from Canva, Procreate, KineMaster, and Tiktok applications, Thai literature learning achievement test, and satisfaction assessment form. The data were analyzed using means ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and t-test.

The results showed that 1) Thai literature learning achievement of grade 5 high school using creative media from application after school was statistically higher than before at the .05 level of significance. 2) Development of creative media for Thai literature from an application to promote Thai literature learning of grade 5 high school, was at the highest level. 3) Students' satisfaction towards the use of Thai literature creative media from the application was at a high level.

Keywords: Creative media, Thai literary media, Application

บทนำ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ได้เปลี่ยนแปลงสู่ยุคความปกติใหม่ (New normal) ยุคที่ต้องมีการปรับตัวทั้งการใช้ชีวิตและการเรียน กลายเป็นสาเหตุให้นักเรียนจำนวนกว่า 1.5 พันล้านคน หรือมากกว่าร้อยละ 90 ของนักเรียนทั้งหมดในโลกได้รับผลกระทบถูกปิดกั้นกระบวนการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้จึงเป็นประเด็นสำคัญ ซึ่งนอกจากจะต้องก้าวทันความเปลี่ยนแปลงแล้ว ยังจะต้องเป็นกลไกสำคัญเพื่อการขับเคลื่อนภาคส่วนอื่นๆ ให้มีความพร้อมในการเข้าสู่ความเปลี่ยนแปลงด้วยทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะทวีความสำคัญมากขึ้น ความท้าทายจึงเป็นเรื่องการปรับตัวของการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากนักเรียนต้องมีการเรียนออนไลน์ และเข้าถึงเทคโนโลยีมากขึ้น ทำให้เกิดความเหนื่อยล้าจากการเรียนนอกห้องเรียนที่ไม่คุ้นเคย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำลงอย่างปฏิเสธไม่ได้ (พัชรภรณ์ ดวงชื่น, 2563, น. 788)

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินัยพื้นฐาน หรือ O-NET ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชนบทแก้ววิทยา ปีการศึกษา 2564 กลุ่มสาระการเรียนรู้

ภาษาไทย พบว่า รายวิชาภาษาไทยคะแนน O-NET ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมมีค่าเฉลี่ย 47.58 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 12.31 (โรงเรียนชัยบั่นวิทยาคม, 2565, น. 25) จะเห็นได้ว่าค่าเฉลียดังกล่าว มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าที่ทางโรงเรียนตั้งค่าเฉลี่ยไว้ ร้อยละ 60.00 ซึ่งผลการทดสอบทางการศึกษาดังกล่าวนี้นี้ เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมไม่เป็นไปตามเกณฑ์ของโรงเรียน

จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ทางโรงเรียนกำหนด และจากการสังเกตการเรียนการสอนครูภาษาไทยของโรงเรียน อาจเนื่องมาจากสภาพปัญหาการเรียนวรรณคดีเป็นสำคัญ คือ นักเรียนไม่เคยอ่านวรรณคดีได้อย่างเข้าใจ ครูสอนด้วยวิธีการบรรยายมากกว่าการใช้เทคนิคกระตุ้นความสนใจ สื่อการเรียนการสอนไม่มีความน่าสนใจ มีเนื้อหาจำนวนมากและเข้าใจได้ยาก ประกอบกับเรียนในรูปแบบออนไลน์ ท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ซึ่งอาจทำให้นักเรียนเกิดความเครียด เบื่อหน่ายและไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดีไทย

นอกจากนี้ การเรียนการสอนวรรณคดีวรรณกรรมในโรงเรียนต่างๆ เป็นเรื่องที่สำคัญแต่ยังคงเป็นปัญหาย่อยมาก ดังที่ กิ่งกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล (2560, น. 203) ได้กล่าวถึงปัญหาที่เกิดจากครูผู้สอนว่า วิธีการสอนของครูไม่เข้าใจก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน โดยครูผู้สอนมักจะมุ่งสอนแบบอ่านเอาเรื่อง และให้นักเรียนท่องจำเพื่อการสอบเพียงเท่านั้น ส่วนปัญหาจากผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนไม่สนใจ หรืออยากเรียนวรรณคดีด้วยความรู้สึกชอบ แต่เรียนเพราะถูกบังคับให้เป็นวิชาที่ต้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ กิตติพงษ์ แบล้ว (2564, น. 199) กล่าวว่า วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นสาระหนึ่งที่สำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย แต่ปัจจุบันครูผู้สอนภาษาไทยยังประสบปัญหาในชั้นเรียน วรรณคดีไทยกลายเป็นเรื่องไกลตัวสำหรับผู้เรียน เพราะวรรณคดีไทยส่วนหนึ่งแต่งขึ้นด้วยคำศัพท์เฉพาะ และเรื่องราวก็ยังต่างไปจากบริบทวัฒนธรรมไทยในปัจจุบัน

ทั้งนี้ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ยังมุ่งเน้นพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนานวัตกรรมมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการดำรงชีวิต และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยจัดการเรียนการสอนต้องอยู่บนฐานนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อคนทุกกลุ่มให้สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, น. 163) อนึ่ง ในตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระบุว่า ผู้เรียนต้องเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตผ่านสถานการณ์จำลอง เช่น วรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องสั้น และนิทาน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้ข้อคิดในการแก้ปัญหา การอยู่ร่วมกันในสังคม ทั้งยังสามารถบูรณาการเหตุการณ์ แก้ปัญหา มุมมองการใช้ชีวิตจากวรรณกรรมไปสู่ชีวิตจริง

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้กับนักเรียน ขณะที่สื่อแอปพลิเคชันต่างๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น โดยเฉพาะกับระบบการศึกษา ผู้วิจัย

จึงได้ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิควิธีสอนในการสอนวรรณคดีหลากหลายรูปแบบ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยที่ได้ทดลองการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยในระดับชั้นต่างๆ เพื่อให้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ได้แก่ งานวิจัยของพรสุดา พรวัฒนกุล (2558) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยกลอนบทละครเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อประสม พบว่า การเรียนวรรณคดีไทยในรูปแบบสื่อประสมมีความน่าสนใจช่วยสร้างความเข้าใจมากขึ้น และคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งงานวิจัยของ เอกชน มั่นปาน (2559) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยวรรณคดี เรื่อง สังข์ทอง พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้สื่อมัลติมีเดียสูงกว่าด้วยการสอนแบบปกติ ซึ่งแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิด พระปลัดสถาพร ปุ่มเป้า (2564, น. 401) กล่าวว่า การศึกษาที่มีเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงจากวัตถุกายภาพ (Physical objects) ไปสู่วัตถุดิจิทัล (Digital) ผู้เรียนในปัจจุบันเป็นคนรุ่นใหม่มีความคุ้นเคยกับการใช้ดิจิทัล ครูผู้สอนต้องปรับกระบวนการเรียนรู้ที่เคยใช้ในห้องเรียน ให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ โดยเน้นเนื้อหาที่จำเป็นให้กระชับและเหมาะสมกับสถานการณ์ กำหนดชั่วโมงเรียนให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น และผลวิจัยงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีแอปพลิเคชันทางการศึกษามาเป็นช่องทางในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ทันต่อยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง ส่งผลให้นักเรียนสนใจกับการเรียนการสอนของผู้สอนเพิ่มขึ้น ด้วยการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทย ใช้เทคโนโลยีเข้ามาสร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่ และมีความน่าสนใจ มีการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันจากสมาร์ทโฟนในการจัดทำ เน้นในเรื่องทักษะการคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ในชีวิตจริงได้ ผู้เรียนเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น อยากเรียนรู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รวมถึงเป็นแนวทางปรับปรุงการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถ มีทักษะตามแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

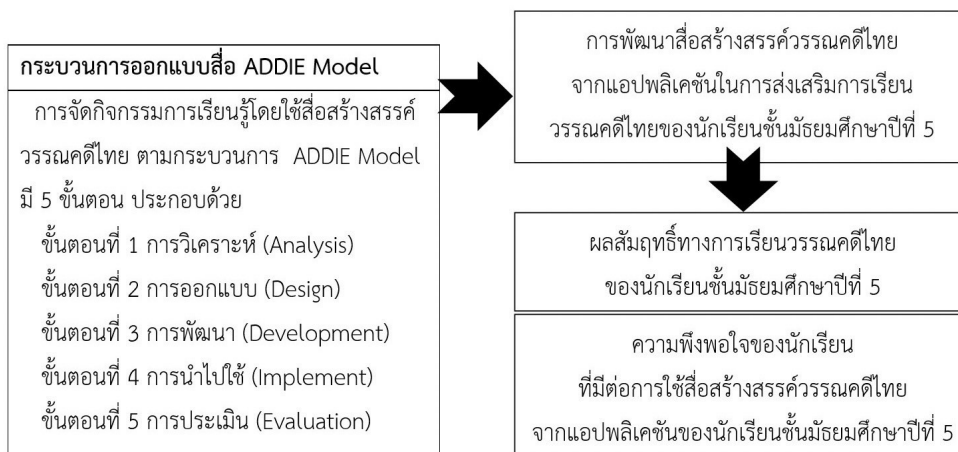
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

สมมุติฐานการวิจัย

1. สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพสื่ออยู่ในระดับมาก

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัด
การเรียนรู้ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติ .05

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนชับนบกแก้ววิทยา
จังหวัดสระแก้ว ที่เรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 9 ห้องเรียน
รวมทั้งหมด จำนวน 240 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชับนบกแก้ว
วิทยา จังหวัดสระแก้ว ที่เรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน
1 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 รวมทั้งสิ้น จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาจากวิธีสุ่มตัวอย่าง

แบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยใช้หน่วยการสุ่มเป็นห้องเรียน เนื่องจากจัดห้องเรียนแบบละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือทดลอง ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง ประกอบด้วย เนื้อหาวรรณคดี เรื่อง มหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี และบทละครพูดคำฉันท์ มัทนะพาธา ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการทดสอบค่าดัชนีความสอดคล้องทั้งฉบับ 0.93

2.2 สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ที่พัฒนาจากแอปพลิเคชัน Canva, Procreate, KineMaster, Tiktok จำนวน 5 สื่อ ประกอบด้วย 1) คุ้ยข่าวแซ่บวรรณคดีไทย 2) วรรณคดีพรรณาการาโอเกะ 3) สามนาทิวรรณคดี Tiktok 4) นิยายแซ่บวรรณคดีไทย และ 5) Motion graphic วรรณคดีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและใช้กระบวนการออกแบบสื่อ ADDIE Model (วราวัณณ์ นิมนงค์, 2563) มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ออกแบบบทเรียน สื่อหรือกิจกรรม ข้อมูลวิเคราะห์ประกอบด้วย สภาพปัจจุบันของผู้เรียน, ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน ได้แก่ องค์กรความรู้ ประสบการณ์ เพศ อายุ แรงจูงใจในการเรียน และความถนัด, การวิเคราะห์ข้อจำกัดและทรัพยากรที่จำเป็น

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนนำข้อมูลที่วิเคราะห์ รวบรวมในขั้นตอนที่ 1 มาใช้ออกแบบแผนการเรียน สื่อ หรือกิจกรรมของเราให้ออกมาอย่างเป็นระบบระเบียบ และดูเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยใช้เครื่องมือสตอรี่บอร์ด (Story board) ในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา (Development) เป็นขั้นตอนการนำภาพร่าง หรือโครงร่างที่ทำไว้ใน Story board มาลองทำเป็นชิ้นงาน เมื่อออกแบบเสร็จก็ต้องนำชิ้นงานไปใช้กลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อรับข้อมูลสะท้อนกลับมาพัฒนาชิ้นงานให้ตรงตามความต้องการผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 4 การนำไปใช้ (Implement) เป็นขั้นตอนการนำชิ้นงานต้นแบบที่พัฒนาปรับปรุงแล้วไปลองให้ผู้เรียนกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาคุณภาพของสื่อแล้วนำข้อมูลมาพัฒนาชิ้นงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 การประเมิน (Evaluation) เป็นขั้นตอนที่สามารถประเมินระหว่างเรียน จะทำให้เห็นพัฒนาการของเด็ก และปัญหาของเด็กคืออะไร นำข้อมูลส่วนนี้มาการปรับปรุงชิ้นงานให้ดีขึ้นได้ ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ผู้วิจัย ในการนำผลการทดลองกับกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างมาสรุปผลเพื่อปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยให้ดีขึ้นจนกว่า

จะไม่พบจุดบกพร่อง จากนั้นนำสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผ่านการประเมินคุณภาพแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ผลการประเมิน อยู่ในระดับเหมาะสมมาก โดยรวมทั้ง 5 สื่อ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.34 แล้วจึงนำสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยไปเป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยการจัดการเรียนรู้ รูปแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผลการทดสอบ เมื่อนำมาวิเคราะห์ทางสถิติรายข้อ เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยมีเกณฑ์การกำหนดค่าความยากง่าย (p) คือ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) คือ ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกผู้เรียนเก่งและอ่อนได้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558, น. 186-188) ซึ่งจากการหาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบ ได้ค่าระหว่าง 0.26-0.86 และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ได้ค่าระหว่าง 0.25-0.58 จากนั้นไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson) มีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นมาก ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.78

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบหาข้อดีข้อเสีย (IOC) และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผลการตรวจสอบ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยผู้วิจัยแบ่งวิธีดำเนินการและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อ กำหนดเวลา 50 นาที

3.2 จัดการเรียนรู้การสอนวรรณคดีไทย เรื่อง มหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี และบทละครพูดคำฉันท์ มัทนะพาธา โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน จำนวน 5 สื่อ ประกอบด้วย 1) คุ้ยข่าวแซ่บวรรณคดีไทย 2) วรรณคดีหรรษาคาราโอเกะ 3) สามนาที่วรรณคดี Tiktok 4) นิยายแซ่บวรรณคดีไทย และ 5) Motion graphic วรรณคดีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาสื่อโดยใช้กระบวนการการออกแบบ ADDIE Model (วราวัฒน์ นิมนงค์, 2563) มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) วิเคราะห์ (Analysis) 2) การออกแบบ (Design) 3) การพัฒนา (Development) 4) การนำไปใช้ (Implement) และ 5) การประเมิน (Evaluation)

3.3 กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กำหนดเวลา 50 นาที

3.4 กลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน โดยใช้แบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent)

5. สถิติที่ใช้และนำเสนอข้อมูล

5.1 พัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็น มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert) ที่มีระดับคุณภาพในการประเมินเป็น 5 ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง ต้องปรับปรุง และไม่มีคุณภาพ มีความหมาย ดังนี้ ระดับ 5 หมายถึง ดีมาก ระดับ 4 หมายถึง ดี ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง ต้องปรับปรุง และ ระดับ 1 หมายถึง ไม่มีคุณภาพ

ส่วนเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ใช้วิธีหาค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่มดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 121) ซึ่งค่าเฉลี่ยของการแปลความหมายระดับความคิดเห็น คือ ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51-4.50 หมายถึง มาก ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51-2.50 หมายถึง น้อย และค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

5.2 ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อสร้างสรรค์จากแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นวิเคราะห์ความแตกต่าง โดยใช้ค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent)

5.3 ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้อสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังนี้ ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50-5.00 หมายถึง มากที่สุด ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50-4.49 หมายถึง มาก ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50-2.49 หมายถึง น้อย และค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.49 หมายถึง น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ข้อ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

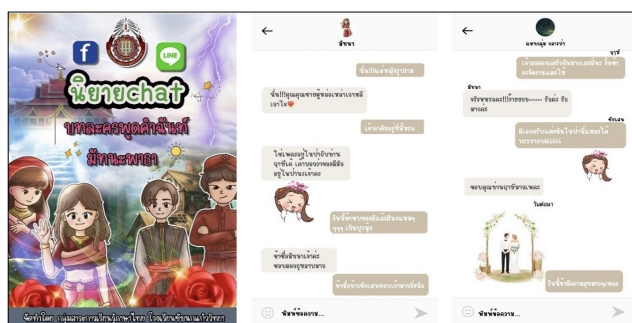
1. ผลการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทย ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่พัฒนาสื่อตามกระบวนการ ADDIE Model จากแอปพลิเคชัน Canva, Procreate, KineMaster, Tiktok ทำให้ได้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทย จำนวน 5 สื่อ โดยมีลักษณะบทเรียนในแต่ละสื่อ ดังนี้

1.1 สื่อคุ้ยข่าวแซ่บรรณคดีไทย เป็นรูปเล่มการ์ตูน ด้วยการนำเรื่องราวเนื้อหาวรรณคดีที่สอน มาเรียบเรียงใช้ถ้อยคำ ภาษาในการเขียนด้วยพาดหัวข่าว เพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้อ่านด้วยแอปพลิเคชัน Procreate และตกแต่งผ่าน Canva ให้มีความสวยงาม ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสื่อคุ้ยข่าวแซ่บรรณคดีไทย
ที่มา: ธนภัทร เอี่ยมสำโรง (2565)

1.2 สื่อนิยายแซ่บรรณคดีไทย ลักษณะสื่อเป็นรูปเล่มหนังสือนิยาย จำนวน 25 หน้า มีเนื้อหาของวรรณคดีไทยผ่านบทสนทนาของตัวละครที่สร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบการสื่อสารออนไลน์ ด้วยการจำลองกระดานสนทนาเฟซบุ๊กและไลน์ โดยสร้างสรรค์ภาษาให้ทันสมัยและเข้าใจได้ง่าย ซึ่งพัฒนาจากแอปพลิเคชัน Procreate และตกแต่งความสวยงามผ่าน Canva ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ตัวอย่างสื่อนิยายแซ่บรรณคดีไทย
ที่มา: ธนภัทร เอี่ยมสำโรง (2565)

1.3 วรรณคดีพระราชารโงะ ลักษณะสื่อเป็นภาพการ์ตูน นำเนื้อหาของวรรณคดีไทย ฉากที่สำคัญ หรือวรรคทองของเรื่อง มาใส่บทเพลงให้สอดคล้องกับเนื้อหา ด้วยการนำภาพไปใส่ ทำนองดนตรี ผ่านแอปพลิเคชัน Tiktok ความยาวประมาณ 1 นาที เพื่อให้ผู้อ่านได้สื่อถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครผ่านบทเพลง มีความเข้าใจในเนื้อหาและความรู้สึกของตัวละคร ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ตัวอย่างสื่อวรรณคดีพระราชารโงะ
ที่มา: ธนภัทร เอี่ยมสำโรง (2565)

1.4 สามนาทิวรรณคดี TikTok เป็นสื่อวีดิทัศน์ ความยาวประมาณ 1-3 นาที ที่นำเนื้อหา ของวรรณคดีไทยมาบอกเล่าให้น่าสนใจ ผ่านแอปพลิเคชัน TikTok ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ตัวอย่างสื่อสามนาทิวรรณคดี TikTok
ที่มา: คมสันต์ จันทสวาท (2565)

1.5 Motion Graphic วรรณคดีไทย เป็นสื่อแอนิเมชัน โดยวาดการ์ตูนตัวละครวรรณคดี ไทยผ่านแอปพลิเคชัน Procreate จากนั้นนำมาตัดต่อใส่เสียง ดนตรีในแอปพลิเคชัน Kinemaster ความประมาณ 2-3 นาที และนำไปเผยแพร่ผ่าน YouTube เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติมได้ในทุกที่ ทุกเวลา ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ตัวอย่างสื่อ Motion Graphic วรรณคดีไทย
ที่มา: คมสันต์ จันทสวาท (2565)

ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งพัฒนาสื่อตามกระบวนการ ADDIE Model จากแอปพลิเคชัน Canva, Procreate, KineMaster และTiktok ทำให้ได้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจำนวน 5 สื่อ ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์คุณภาพการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ลำดับ	รายการสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทย	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	คุ้ยข่าวแซ่บวรรณคดีไทย	4.67	0.57	มากที่สุด
2	วรรณคดีหรรษาคาราโอเกะ	4.67	0.57	มากที่สุด
3	สามนาทิวรรณคดี Tiktok	5.00	0.00	มากที่สุด
4	นิยายแซ่บวรรณคดีไทย	5.00	0.00	มากที่สุด
5	Motion graphic วรรณคดีไทย	4.67	0.57	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม		4.80	0.34	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลวิเคราะห์คุณภาพสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.80 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.34 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อพิจารณาเป็นรายสื่อ คุณภาพสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยสูงสุด ได้แก่ สื่อสามนาทิวรรณคดี Tiktok และนิยายแซ่บวรรณคดีไทย โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 5.00 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.00

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน จำนวน 32 คน ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	32	30	14.38	1.48	31	19.33*	.000
หลังเรียน	32	30	22.38	2.45	31		

*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อสร้างสรรค์จากแอปพลิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 22.38, S.D. = 2.45) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 14.38, S.D. = 1.48) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

3. ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 32 คน พบว่า ภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.11 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.27 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ข้อ	รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	อันดับ
1	สื่อมีความสวยงามน่าสนใจ	4.87	0.34	มากที่สุด	1
2	สื่อมีเนื้อหาของบทเรียนที่ครบถ้วน เข้าใจง่าย	4.19	0.74	มาก	3
3	สื่อมีรูปแบบที่หลากหลาย	3.84	0.81	มาก	8
4	สื่อมีความทันสมัย	4.13	0.79	มาก	5
5	สื่อสามารถเข้าถึงได้ง่าย	4.09	0.73	มาก	7
6	สื่อช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้	4.10	0.64	มาก	6
7	สื่อสร้างแรงสูงใจในการเรียนรู้	3.66	0.87	มาก	9
8	สื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้วรรณคดี	3.63	0.61	มาก	10
9	สื่อมีความสร้างสรรค์และเหมาะสม	4.19	0.69	มาก	3

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	อันดับ
10	สื่อช่วยให้นักเรียนมีความสนุกสนานกับการเรียนรู้	4.44	0.62	มาก	2
	ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.11	0.27	มาก	

จากตารางที่ 3 ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยมีความสวยงามน่าสนใจ ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.34) รองลงมา ได้แก่ สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยช่วยให้นักเรียนมีความสนุกสนานกับการเรียนรู้ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.62) และสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยมีเนื้อหาของบทเรียนครบถ้วน เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.74) สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยมีความสร้างสรรค์และเหมาะสม ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.69) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพสื่อโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทย จากแอปพลิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

อภิปรายผล

1. การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า สื่อที่ 3 สามนาทิวรรณคดี Tiktok และ สื่อที่ 4 นิยายแช็ตวรรณคดีไทย ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 อาจเกิดจากการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยที่มีความทันสมัย เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็วจากเทคโนโลยีที่สมัยมีรูปแบบที่หลากหลายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เข้าถึงและเข้าใจได้ง่าย จะเห็นได้จากจำนวนคนที่กดถูกใจหน้าแฟนเพจเฟซบุ๊ก สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยขึ้นนกแก้ววิทยา จำนวน 2,290 คน การกดติดตาม 2,357 คน การกดถูกใจและติดตามในแอปพลิเคชัน TikTok มียอดจำนวน 1,035 คน

จำนวนคนดูคลิปวิดีโอในแอปพลิเคชัน TikTok จำนวน 5,640 คน และจำนวนคนดูคลิปในแอปพลิเคชัน YouTube จำนวน 660 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 16 สิงหาคม 2565) ตรงกับแนวคิดของกิตติพงษ์ แบลิว (2564, น. 205) ที่กล่าวว่า การเลือกใช้สื่อภาพประกอบในรูปแบบ Motion graphic ในการเล่าเรื่อง ผู้สอนสามารถใช้เทคนิคการใช้คำถามมาประกอบการนำเสนอสื่อได้ในทุกขั้นตอน การนำเสนอวรรณคดีไทยผ่านสื่อภาพประกอบนี้จะช่วยให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเพิ่มเติม และผู้สอนสามารถเชื่อมโยงมาสู่ตัวบทวรรณคดีได้อย่างน่าสนใจ รวมถึงการกระตุ้นกระบวนการคิด ทั้งนี้เพราะการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยพัฒนาตามรูปแบบ ADDIE Model ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธวัชชัย สหพงษ์ (2563) ได้วิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน พบว่าคุณภาพสื่อโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเกิดจากสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทย เป็นสื่อช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนทำให้เกิดความสนุกและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียน เป็นสื่อที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่จะให้ผลต่อการเรียนการสอนมากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชานั้นได้ดีเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งตรงกับพระปลัดสถาพร ปุ่มเป้า (2564) กล่าวว่า การออกแบบสื่อการเรียนออนไลน์ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ต้องเข้าใจและจดจำได้ง่ายอาจใช้วิธี Story-telling เริ่มต้นด้วยคลิปบทบาทสมมติที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอพร้อมแอนิเมชัน และReal-time pop-up text ที่จะช่วยให้การเรียนสั้นไหลและจดจำง่าย สอดคล้องกับงานวิจัย ชลธิชา นานา (2560) ที่ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และศราวุธ น้อยลา (2564) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ภาพพจน์ในวรรณคดีไทย โดยการเรียนรู้แบบเสริมต่อการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50

3. ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยจากแอปพลิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก อาจเกิดจากผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยที่มีความทันสมัย เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็วจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย นักเรียนมีความสนุกสนานกับการเรียนรู้ เพราะสื่อมีรูปแบบที่หลากหลายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของลลิตา เกอเกลี้ยง และรุ่งทิพย์ ปราโมทย์พันธุ์ (2563) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการสอน

วรรณคดีไทย เพื่อเสริมความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ จังหวัดสงขลา และ สุภัทรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์ (2563) ได้ศึกษาค้นคว้า เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

1.1 ผู้สอนควรนำสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยไปใช้ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียน ในการเชื่อมโยงเนื้อหา

1.2 ผู้สอนควรศึกษาเนื้อหาวรรณคดีไทยเรื่องที่สอนฉบับเต็ม เพื่อจะได้อธิบายผู้เรียนได้อย่างครอบคลุมตัวชี้วัด และบรรลุวัตถุประสงค์ในการสอน เนื่องจากสื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยอาจเป็นเนื้อหาฉบับย่อ ฉากสำคัญ หรือวรรคทองเพียงเท่านั้น

1.3 สื่อสร้างสรรค์วรรณคดีไทยเหมาะสมสำหรับการสอนที่ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา แต่เน้นช่วยให้ผู้เรียนได้คิดเชื่อมโยงบทเรียนกับประเด็นต่าง ๆ ในชีวิตจริง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เรื่อง หลักภาษาไทย เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยให้ครอบคลุมทุกมาตรฐานและตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หรือ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาไทยความสามารถในการสื่อสาร

เอกสารอ้างอิง

- กิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2560). จะสอนวรรณคดีอย่างไรให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์. *วารสาร มจร. สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 6(4), น. 203-213.
- กิตติพงษ์ แบล้ว. (2564). แนวทางการประยุกต์ศาสตร์การเล่าเรื่องสู่การสอนวรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษา. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 6(1), น. 198-210.
- ชลธิชา นานา. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ธวัชชัย สหพงษ์. (2563). ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน. *วารสารวิชาการ การจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 7(2), น. 7-14.

- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พรสุดา พรวัฒนกุล. (2558). *การศึกษามูลค่าการเรียนรู้วรรณคดีไทยกลอนบทละคร เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนนทก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อประสม* (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต).
- พระปลัดสภาพร ปุ่มเป้า. (2564). แนวทางการสอนภาษาไทยในชีวิตวิถีใหม่ ท่ามกลางวิกฤตการณ์ COVID-19. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(8), น. 387-402.
- พัชรภรณ์ ดวงชื่น. (2563). การบริหารจัดการศึกษารับมือความปกติใหม่หลังวิกฤตโควิด-19. *วารสารศิลปการจัดการ*, 4(3), น. 782-795. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2565, จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jam/article/view/243660/165879>
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 9). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โรงเรียนชัยนาทแก้ววิทยา. (2565). *การประเมินคุณภาพภายในสถานศึกษา ปีการศึกษา 2564*. สระแก้ว: ผู้แต่ง.
- ลลิตา เกอเกลี้ยง และรุ่งทิพย์ ปราโมทย์พันธุ์. (2563). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการสอนวรรณคดีไทยเพื่อเสริมความสามารถในการอ่านคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ จังหวัดสงขลา. ใน *การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 12 ประจำปี 2563* (น. 924). สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- วราวัฒน์ นิมนองค์. (2563). *ADDIE Model* กับการออกแบบสื่อให้ปังกว่าเดิม. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2565, จาก https://insku.com/idea/-MLCRe1sMhuZj0jOYMU?fbclid=IwAR0stuOIlfq36PGK0Ua3Vh0WyaUVQwglRaFWoBPAl_iulGalWWUwg9Metg
- ศราวดี น้อยลา. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาพพจน์วรรณคดีไทยโดยการเรียนรู้แบบเสริมต่อการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.
- สุภัทรวงค์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์. (2563). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ดุสิตบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- เอกชน มั่นปาน. (2559). *การศึกษามูลค่าสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วรรณคดี เรื่อง สังข์ทอง* (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต).