

กระบวนการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน  
ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริม  
ความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

The Process of Developing Children's Literature E-books  
in Collaboration with the Gamification Concept for Learning  
Management to Enhance Analytical Reading Skills  
of High School Students

จันทร์จิรา หาวิชา<sup>1</sup> | Janjira Havicha

Received : 22 มีนาคม 2567

Revised : 3 กรกฎาคม 2567

Accepted : 23 กรกฎาคม 2567

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลความต้องการและ 2) พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน โดยการวิจัยเชิงคุณภาพเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 3 คน ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน 75 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า ครูผู้สอนควรใช้สื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและดึงดูดความสนใจ ด้วยวรรณกรรมที่เหมาะสมกับวัย ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้แนวคิด

---

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Assoc. Prof., Faculty of Education, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

เกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างความผูกพันในการเรียน ด้านเนื้อหาที่นักเรียนมีความต้องการสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ เรื่องเล่าน่ารู้ ร้อยละ 60.53 นิทานแฟนตาซี ร้อยละ 52.64 และเรื่องสั้นแนวมิตรภาพ ร้อยละ 52.64 ตามลำดับ สำหรับรูปแบบการประเมินผลที่นักเรียนต้องการคือแบบฝึกหัด คิดเป็นร้อยละ 43.43

ผลการประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดที่ 4.52 โดยด้านการเข้าถึงเนื้อหาและด้านเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.74 และ 4.72 ตามลำดับ ขณะที่แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้รับการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.64 ทั้งนี้ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อและเวลา และด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการะงานมีค่าเฉลี่ย 4.80, 4.80 และ 4.73 ตามลำดับ สะท้อนถึงประสิทธิภาพและความเหมาะสมของนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น

**คำสำคัญ :** หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วรรณกรรมเยาวชน แนวคิดเกมมิฟิเคชัน  
การอ่านวิเคราะห์

### Abstract

This research aimed to 1) investigate the needs and 2) develop an electronic youth literature book integrated with gamification-based learning management. The study employed a mixed-methods research design. The qualitative research component collected data through interviews with three upper secondary school Thai language teachers. The quantitative research component utilized questionnaires administered to 75

tenth-grade students at the Demonstration School of Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University. Data were analyzed using descriptive statistics, including percentage, mean ( $\bar{x}$ ), and standard deviation (S.D.).

The research findings revealed that teachers should utilize modern learning media that attract attention through age-appropriate literature, combined with learning management that applies gamification concepts to stimulate motivation and engagement in learning. Regarding content preferences, the top three genres ranked by students were informative stories (60.53%), fantasy tales (52.64%), and short stories about friendship (52.64%), respectively. The preferred assessment format was exercises, accounting for 43.43%.

The expert evaluation of the electronic youth literature book yielded an overall mean score at the highest level ( $\bar{x} = 4.52$ ). The aspects of content accessibility and content quality received the highest mean scores of 4.74 and 4.72, respectively. The analytical reading lesson plan incorporating gamification concepts with the electronic book was also evaluated at the highest level, with an overall mean score of 4.64. Specifically, the learning process management, media and time allocation, and learning activities and assignments received mean scores of 4.80, 4.80, and

4.73, respectively. These results reflect the efficiency and appropriateness of the developed innovation for enhancing Thai language instruction at the secondary level.

**Keywords :** electronic book, children's literature, Gamification concept, analytical reading

## บทนำ

การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ซึ่งเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ พร้อมทั้งจะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับ Office of the Secretariat of the Education Council (2017) ได้กำหนดคุณลักษณะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (3Rs 8Cs) โดยประกอบไปด้วยทักษะ 3 ประการ และคุณลักษณะ 8 ประการ จะเห็นได้ว่า มีทักษะการอ่านเป็นทักษะสำคัญ เป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนและการทำงาน Office of the Basic Education Commission (2009) จึงได้กำหนดสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการอ่านไว้ในสาระที่ 1 มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะการอ่านที่สอดคล้องกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน

การอ่านวิเคราะห์ คือ การอ่านในระดับที่สูงกว่าการเข้าใจเนื้อเรื่องเบื้องต้น เป็นการอ่านที่ต้องทำความเข้าใจในเรื่องอย่างละเอียดทุกแง่มุม โดยเจาะลึกลงไปในเรื่องใจความจริงที่ผู้เขียนต้องการสื่อสามารถอธิบายเหตุผล เชื่อมโยงความคิดต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วระบุความคิดหรือความสัมพันธ์ระหว่างความคิดของผู้เขียนที่ไม่ได้แสดงให้เห็น จำแนกแจกแจงองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ระบุความคิดรวบยอด ระบุปัญหา และรายละเอียดของเรื่องที่อ่าน รวบรวมเป็นข้อมูล แล้ววิเคราะห์วิจารณ์

หาข้อสรุปและประเมินผลอย่างเหมาะสม (Buranasingh, 2004; Charoenwongsak, 2005; Laoriendee, 2006)

การอ่านวิเคราะห์เป็นทักษะสำคัญในการดำรงชีวิตปัจจุบันที่มีข่าวสารต่าง ๆ มีการเผยแพร่อย่างรวดเร็ว ผู้อ่านต้องวิเคราะห์ ไตร่ตรองอย่างรอบคอบ เพื่อให้แยกแยะข้อเท็จจริงจากข้อคิดในข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งประเมินค่าสิ่งที่อ่านว่าควรเชื่อถือหรือไม่เพียงใด การพัฒนาความสามารถการอ่านวิเคราะห์ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจึงเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น และวัยของผู้เรียนซึ่งเป็นวัยที่ให้ความสนใจกับการใช้สื่อโซเชียลเป็นอย่างมาก แต่จากการที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้สังเกตและสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนในการเรียนการอ่านวิเคราะห์ พบว่า นักเรียนขาดความสนใจในการอ่าน ไม่สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน รวมถึงการประเมินค่าเรื่องที่อ่านได้ ทั้งนี้เป็นผลมาจากการจัดการเรียนการสอนของครูที่ยังเป็นแบบเดิมไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน อีกทั้งสภาพแวดล้อมในปัจจุบันที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยก็สามารถดึงดูดความสนใจได้มากกว่า ดังที่ Phothisrat (2019) กล่าวว่าเด็กไทยอ่านหนังสือลดลงเกือบทุกวัน เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ความเป็นอยู่ และค่านิยมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม รวมทั้งสภาพแวดล้อมในปัจจุบันอีกด้วย ดังนั้น แนวทางการส่งเสริมให้เด็กหันมาอ่านหนังสือมากขึ้นก็ต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เพื่อช่วงชิงเวลาการคุยโทรศัพท์เปลี่ยนมาอ่านหนังสือให้ได้

การจัดการเรียนการสอนเพื่อแก้ไขปัญหาและส่งเสริมทักษะการอ่านมีหลายรูปแบบ ผู้วิจัยเลือกการจัดการเรียนการสอนโดยการพัฒนานวัตกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนขึ้นมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเริ่มจากการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนซึ่งเป็นนวัตกรรมการศึกษา คือ การสร้างขึ้นมาใหม่ หรือการพัฒนาดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้แปลกใหม่ดีขึ้นกว่าเดิมเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิด

การเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากขึ้น (Wanichawattanaworachai, 2019) โดยการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนมาใช้ในการเรียนการสอน เป็นการจัดทำสื่อการเรียนชนิดต่าง ๆ โดยอาศัยวิทยาการคอมพิวเตอร์ จัดทำเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และอาศัยช่องทางการส่งผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน โดยที่ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Buason, 2022)

การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนนี้ใช้ส่งเสริมทักษะการอ่าน วิเคราะห์ตามเนื้อหาสาระที่กำหนดในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้วิจัยเลือกพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน เพราะวรรณกรรมนั้นถือเป็นตัวเลือกที่ดี ดังที่ ศาสตราจารย์เกรกอรี เอส เบิร์น (Gregory S. Berns) นักวิจัยทางประสาทวิทยาได้ทำการทดลอง และศึกษาประโยชน์ของการอ่านที่มีผลสมอง การอ่านวรรณกรรมหรือนวนิยายที่ดีจะส่งผลต่อการทำงานของสมอง ทำให้สมองของเรามีการพัฒนามากขึ้น (Patunak, 2017, cited in Jamkrajang, 2020) นอกจากนี้วรรณกรรมเยาวชนยังมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีคติสอนใจทั้งด้านคุณธรรม และจริยธรรม ถือเป็นการสอนนักเรียนได้ทางอ้อม

การสร้างวรรณกรรมเยาวชนนอกจากจะมีคุณสมบัติดังที่กล่าวมาแล้ว จะต้องทำให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะอ่านในอันดับแรกด้วย จากรายละเอียดการสำรวจความคิดเห็นเรื่องการอ่านของนักเรียน เป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญว่า นักเรียนมีความสนใจสื่อเทคโนโลยีอื่น ๆ มากกว่าการอ่านหนังสือแล้ว การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนให้เป็นสื่อที่ทันสมัย มีความสะดวกสบายต่อการเรียนรู้ โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการอ่านวิเคราะห์ตามเนื้อหาสาระที่ต้องการได้ จะกระตุ้นความสนใจในการอ่านได้ดี

เกมมิฟิเคชัน หมายถึง แนวคิดในการนำเอารูปแบบ หลักการพื้นฐานของเกม กลไกการเล่น เกม องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม เป็นกิจกรรมในชีวิตจริง เพื่อสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ทำให้

การทำงานเกิดความสำเร็จ และมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้ร่วมกิจกรรม และช่วยเพิ่มความสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามในการบรรลุเป้าหมาย (Kapp, 2012; Phinyoyang, 2013; Thongrak, 2015; Poondet, & Lertphonkulrat, 2015; Chesamae et al., 2017) การประยุกต์เอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้จะเป็นการนำองค์ประกอบ และกลไกของเกมมาใช้ในบริบทอื่น ๆ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน นำไปสู่ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์มากขึ้น

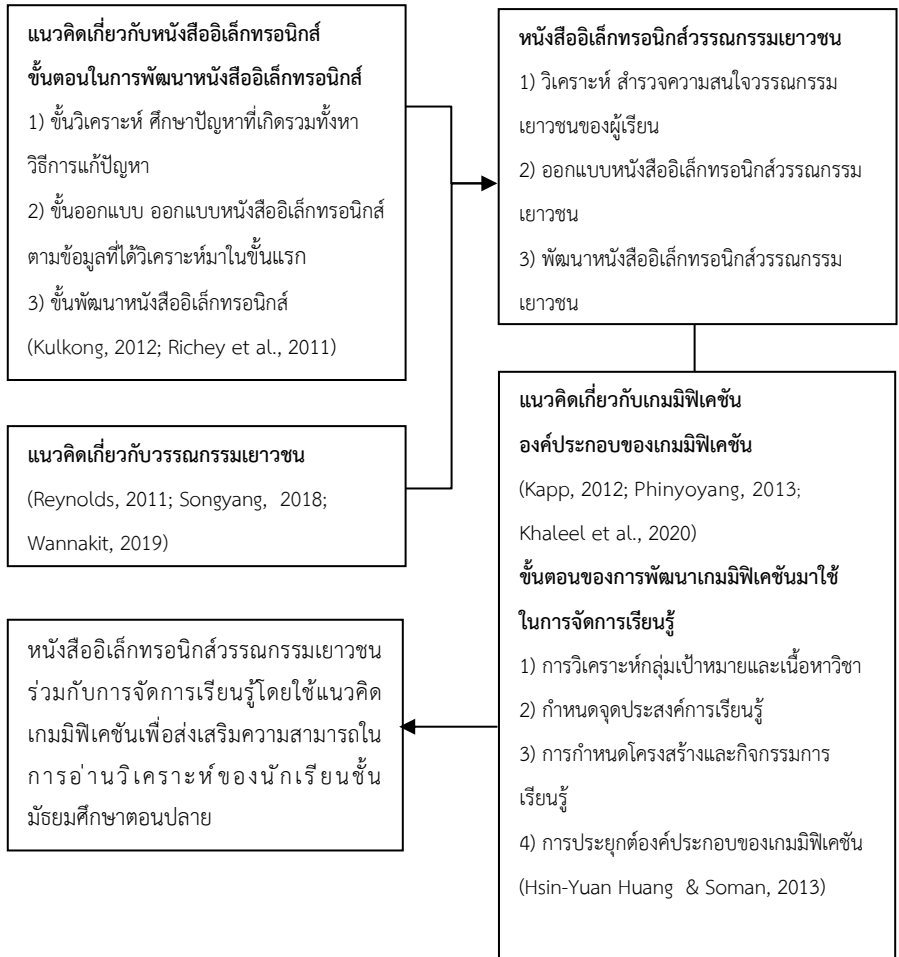
จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและการสำรวจข้อมูลตั้งที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดของการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และแนวคิดของวรรณกรรมเยาวชน สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนชื่ออ่านเพลิน เชิญวิเคราะห์ ประกอบด้วยเนื้อหา 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเล่า นิทาน และเรื่องสั้น เพื่อใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ 1 แผน จำนวน 3 ชั่วโมง

## บททวนวรรณกรรม

การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมตามหัวข้อต่อไปนี้

### 1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถเปิดได้ผ่านคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ โดยเป็นสื่อมัลติมีเดียที่สามารถบรรจุได้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิทัศน์ ตลอดจนแอนิเมชันต่าง ๆ สามารถเปิดอ่านได้ทั้งระบบออฟไลน์และระบบออนไลน์ ช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นในการเรียนรู้และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ (Srifa, 2008; Klaisang, 2012; Ruangrong, 2014) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบ่งได้เป็น 6 ประเภท ได้แก่ 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเน้นข้อความ (Text-based e-book) 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย 3) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ 4) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเน้นแหล่งข้อมูล 5) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบทางไกล 6) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไซเบอร์เสปซ (Baker, 1992; Klaisang, 2012) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) ข้อความ 2) ภาพ 3) เสียง 4) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Sunthon, 2006; Mingsiritham, 2016; Pradit,

2007; Waithayawongsakul, 2007) ขั้นตอนการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ 1) ขั้นตอนวิเคราะห์ 2) ขั้นตอนออกแบบ 3) ขั้นตอนสร้างและพัฒนา 4) ขั้นตอนทดลองใช้ 5) ขั้นตอนประเมินผล

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นตอนวิเคราะห์โดยศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นรวมทั้งหาวิธีการแก้ปัญหา 2. ขั้นตอนออกแบบ โดยออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามข้อมูลที่ได้วิเคราะห์มาในขั้นแรก 3. ขั้นตอนพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้มีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

## 2. วรรณกรรมเยาวชน

วรรณกรรมเยาวชน หมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้นสำหรับบุคคลอายุ 13 - 19 ปี มีเนื้อหาสาระรูปแบบ และตัวอักษรที่เหมาะสมกับวัย และตามความสนใจของผู้อ่าน ซึ่งมีหลากหลาย ทั้งเรื่องราวที่ให้ความเพลิดเพลินสนุกสนาน เข้าใจง่าย สร้างประสบการณ์ชีวิต และเรื่องราวที่ให้ความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ศิลปศาสตร์ ภูมิศาสตร์ อักษรศาสตร์ (Reynolds, 2011; Songyang, 2018; Wannakit, 2019) ประเภทของวรรณกรรมเยาวชนจำแนกได้ตามเกณฑ์ในการแบ่ง เช่น การแบ่งตามรูปแบบงานเขียน การแบ่งตามลักษณะเนื้อหา การแบ่งตามหน้าที่ของวรรณกรรม (Pinthong, 1998; Sirisingha, 2008; Songyang, 2018)

## 3. เกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน หมายถึง แนวคิดในการนำเอารูปแบบ หลักการพื้นฐานของเกม กลไกการเล่นเกม องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม มาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม เป็นกิจกรรมในชีวิตจริง เพื่อสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ทำให้การทำงานเกิดความสำเร็จ และมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้ร่วมกิจกรรม และช่วยเพิ่มความสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามในการบรรลุเป้าหมาย (Kapp, 2012; Phinyoyang, 2013; Thongrak, 2015; Poondet & Lertphonkulrat, 2015; Chesamae et al., 2017) การจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ จะเป็นการนำองค์ประกอบ และกลไกของเกมมาใช้ในบริบทอื่น ๆ เพื่อเปลี่ยนแปลง

พฤติกรรม สร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน โดยส่วนมากจะมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) รางวัล 2) ระดับชั้น 3) กระดานผู้นำ 4) คะแนนสะสม 5) เหรียญตรา (Kapp, 2012; Phinyoyang, 2013; Khaleel et al., 2020) และขั้นตอนของการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา 2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) การกำหนดโครงสร้างและกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Hsin-Yuan Huang, & Soman, 2013; Hwang, 2018)

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกองค์ประกอบจากการสังเคราะห์องค์ประกอบ พื้นฐานของเกมมิฟิเคชันที่มีความถี่สอดคล้องกันไม่ต่ำกว่าครึ่งหนึ่งของทั้งหมด ดังนี้ รางวัล ระดับชั้น คะแนน โดยเพิ่มเป้าหมายและกระดานผู้นำเพื่อให้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการจัดการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนมากขึ้น โดยมีขั้นตอนของการพัฒนา เกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา 2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) การกำหนดโครงสร้างและกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

#### 4. การอ่านวิเคราะห์

การอ่านวิเคราะห์ หมายถึง การอ่านในระดับที่สูงกว่าการเข้าใจเนื้อเรื่อง เบื้องต้น เป็นการอ่านที่ต้องทำความเข้าใจในเรื่องอย่างละเอียดทุกแง่มุม โดยเจาะลึก ลงไปในเนื้อเรื่องจนค้นพบความจริงที่ผู้เขียนต้องการสื่อสามารถอธิบายเหตุผล เชื่อมโยง ความคิดต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วระบุมุมความคิดหรือความสัมพันธ์ระหว่างความคิด ของผู้เขียนที่ไม่ได้แสดงให้เห็นจำแนกแจกแจงองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ระบุมุมคิดรวบยอด ระบุมุมปัญหา และรายละเอียดของเรื่องที่อ่าน รวบรวมเป็นข้อมูล แล้ววิเคราะห์วิจารณ์หาข้อสรุปและประเมินผลอย่างเหมาะสม (Buranasingh, 2004; Charoenwongsak, 2005; LaorienDee, 2006) การอ่านวิเคราะห์มีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความสามารถในการตีความ 2) ความรู้ความเข้าใจเรื่อง

ที่จะวิเคราะห์ 3) ความช่างสังเกต ช่างสงสัยและซักถาม 4) ความสามารถหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Fakkhao, 2003; Charoenwongsak, 2005; Munkham, 2007)

## ขอบเขตการวิจัย

### ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยสำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีประสบการณ์สอนวิชาภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายไม่น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 3 คน และประชากรที่ใช้ในการวิจัยสำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 75 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม) โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### ขอบเขตด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

รายวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เนื้อหาการอ่านวิเคราะห์

## ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระยะที่ 2 การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

**ระยะที่ 1** มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียด ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน เกมมิฟิเคชัน และการอ่านวิเคราะห์

2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เป็นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) และข้อมูลเชิงปริมาณ คือ แบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. นำเครื่องมือไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยและภาษาไทยเทคโนโลยีทางการศึกษา และการวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน ตรวจสอบ ประเมินความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผลการประเมิน พบว่าแบบสัมภาษณ์ มีความถูกต้องและเที่ยงตรงของเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 และแบบสอบถาม มีความถูกต้องและเที่ยงตรงของเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ย 4.55 จากนั้นจึงนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

4. นำเครื่องมือ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากอาจารย์ผู้สอนรายวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 3 คน และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 75 คน

5. นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาสรุปเป็นข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การศึกษาเชิงคุณภาพประกอบด้วยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 3 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นในแบบสัมภาษณ์สำหรับอาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทย ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามความต้องการจำเป็นจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน จะใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Srisa-at, 2011) ซึ่งผลการประเมินความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา พบว่า แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทยมีความถูกต้องและเที่ยงตรงของเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60

2. การศึกษาเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 75 คน ประกอบด้วยตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตอนที่ 2 ข้อมูลความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน จะใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Srisa-at, 2011) พบว่า แบบสอบถามฯ มีความถูกต้องและเที่ยงตรงของเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ย 4.55

**ระยะที่ 2** มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. นำข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วรรณกรรมเยาวชน เกมมิฟิเคชัน และการอ่านวิเคราะห์ และข้อมูลสรุปความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน

2. พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน ชื่อเรื่อง อ่านเพลิน เชิญวิเคราะห์ ประกอบไปด้วยวรรณกรรมเยาวชน 3 เรื่องสำหรับใช้ในการเรียนการอ่านวิเคราะห์ ได้แก่ เรื่องเล่าน่ารู้เรื่อง เราเป็นคนแบบไหนกันนะ นิทานแนวแฟนตาซี เรื่อง แมวเหมียวพูดได้กับเด็กชายที่ไม่มีเวทมนตร์ และเรื่องสั้นเรื่อง รางวัลของเรา โดยการสร้างและบันทึกจากเว็บไซต์ Canva แล้วนำมาลงในสื่อออนไลน์เว็บไซต์ <https://pubhtml5.com/moqnb/ngax/>

3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อใช้จัดการเรียนการสอนเรื่องการอ่านวิเคราะห์ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนที่สร้างขึ้น

4. นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนที่สร้างขึ้น และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเรื่องการอ่านวิเคราะห์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินรับรองคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน และประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คนประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยและภาษาไทย จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน

5. นำการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาสรุปผลเพื่อรับรองคุณภาพของการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นในแบบสัมภาษณ์สำหรับอาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทย ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านส่วนประกอบทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 2. ด้านภาพและกราฟิก 3. ด้านตัวอักษร 4. ด้านการเข้าถึงเนื้อหาจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 5. ด้านเนื้อหา

2. แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเรื่องการอ่านวิเคราะห์ มีทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ 2.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และภาระงาน 3. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 4. ด้านสื่อและเวลา 5. ด้านการวัดและประเมินผล โดยประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากผู้เชี่ยวชาญ
2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ

### ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แสดงผลการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** ผลการศึกษาข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ 1. ผลการศึกษาเชิงคุณภาพ 2. ผลการศึกษาเชิงปริมาณ



**1. ผลการศึกษาเชิงคุณภาพ** ผลการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า สภาพการณ์ของการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ในปัจจุบัน นักเรียนมีความสนใจและสมาธิในการอ่านน้อยลง จึงไม่มีพื้นฐานการอ่าน ไม่สามารถอ่านวิเคราะห์ได้ ครูไม่ใช่สื่อที่น่าสนใจหรือเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน นักเรียนจึงขาดแรงจูงใจในการเรียน การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนอ่านวิเคราะห์ จะส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนได้ เนื่องจากเป็นสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย ช่วยกระตุ้นความสนใจ ง่ายต่อการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา ช่วยกระตุ้นการเข้าร่วมกิจกรรมเพราะมีการแข่งขัน นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน มีเนื้อหากระชับ มีภาพสีสันสวยงาม มีเรื่องราว และมีด้านที่ต้องพิชิตภารกิจ การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน ควรใช้วรรณกรรมเยาวชนบันเทิงคดีประเภทเรื่องสั้น หรือนวนิยายที่มีความยาวไม่มาก เนื้อหาควรเป็นแนวที่นักเรียนชอบ เป็นเนื้อหาเชิงบวก ให้กำลังใจ ให้ข้อคิด การวัดและประเมินผลการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนใช้แบบฝึกหัดคำถามปลายเปิด วิเคราะห์เรื่องที่อ่านโดยใช้แบบประเมินการอ่านวิเคราะห์รายบุคคล

**2. ผลการศึกษาเชิงปริมาณ** ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเก็บข้อมูลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 75 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 1** ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

| ความต้องการของนักเรียน                                                                                              | จำนวน | ร้อยละ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|
| ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม                                                                             |       |        |
| 1.นักเรียนชอบเรียนการอ่านวิเคราะห์ (การอ่านเรื่องอย่างละเอียดแล้วหาสาเหตุ แยกแยะองค์ประกอบของเรื่อง) มากน้อยเพียงใด |       |        |

| ความต้องการของนักเรียน                                     | จำนวน | ร้อยละ |
|------------------------------------------------------------|-------|--------|
| 1) ปานกลาง                                                 | 38    | 50     |
| 2) มาก                                                     | 27    | 35.53  |
| 2. นักเรียนมีช่องทางหลักในการใช้เทคโนโลยีอย่างไร           |       |        |
| 1) ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่                                   | 55    | 72.37  |
| 2) ใช้อุปกรณ์อื่น ๆ ของตนเองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา | 15    | 19.74  |

\*ตารางแสดงร้อยละของอันดับ 1-2 ในแต่ละข้อ

จากตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า นักเรียนมีความชอบในการเรียนการอ่านวิเคราะห์ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 38 ร้อยละ 50 รองลงมา คือ ระดับมาก จำนวน 27 คน ร้อยละ 35.53 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ยังเป็นปัญหาที่ทำให้นักเรียนไม่สนใจและไม่มีความพึงพอใจในการเรียนเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงเลือกพัฒนาสื่อนวัตกรรมร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดที่ทันสมัย เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการเรียนการอ่านวิเคราะห์ได้

นอกจากนี้ จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด พบว่า นักเรียนมีช่องทางหลักในการใช้เทคโนโลยีโดยใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่มากที่สุด จำนวน 55 คน ร้อยละ 72.37 รองลงมา คือ ใช้อุปกรณ์อื่น ๆ ของตนเองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาจำนวน 15 คน ร้อยละ 19.74 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพร้อมด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีและสัญญาณอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นมาได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

**ตารางที่ 2** ตารางแสดงความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล

| ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล | จำนวน | ร้อยละ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|
| 2.1 นักเรียนมีความต้องการในการเรียนการอ่านวิเคราะห์อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)                              |       |        |
| 1) นักเรียนต้องการให้ครูมีรูปแบบการสอนที่เน้นกิจกรรมมากกว่าบรรยาย                                             | 45    | 59.21  |

| ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้<br>สื่อการสอน และการวัดประเมินผล                      | จำนวน | ร้อยละ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------|
| 2) นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบ                                                                           | 41    | 53.95  |
| 3) นักเรียนต้องการให้ครูใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน                                                             | 37    | 48.69  |
| 2.2 นักเรียนคิดว่าลักษณะกลไกของเกมมิฟิเคชันแบบใด ช่วยกระตุ้นนักเรียนในการเรียนรู้เรื่อง<br>การอ่านวิเคราะห์ได้ (ตอบได้ มากกว่า 1 ข้อ) |       |        |
| 1) มีความท้าทาย/ภารกิจ/คำถาม                                                                                                          | 44    | 57.90  |
| 2) มีการเล่นเป็นทีม                                                                                                                   | 43    | 56.58  |
| 3) มีการให้รางวัล                                                                                                                     | 32    | 42.11  |
| 2.3 นักเรียนมีความถนัด/ความพร้อมในการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)                                                 |       |        |
| 1) สื่อรูปแบบออนไลน์                                                                                                                  | 56    | 73.69  |
| 2) สื่ออิเล็กทรอนิกส์                                                                                                                 | 49    | 64.48  |
| 3) กิจกรรมปฏิบัติ เช่น บทบาทสมมติ การจัดนิทรรศการ ฯลฯ                                                                                 | 27    | 35.53  |
| 2.4 นักเรียนคิดว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนที่ใช้ในการอ่านวิเคราะห์ ควรมี<br>รูปแบบและเนื้อหาอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)  |       |        |
| 2.4.1 รูปแบบ                                                                                                                          |       |        |
| 1) เรื่องเล่า                                                                                                                         | 46    | 60.53  |
| 2) นิทาน                                                                                                                              | 40    | 52.64  |
| 3) เรื่องสั้น                                                                                                                         | 40    | 52.64  |
| 2.4.2 เนื้อหา                                                                                                                         |       |        |
| 1) แนวแฟนตาซี                                                                                                                         | 39    | 51.32  |
| 2) แนวมิตรภาพของเพื่อน                                                                                                                | 31    | 40.79  |
| 3) แนวให้เกร็ดความรู้ที่น่าสนใจ                                                                                                       | 31    | 40.79  |
| 2.5 นักเรียนต้องการให้ครูประเมินผลงานนักเรียนในรูปแบบใด (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)                                                   |       |        |
| 1) การทำแบบฝึกหัด                                                                                                                     | 33    | 43.43  |
| 2) การทำแบบทดสอบ                                                                                                                      | 31    | 40.79  |
| 3) การประเมินตนเองและเพื่อน                                                                                                           | 30    | 39.48  |

\*ตารางแสดงร้อยละของอันดับ 1-3 ในแต่ละข้อ

ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล ผู้วิจัยนำเสนอร้อยละของอันดับ 1 - 3 ของแต่ละข้อ พบว่า ความต้องการในการเรียนเรื่องการอ่านวิเคราะห์ นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้ครูมีรูปแบบการสอนที่เน้นกิจกรรมมากกว่าบรรยาย ต้องการให้ครูจัดกิจกรรม

โดยใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบจำนวน และต้องการให้ครูใช้กลไกของเกมมีพีเคชั่นประกอบ กิจกรรมการเรียนการสอน ลักษณะกลไกของเกมที่จะช่วยกระตุ้นนักเรียนในการเรียนรู้เรื่อง การอ่านวิเคราะห์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้มีความท้าทาย/ภารกิจ/คำถาม มีการเล่นเป็นทีม และมีการให้รางวัล ด้านความถนัดและความพร้อมในการใช้สื่อ การเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความถนัดและความพร้อมในการใช้สื่อ รูปแบบออนไลน์ การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และการใช้กิจกรรมปฏิบัติ เช่น บทบาทสมมติ ด้านรูปแบบและเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนที่ใช้ในการอ่าน วิเคราะห์ ด้านรูปแบบ พบว่า นักเรียนสนใจรูปแบบเรื่องเล่า นิทานและเรื่องสั้น ด้านเนื้อหา พบว่า นักเรียนสนใจเนื้อหาแนวแฟนตาซี แนวมิตรภาพของเพื่อน และแนว ให้เกร็ดความรู้ที่น่าสนใจ ด้านความต้องการของนักเรียนในการประเมินผลงาน พบว่า นักเรียนต้องการให้ครู ประเมินผลงานด้วยรูปแบบ การทำแบบฝึกหัด การทำแบบทดสอบ และการประเมินตนเองและเพื่อน

**ตอนที่ 2** ผลการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมีพีเคชั่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน วิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยศึกษาเชิงปริมาณโดยการประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน สรุปผล ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน

**ตารางที่ 3** ตารางสรุปผลการประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน

| รายการประเมิน                                   | Mean | S.D. | การแปลผล |
|-------------------------------------------------|------|------|----------|
| 1. ด้านส่วนประกอบทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ | 4.36 | 0.23 | มาก      |
| 2. ด้านภาพและกราฟิก                             | 4.34 | 0.18 | มาก      |
| 3. ด้านตัวอักษร                                 | 4.20 | 0.18 | มาก      |

| รายการประเมิน                                    | Mean | S.D. | การแปลผล  |
|--------------------------------------------------|------|------|-----------|
| 1. ด้านส่วนประกอบทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์  | 4.36 | 0.23 | มาก       |
| 4. ด้านการเข้าถึงเนื้อหาจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ | 4.74 | 0.23 | มากที่สุด |
| 5. ด้านเนื้อหา                                   | 4.72 | 0.04 | มากที่สุด |
| ค่าเฉลี่ยรวม                                     | 4.52 | 0.06 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 3 สรุปผลการประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์  
วรรณกรรมเยาวชนจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมของการประเมินคุณภาพ  
ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.52$ ,  
 $S.D. = 0.06$ ) แบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

ส่วนประกอบทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อยู่ในระดับมาก ( $M = 4.36$ ,  
 $S.D. = 0.23$ ) ภาพและกราฟิกอยู่ในระดับมาก ( $M = 4.34$ ,  $S.D. = 0.18$ ) ตัวอักษรอยู่  
ในระดับมาก ( $M = 4.20$ ,  $S.D. = 0.18$ ) การเข้าถึงเนื้อหาจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อยู่  
ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.74$ ,  $S.D. = 0.23$ ) เนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.72$ ,  
 $S.D. = 0.04$ )

## 2. ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์

ตารางที่ 4 ตารางแสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

| รายการประเมิน                                  | Mean | S.D. | การแปลผล  |
|------------------------------------------------|------|------|-----------|
| 1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ | 4.50 | 0.00 | มาก       |
| 2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการรายงาน          | 4.73 | 0.04 | มากที่สุด |
| 3. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้                 | 4.80 | 0.24 | มากที่สุด |
| 4. ด้านสื่อและเวลา                             | 4.80 | 0.21 | มากที่สุด |
| 5. ด้านการวัดและประเมินผล                      | 4.40 | 0.18 | มาก       |
| ค่าเฉลี่ยรวม                                   | 4.64 | 0.09 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M=4.64$ ,  $S.D.=0.09$ ) แบ่งออกเป็นด้านต่างๆ ดังนี้

จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ( $M=4.50$ ,  $S.D.=0.00$ ) กิจกรรมการเรียนรู้ ภาระงานอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M=4.73$ ,  $S.D.=0.04$ ) กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด ( $M=4.80$ ,  $S.D.=0.24$ ) สื่อและเวลาอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M=4.80$ ,  $S.D.=0.21$ ) การวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ย 4.40 อยู่ในระดับมาก ( $M=4.40$ ,  $S.D.=0.18$ )

### องค์ความรู้ใหม่ และการนำไปใช้ประโยชน์

จากผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่นำไปประยุกต์ใช้ได้ นั่นคือ การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ กระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ดี มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ด้าน คือ 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ต้องมีการศึกษาค้นคว้าวิธีการ และสำรวจความสนใจของนักเรียน เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ตรงกับความสนใจ เหมาะกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน อีกทั้งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังใช้งานได้ง่าย สะดวก และประหยัดค่าใช้จ่าย 2) วรรณกรรมเยาวชน ควรมีเนื้อหาจากการสำรวจความสนใจของนักเรียน เหมาะสมกับวัย แปลกใหม่แตกต่างจากบทอ่านที่มีอยู่ในหนังสือเรียนทั่วไป 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ เพราะเป็นการนำกลไกของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ตรงกับความสนใจของนักเรียน ช่วยจูงใจนักเรียนจากการให้คะแนน การผ่านระดับชั้น การให้รางวัล นักเรียนจะให้ความร่วมมือในการเรียน ส่งผลให้มีบรรยากาศในการเรียนที่ดี เพิ่มความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนได้ การวิจัยนี้เป็นแนวทางการวิจัย สำหรับผู้สนใจด้านการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีร่วมกับการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้สาระอื่น ๆ ของวิชาภาษาไทยได้อีกด้วย

## บทสรุปและการอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ด้านครูยังจัดการเรียนรู้แบบเดิม ไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ ส่งผลให้นักเรียนไม่สนใจการอ่าน ไม่สามารถวิเคราะห์แยกแยะไตร่ตรองหาเหตุผลและอธิบายเรื่องราวได้ หากครูใช้สื่อที่ทันสมัย ดึงดูดความสนใจด้วยบทอ่านที่เป็นวรรณกรรมเหมาะสมกับวัย ใช้เทคโนโลยีมีภาพประกอบสีสันสวยงาม เนื้อหาแปลกใหม่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อให้นักเรียนรู้สึกมีแรงกระตุ้นและผูกพันกับการเรียน เพราะต้องทำภารกิจให้สำเร็จตามกลไกของเกมจึงจะได้รับของรางวัลหรือคะแนนตามที่ครูกำหนดไว้ วิธีการนี้ทำให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย นักเรียนเปิดใจรักในการเรียนมากกว่าการเรียนปกติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Saengthip (2021) ที่กล่าวว่า การนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา ช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ แรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ก่อให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น มีประโยชน์ที่เด่นชัดในการทำกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานมากขึ้น

ด้านความต้องการของนักเรียนในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า การจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ยังเป็นปัญหาที่ทำให้นักเรียนไม่สนใจในการเรียนเท่าที่ควร สอดคล้องกับข้อมูลทางด้านการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น การพัฒนาสื่อนวัตกรรมร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดที่ทันสมัยช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการเรียนการอ่านวิเคราะห์ได้ มีความเหมาะสม เพราะจากผลสำรวจเรื่องการใช้

อุปกรณ์เทคโนโลยี นักเรียนมีความพร้อมด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีและสัญญาณอินเทอร์เน็ต เข้าถึงสื่อวัฒนธรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นมาได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

จากผลความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผลทำให้ผู้วิจัยเลือกพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านวิเคราะห์ ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นสื่อเทคโนโลยี เน้นการทำกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยวโดยใช้ กลไกเกมมิฟิเคชันเข้ามาประกอบการทำกิจกรรม นักเรียนได้เห็นความก้าวหน้า ของตนเองเพื่อพัฒนาตัวเองในการเรียนแต่ละครั้ง เป็นการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ ในการเรียนการอ่านวิเคราะห์ได้ ด้านลักษณะของเกมมิฟิเคชันที่ใช้ประกอบการจัดการ เรียนรู้การอ่านวิเคราะห์ ผู้วิจัยเลือกกลไกของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ 1. รางวัล 2. ระดับชั้น 3. กระดานผู้นำ 4. คะแนนสะสม 5. เหรียญตรา ซึ่งหัวข้อที่เลือกสอดคล้องกับ ความต้องการของนักเรียนที่ต้องการความท้าทายกับภารกิจต่าง ๆ ทั้งการตอบคำถาม การเล่นเกมเป็นทีม การให้รางวัล การนับคะแนน การแสดงคะแนนที่กระดานผู้นำทันที เพื่อตรวจสอบว่าได้ผ่านระดับชั้นแล้วเพื่อจะสามารถเรียนในครั้งต่อไป สามารถตรวจ คะแนนและคะแนนสะสมของตนเองได้หลังจากทำกิจกรรมแล้ว เมื่อทำคะแนนได้ถึง เกณฑ์ที่กำหนดจะมีการมอบเหรียญตราและของรางวัล เป็นแรงกระตุ้นในการเรียน การอ่านวิเคราะห์ได้ดี ด้านความถนัดและความพร้อมในการใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม การอ่านวิเคราะห์ ผู้วิจัยเลือกรูปแบบออนไลน์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยพัฒนา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชน เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่น่าสนใจ แตกต่าง จากการเรียนจากหนังสือแบบเดิม และช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนการอ่าน วิเคราะห์ของนักเรียนได้ ด้านรูปแบบและเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรม เยาวชนที่ใช้ในการอ่านวิเคราะห์ด้านรูปแบบ ผู้วิจัยเลือกรูปแบบเรื่องเล่า นิทาน และเรื่อง สั้น เนื่องจากเป็นรูปแบบที่นักเรียนสนใจมากที่สุดเป็น 3 อันดับแรก ส่วนด้านเนื้อหา ผู้วิจัย เลือกเนื้อหาแนวแฟนตาซี มิตรภาพของเพื่อน และเกร็ดความรู้ที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็น เนื้อหาที่นักเรียนสนใจมากที่สุดเป็นอันดับ 3 อันดับแรกเช่นกัน จากนั้นสร้างสรรค์เป็น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนรูปแบบเรื่องเล่าเกร็ดความรู้ที่น่าสนใจ



นิทานแฟนตาซี และเรื่องสั้นมิตรภาพของเพื่อน รวมเป็น 3 เรื่อง ใช้การประเมินความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ รูปแบบการทำแบบฝึกหัด ซึ่งเป็นรูปแบบที่นักเรียนสนใจมากที่สุดสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียน

การศึกษาข้อมูลความต้องการทั้งเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ครูและสอบถามนักเรียน จะได้ข้อมูลในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันให้เหมาะสมตามจุดประสงค์และเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด สอดคล้องกับ Buason (2022) ที่กล่าวว่า การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ทำขึ้นเพื่อต้องการได้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน ปัญหาที่แท้จริงเกี่ยวกับการปฏิบัติงานทางการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับนำไปใช้ประกอบการพิจารณาวางแผนสร้างนวัตกรรมการศึกษาเพื่อแก้ไขปัญหาให้ตรงจุด สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันและปัญหาที่แท้จริง ตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่จะนำนวัตกรรมไปใช้งานอย่างแพร่หลายต่อไป

2. การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า หลังจากศึกษาข้อมูลเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ความต้องการของครูและนักเรียนแล้ว สามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาวางแผนในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนสำหรับการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน จากผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยรวมระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.52 ด้านการเข้าถึงเนื้อหาจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์และด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด คือ 4.74 และ 4.72 ตามลำดับ ตรงตามความต้องการของผู้วิจัยและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งครูและนักเรียนที่ต้องการใช้สื่อที่ทันสมัย เข้าถึงง่าย สอดคล้องกับ Champasak (2017) ที่กล่าวว่า การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น เป็นสื่อการสอนที่มีการออกแบบที่น่าสนใจ มีเนื้อหาไม่ซับซ้อนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีสีสันและภาพประกอบ ขนาดอักษรที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นใน

การเรียนรู้ อีกทั้งการใช้เนื้อหาเรื่องราววรรณกรรมเยาวชนที่เหมาะสมกับวัยจะทำให้ กระตุ้นความสนใจและเข้าถึงนักเรียนได้ง่าย การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในครั้งนี้จึง สามารถนำไปใช้เป็นส่วนร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านวิเคราะห์ได้ดี

เมื่อผู้วิจัยได้พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนแล้ว จึงได้สร้าง แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อใช้ร่วมกัน จากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านวิเคราะห์อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.64 ด้านที่มีระดับมากที่สุด คือ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อและเวลา และด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการงาน มีค่าเฉลี่ย 4.80 4.80 และ 4.73 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ตอบสนอง ความต้องการของครูและนักเรียนในด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เป็นขั้นตอน ชัดเจน เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ส่งเสริมความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ได้ การใช้สื่อ ที่เหมาะสมโดยนักเรียนมีโอกาสได้ใช้สื่อด้วยตนเอง มีกิจกรรมให้ปฏิบัติหลากหลาย เน้นการเรียนรู้อย่างอิสระ สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ กระตุ้นความสนใจ ของนักเรียนได้ดี สอดคล้องกับ Phonsen et al. (2023) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันมีความเหมาะสม และสอดคล้อง กับบริบทของการเรียนรู้ โดยเฉพาะด้านบรรยากาศในชั้นเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ทำหาย แปลกใหม่และไม่น่าเบื่อ อีกทั้งเครื่องมือและสื่อที่ใช้มีความทันสมัย น่าสนใจ ง่ายต่อการใช้งาน รวมทั้ง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนอย่างเป็นขั้นตอน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ควรมีการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นพร้อมกับแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านวิเคราะห์ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันตามที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนาให้เป็นขั้นตอนที่นำไปทดลองใช้จริงต่อไป

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วรรณกรรมเยาวชนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน อาจใช้ในการจัดการเรียนรู้เนื้อหาสาระอื่น ๆ นอกเหนือจากการอ่านวิเคราะห์ เช่น การอ่านจับใจความ การอ่านตีความ หรือบูรณาการกับทักษะอื่น ๆ เช่น การเขียนวรรณคดีและวรรณกรรมได้ ก็จะเป็นใช้สื่อที่มีหลากหลาย คุ่มค่าและมีประโยชน์สูงสุด

## เอกสารอ้างอิง

- Baker. (1992). Electronic Book and Libraries of the Future. *The Electronic Library*, 10(10), 139-149.
- Buason, R. (2022). *Research and development, education innovation*. Chulalongkorn University Press. Thailand.
- Buranasingh, W. (2004). *Analytical reading, course review and instruction* (3rd Edition). Ramkhamhaeng University. Thailand.
- Champasak, W. (2017). *The Development of electronic book Entitled “Noun Classifiers” in Thai language for Prathomsuksa 3 student*. Naresuan University.

- Charoenwongsak, K. (2005). *Analytical thinking* (5th edition). Success Media. Thailand.
- Chesamae, A., Nakaram, N., & Phondee, S. (2017). Development of Tourist Attraction Simulation Game Prototype by Using Gamification Format : Case Study Puranawas Tong Tew Pa Ploen Game. *Journal of Thonburi University (Science and Technology)*, 1(1), 14-23. [https://www.thonburi-u.ac.th/Journal\\_SIT/Vol1\\_No1\\_2.pdf](https://www.thonburi-u.ac.th/Journal_SIT/Vol1_No1_2.pdf) (in Thai).
- Fakkhao, S. (2003). *Analytical thinking*. Thai Wattana Panich. Thailand.
- Jamkrajang, N. (2020). *Developing Analytical Thinking Skills from Youth Literature. Wonder by R.J. Palacio by Using Marzano's Theory together with CAI for Tenth Grade Students*. Naresuan University.
- Hsin-Yuan Huang W, & Soman D. A. (2013). *Practitioner's Guide to Gamification of education*. Rotman school of management.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game – based methods and strategie for training and education*. John Wiley and Sons.
- Khaleel, Ashaari, & Wook. (2020). The impact of gamification on students learning engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 10(5), 49-65. <http://doi.org/10.11591/ijece.v10i5.pp4965-4972>
- Klaisang, J. (2012). *Desktop publishing is an e-book to promote awareness Digital age students*. Chulalongkorn University Book Center. Thailand.

- Kulkong, K. (2012). *A design system for electronic tale book with creative activities to enhance creative thinking of elementary school students*. Chulalongkorn University.
- LaorienDee, W. (2006). *Techniques and tactics for developing student-focused management thinking skills are crucial*. Faculty of Education, Silpakorn University.
- Mingsiritham, K. (2016). *Creative media design*. Chulalongkorn University Press. Thailand.
- Munkham, S. (2007). *Analysis Teaching Strategy* (4th edition). Phaphphim.
- Office of the Basic Education Commission. (2009). *Performance indicators and Core Learning Areas for Thai Language Curriculum According to the Fundamental Education Core Curriculum, 2551*. The Cooperative Agricultural Cooperative Limited of Thailand Press. Thailand.
- Office of the Secretariat of the Education Council. (2017). *National Education Plan 2017-2036*. Phrikwan Graphic Company Limited. Thailand.
- Phonsen, K., Teemuangsai, S., & Chandrasena, U. ( 20 2 3 ). Promoting Achievement Motivation in Mathematics through Blended Learning with Gamification Techniques for Pratomsuksa 5 Students At Ban Phaeng Nong Nuea School. *Rajabhat Mahasarakham University Journal*, 17(3), 103-113. <http://so05.tci-thaijo.org/index.php/rmuj/article/view/269749/180529>.
- Phothirat, N. (2019). *Action Research Report for Solving Reading Problems of Students in Prathomsuksa 1*. Rajabhat MahaSarakham University.

- Pinthong, T. (1998). *Literature for Adolescents TH459*. Faculty of Humanities, Ramkhamhaeng University. Thailand.
- Phinyoyang, W. (2013). *Marketing idea: The idea of turning the world*. Krungthep Thurakit. Thailand.
- Poondet, C., & Lertphonkulrat, T. (2015). Learning Management with the Gamification Concept. *Journal of Education Naresuan University*, 18(3), 332. [https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal\\_nu/article/view/66651](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/66651) (in Thai).
- Pradit, C. (2007). *E-book creation manual with Flip Album 5 Pro*. Wat Boran Luang School. Thailand.
- Reynolds, K. (2011). *Children's Literature: A Very Short Introduction*. Oxford.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). *The instructional design knowledge base*. New York: Taylor & Francis.
- Ruangrong P., Jiravarapong, B., Manyum, W., Somyaron, W., Muendet, S., & Srisurat, C. (2014). Education Technology vs Thai Teachers in 21<sup>st</sup> Century. *Panyapiwat Journal*, 5(5), 195-207. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/20162> (in Thai).
- Saengthip, W. (2021). *The Development of Learning by Using Gamification with Task-based Learning to Enhance English Reading Comprehension and Learning Motivation of Matthayom 3 Students*. Silpakorn University.
- Sirisingha, W. (2008). *Literary creation for children and young people*. Sureeviriyasan. Thailand.

- Songyang, P. (2018). *Thinking, writing, creating stories and children's books*. Chulalongkorn University Press. Thailand.
- Srifa, P. (2008). *E-book, talk book*. Than Book. Thailand.
- Srisa-at, B. (2011). *Preliminary research* (9th edition). Suviriyasan Company Limited. Thailand.
- Sunthon, T. (2006). *Creating an E-Book on Internet for the University of Mahidol Employee System*. Kasetsart University. Thailand.
- Thongrak, S. (2015). Gamification for education. <https://prezi.com/egljtudugd8e/gamification-for-education>
- Waithayawongsakul, S. (2007). *The meaning of electronic books*. <http://www.gotoknow.org/posts/446337>
- Wanichawattanaworachai, S. (2019). *General teaching*. Faculty of Education, Silpakorn University. Thailand.
- Wannakit, N. (2019). *Children's literature*. Inthanin. Thailand.