

การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะ
การคิดเชิงมนทัศน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1

Designing a Module of Game-Based Learning Activities for Enhancing
Conceptual Thinking Skills of the 6th Grade Students in the Schools
under the Uthaithani Primary Educational Service Area Office 1

ชญัญญา สุทธิพิทยศักดิ์

Chananya Sutthipittayasak¹

E-mail: fahkua@gmail.com

อินทิรา รอบรู้

Intira Robroo²

สาขาวิชาการออกแบบการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา¹

Master of Education (Instructional Design) Suan Sunandha Rajabhat University¹

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา²

Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University²

(Receipt of the manuscript: May 25, 2020; Receipt of the revised manuscript:
June 10, 2020; Acceptance of the final manuscript: June 13, 2020)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อเปรียบเทียบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ และ 3) เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์
ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมน
ทัศน์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะ
การคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและเกณฑ์การวัดทักษะการคิดเชิงมนทัศน์
ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์
มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $(E_1/E_2) = 82.2/83.8$ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน

ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .013) ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, วรรณคดีไทย, ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์

Abstract

The objectives of the study were: 1) to design a module of game-based learning activities aiming to enhance conceptual thinking skills of the 6th grade students; 2) to compare an academic achievement between students who were taught with the game-based learning activity module and those taught with normal teaching methods; and 3) to study a level of conceptual thinking skills of the students after being taught with such module. The research instrument used in the experiment was a module of game-based learning activities aiming to enhance students' conceptual thinking skills. Data were collected through academic achievement tests of Thai literature subject and criteria for assessing students' conceptual thinking skills. The findings indicated that: 1) a learning activity module was efficient and met with standards $(E1/E2) = 82.2/83.8$; 2) the academic achievement of the students who were taught with the module was higher than that of another group of the students, with a .01 level of statistical significance; and 3) the students' conceptual thinking skills after being taught with the module were found to be at a high level.

Keywords: Learning Activity Module, Thai Literature, Conceptual Thinking Skills

บทนำ

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม “ทักษะการคิด” หรือ “กระบวนการคิด” เป็นเรื่องที่จัดว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการศึกษา พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวดที่ 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตราที่ 24 ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า ให้ส่งเสริมนักเรียนให้มีการฝึกทักษะ กระบวนการคิดการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา และควรจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้

สัดส่วนสมดุลกันรวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เห็นความสำคัญของภาษาและการสื่อสารที่ส่งผลต่อการคิด จึงมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาระการเรียนรู้ที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจและเจตคติที่ถูกต้องต่อการเรียนภาษาและวรรณคดีไทย ทั้งในฐานะที่วรรณคดีเป็นมรดกอันสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมประจำชาติและการสร้างเสริมความงามในชีวิต อีกทั้งยังต้องการให้ผู้เรียนสามารถใช้ประสบการณ์จากการเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมมาช่วยในกระบวนการคิด ตัดสินใจ แก้ปัญหา และวินิจฉัยเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล

วรรณคดีนับว่าเป็นมรดกทางภาษาที่สำคัญของชาติไทย และมีฐานะเป็นงานประพันธ์ที่สะท้อนสภาพชีวิตของผู้คน เป็นเครื่องมือในการสืบทอดและอนุรักษ์ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและกฎระเบียบคำสอน ผู้เรียนส่วนใหญ่ก็ยังไม่เห็นถึงคุณค่าของวรรณคดีเท่าที่ควร ในส่วนของผู้สอนพบว่าการจัดการเรียนการสอนของครูไม่เข้าใจ มักใช้รูปแบบวิธีการบรรยายและท่องจำ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและเกิดความรู้สึกว่าวรรณคดีเป็นเพียงเรื่องเล่าเพื่อฝันที่เข้าถึงยาก ก่อให้เกิดปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวรรณคดี เห็นได้ชัดจากผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Education Test: O-NET) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2560 ที่ผ่านมาในรายวิชาภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มีผลคะแนนเฉลี่ยรวมทั้งประเทศคิดเป็นร้อยละ 39.97 ซึ่งเป็นสาระที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในรายวิชาภาษาไทย (National Institute of Educational Testing Service (Public Organization), 2017: 6) จากปัญหาดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้อรรณคดีและวรรณกรรมในปัจจุบัน ยังไม่สามารถเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียนได้ดีเท่าที่ควร นักเรียนจึงไม่สามารถนำความรู้จากวรรณคดีไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากปัญหาดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้อรรณคดีและวรรณกรรมในปัจจุบัน ยังไม่สามารถเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียนได้ดีเท่าที่ควร นักเรียนจึงไม่สามารถนำความรู้จากวรรณคดีไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ เพราะฉะนั้นการเรียนวรรณคดีด้วยวิธีเดิมจึงอาจจะไม่สามารถแก้ไขปัญหาทางการเรียนวรรณคดีได้อีกต่อไป การเรียนวรรณคดีที่มีประสิทธิภาพจึงจะต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด เชิงมนทัศน์ และเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้สามารถนำความรู้และทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ในเรื่องวรรณคดีไปใช้ในการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

และจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี และเทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ พบว่าเทคนิคที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดเชิงมนทัศน์สามารถทำได้หลายวิธีเช่นการใช้แผนผังความคิด การอภิปราย การเรียนแบบโครงงาน การใช้เกมเพื่อสร้างประสบการณ์การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ซึ่งเมื่อพิจารณารูปแบบ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานแล้ว จะสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนวรรณคดีได้ดี ประกอบกับการสอนให้ผู้เรียนฝึกการคิด เชิงมนทัศน์หรือความคิดรวบยอดซึ่งเป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียน เรียนรู้โดยการปฏิบัติและกระทำกับข้อมูล ตลอดจนการกระทำซ้ำจนเกิดความรู้อย่างเข้าใจที่ชัดเจนจนเกิดเป็นทักษะ รูปแบบการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ ด้วยการใช้อุปกรณ์เป็นฐาน จึงเป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เพราะสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ ซึ่งมีความสำคัญต่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยได้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ
3. เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

Game Based Learning (GBL) ตามความหมายของภาษาต่างประเทศ คือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาดูการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน (Potilux, K., 2007).

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

หลักการเลือกและการใช้เกมเกมที่น่าสนใจในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือ การวิเคราะห์ อภิปราย เพื่อการเรียนรู้ได้เลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นมาปรับ ดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน แล้วนำไปใช้สอนเลยก็ได้ หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้

เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้งจนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์

2. การคิดเชิงมโนทัศน์ (conceptual thinking)

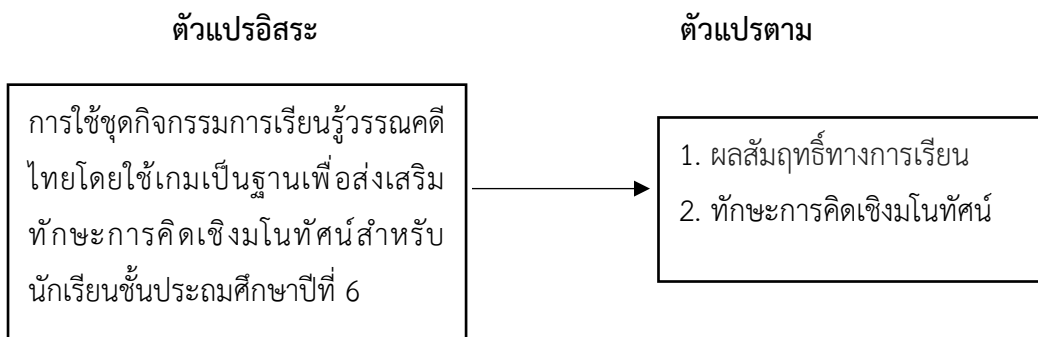
2.1 ความหมายของมโนทัศน์ Jaremwongsak. K (2012: 2) ให้ความหมายของมโนทัศน์ไว้ว่า มโนทัศน์ หมายถึงภาพในความคิดที่เปรียบเสมือนภาพตัวแทน หมวดหมู่ของวัตถุ สิ่งของ แนวคิด หรือปรากฏการณ์ ซึ่งมีลักษณะทั่ว ๆ ไปคล้ายกัน

สมองสร้างมโนทัศน์ด้วยการจัดการหมวดหมู่ของสิ่งที่มีลักษณะทั่วไปคล้ายกันรวมเข้าไว้เป็นหมวดหมู่เดียวกัน และเก็บไว้ในความทรงจำระยะยาวในลักษณะความคิดรวบยอดหรือความรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดตามความเข้าใจ โดยความคิดในแต่ละหมวดหมู่เรียกว่า หนึ่งมโนทัศน์

มโนทัศน์หมายถึง หมวดหมู่ของวัตถุ เหตุการณ์ คน หรือแนวความคิดที่มีองค์ประกอบพื้นฐานใกล้เคียงกันหมวดหมู่หนึ่ง แต่ละสิ่งในหมวดหมู่นั้นอาจมีความแตกต่าง หลากหลาย แต่มีลักษณะร่วมกันมากเพียงพอที่จะบอกได้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร ซึ่งแต่ละมโนทัศน์มักแทนด้วยคำพูดที่เข้าใจร่วมกันของคนในสังคมเช่นเดียวกับความหมายของปรัชญา ให้ความหมายของมโนทัศน์ไว้ว่าหมายถึงภาพที่เกิดขึ้นในใจซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งหลายสิ่งต่างกัน แต่มีลักษณะบางอย่างคล้ายกัน เช่น แมวเป็นมโนทัศน์ทั่วไปของแมวทั้งหมด ถึงแม้แมวแต่ละตัวอาจจะไม่เหมือนกัน หรือ ดำ เป็นมโนทัศน์ของสีดำหรือความดำทั่วไป ไม่ว่าจะปรากฏเป็นลักษณะของสิ่งใดในโอกาสไหน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ $E_1/E_2 = 80/80$

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ

3. ทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกม เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมาก

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานี เขต 1 (กลุ่มเมือง) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวนทั้งหมด 9 โรงเรียนมีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 385 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนอนุบาลเมืองอุทัยธานี จำนวน 2 ห้องเรียน ได้แก่ห้อง ป. 6/2 และ ป. 6/3 โรงเรียนอนุบาลเมืองอุทัยธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 มีนักเรียนจำนวน 64 คน โดยใช้หลักการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (cluster random sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่องการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1 ครั้งนี้ประกอบไปด้วย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 10 ชั่วโมง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยรูปแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ

2.2.2 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านวรรณคดีไทย

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 รวมถึงมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 เพื่อนำมาออกแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียน การสอน

2) กำหนดขอบข่ายเนื้อหา คัดเลือกวรรณคดีที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ วรรณคดีทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่ บทละครเรื่องสังข์ทอง นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี บทละครเรื่อง รามเกียรติ์ และบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

3) ดำเนินการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 5 แผน การจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วยกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 2 ชั่วโมงต่อ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

4) นำร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้าน เนื้อหาจำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนจำนวน 3 ท่าน ประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐานนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่า IOC คัดเลือกดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และดำเนินการแก้ไข และปรับปรุง

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี

ในการดำเนินการพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี ผู้วิจัยได้ ดำเนินการสร้างดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียน อนุบาลเมืองอุทัยธานี มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

2) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเทคนิคการสร้างแบบทดสอบจากตำราและเอกสาร ของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อนำเอาแนวคิด ทฤษฎี เทคนิค วิธีการออกแบบแบบทดสอบดังกล่าว มาเป็น แนวทาง ในการพัฒนาแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ หากตอบถูกได้ 1 คะแนน หากตอบผิดได้ 0 คะแนน

4) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นนำแบบทดสอบไปปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและเนื้อหาให้ตรงตาม วัตถุประสงค์

6) นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC แบบทดสอบดังกล่าวผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ แต่ละข้อกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านโดยมีค่าอยู่ที่ 0.60 -1.00 เฉลี่ยรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.74 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.37 และตัดข้อสอบที่มีค่า IOC ไม่ถึง 0.5 เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขและ จัดพิมพ์ ซึ่งในการประเมินมีข้อที่มีค่า IOC ไม่ถึง 0.5 จำนวน 5 ข้อ ผู้วิจัยจึงตัดออก จากข้อสอบทั้งหมด 55 ข้อ สามารถนำมาใช้ได้จริง 50 ข้อ

7) นำแบบทดสอบผลการเรียนรู้ที่ผ่านการพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองขาหย่างวิทยา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน มาตรวจให้คะแนน

8) นำผลการตรวจให้คะแนนของแบบทดสอบมาหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจ จำแนก (r) เป็นรายข้อ แล้วคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจ จำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป พบว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดี มีค่าความยากง่าย (p) เฉลี่ย 0.59 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) เฉลี่ย 0.41 และมีค่าความเชื่อมั่นรายฉบับ แบบ KR-20 คือ 0.88 (ดังแสดงในภาคผนวก ฉ) จำนวนแผนละ 10 ข้อ รวม 50 ข้อ

9) จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีฉบับจริง เพื่อนำไปใช้ในการเก็บ รวบรวมข้อมูลต่อไป

3.3 แบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ทางวรรณคดีไทยโดยใช้แผนที่ความคิด แผนละ 3 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 15 ข้อ ได้ดำเนินการสร้างตามลำดับต่อไปนี้

1) ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ตัวบ่งชี้ พฤติกรรมการเรียนรู้ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน

2) วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย สาระวรรณคดี และวรรณกรรม แล้วกำหนดความสำคัญและขอบเขตเนื้อหา

3) ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับความคิดเชิงมโนทัศน์ ความหมาย และทฤษฎี ตลอดจน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดเชิงมโนทัศน์

4) สร้างแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านวรรณคดีไทย โดยใช้แผนที่ความคิด จำนวน แผนละ 3 ข้อ รวมทั้งหมด 15 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้วัดความคิดเชิงมโนทัศน์ในช่วงโม่งสุดท้ายหลังจาก จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว

5) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านวรรณคดีไทย โดยใช้เกณฑ์คุณภาพ (Scoring Rubric) ในการตรวจให้คะแนน โดยปรับเกณฑ์จาก Phuwipadawat S. (2001: 146)

6) กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ของค่าเฉลี่ยที่ได้จากคะแนนแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์แต่ละแผน แล้วจัดระดับคุณภาพแบบมาตรฐานค่า 4 ระดับ ปรับตามแนวทางของบุญชม ศรีสะอาด (2535, หน้า 100) เพื่อวัดระดับความคิดรวบยอดดังนี้

7) นำแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหาและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

8) ดำเนินการปรับปรุงแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

9) นำเสนอเครื่องมือต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาษา และความเหมาะสม จากนั้นปรับปรุงแก้ไข โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาลงความเห็นและให้คะแนน จากนั้นนำผล การประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดไปคำนวณหาค่าเฉลี่ยแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปล ความเหมาะสม ซึ่งพบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง เครื่องมือมีความเหมาะสมมาก

10) นำแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านวรรณคดีไทยที่ผ่านการพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลเมืองอุทัยธานี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ผลปรากฏว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์การประเมิน 3.45

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ทำการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาทั้งหมด 10 ชั่วโมง โดยทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบผลการเรียนรู้วรรณคดี ก่อนเรียน ก่อนที่จะเริ่มต้นการเรียน

2) ในแต่ละแผนได้ให้นักเรียนทำผลงานแผนที่ความคิด

3) ดำเนินการวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านวรรณคดีไทย เมื่อจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว โดยใช้แบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ โดยใช้แผนที่ความคิด จำนวน 15 ข้อ

4) คะแนนแบบทดสอบผลการเรียนรู้เรื่องวรรณคดีไทย ก่อนเรียน - หลังเรียน ตรวจสอบให้คะแนนโดยข้อที่ถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบไม่ถูก หรือไม่ได้ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ข้อ ให้ 0 คะแนน

5) คะแนนแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านวรรณคดีไทย โดยใช้แผนที่ความคิด ตรวจสอบโดยการทำการอ่านโดยรวมทีละข้อให้ครบ 32 คน ต่อหนึ่งข้อ แล้วทำการแยกออกเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนจากนั้นทำการอ่านอย่างละเอียดอีกครั้งแล้วให้คะแนนตามเกณฑ์คุณภาพ (Scoring Rubric) แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์

6) นำคะแนนทั้งจากแบบทดสอบผลการเรียนรู้เรื่องวรรณคดีไทย ก่อนเรียน – หลังเรียน การทำใบงาน การทำกิจกรรมเกม ผลงานแผนที่ความคิดแต่ละแผน และแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ทางวรรณคดีมาหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และแปลผล

7) นำคะแนนจากใบงาน การทำกิจกรรมเกม และผลงานแผนที่ความคิด ในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ มาหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม (E_1) และนำคะแนนการทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีมาวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ (E_2) จากนั้นนำข้อมูลไปวิเคราะห์และแปลผล

8) นำคะแนนจากแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ทางวรรณคดี มาหาค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ว่าทักษะการคิดของนักเรียนกลุ่มทดลอง อยู่ในระดับใด

9) จากนั้น ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มควบคุมทำการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยจำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาทั้งหมด 10 ชั่วโมง โดยทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบผลการเรียนรู้วรรณคดี ก่อนเรียน ก่อนที่จะเริ่มต้นการเรียน

10) ในแต่ละแผนได้ให้นักเรียนทำใบงานแผนการจัดการเรียนรู้ละ 2 ใบงาน เพื่อเป็นการทบทวนและสรุปเนื้อหาจากเรื่องที่เรียน จากนั้นดำเนินการเก็บคะแนนโดยคะแนนจากการตอบคำถามและคะแนนจากการทำใบงานของนักเรียน

11) ดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนของนักเรียน กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมว่ามีความแตกต่างกัน เป็นไปตามสมมติฐานของงานวิจัยหรือไม่

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ตาม วัตถุประสงค์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตามขั้นตอน ดังนี้

1) การวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 โดยใช้สูตร E_1/E_2

2) สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือและวิจัย

2.1) ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

2.2) ความยากง่ายของข้อสอบ

2.3) อำนาจจำแนกของข้อสอบ

2.4) ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยคำนวณ

จากสูตร KR - 20 (Kuder Richardson)

2.5) ความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

2.6) ค่าสถิติพื้นฐาน

3) สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

3.1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test)

3.2) ศึกษาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏผลดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

กิจกรรมระหว่างเรียน		ทดสอบหลังเรียน		ประสิทธิภาพ E_1/E_2
จำนวนนักเรียน	E_1	จำนวนนักเรียน	E_2	
32	82.2	32	85.8	82.2/83.8

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา $E_1/E_2 = 82.2/83.8$ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนในแต่ละกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ (E_1) = 82.2 และค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ (E_2) = 83.8 แสดงว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้ เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ

จำนวน นักเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนการวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์รายแผน					ค่าเฉลี่ย	
	1	2	3	4	5	คะแนนรวม	ร้อยละ
32	10.21	10.96	9.62	10.37	10.5	110.13	91.77
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน						0.14	

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนการวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านวรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านวรรณคดีได้ จากคะแนน โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย 110.13 จากคะแนนทั้งหมด 120 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.77 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.14

ตอนที่ 3 ผลการวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยใช้แบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ โดยใช้แผนที่ความคิด

ตารางที่ 3 แสดงค่าตามเกณฑ์ของคะแนนทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ด้านการเรียนรู้วรรณคดีไทย จำแนกรายแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่	ชื่อแผน	คะแนนเฉลี่ย (ตามเกณฑ์)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
1	บทละครเรื่องสังข์ทองตอนกำเนิดพระสังข์	3.40	0.62	มาก
2	บทละครเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนี นางผีเสื้อสมุทร	3.63	0.54	มากที่สุด
3	บทละครเรื่องพระอภัยมณีตอนสุดสาครเข้า เมืองการเวก	3.20	0.73	มาก
4	บทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผนตอนกำเนิดพลายงาม	3.45	0.60	มาก
5	บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบ นนทก	3.49	0.53	มาก
ค่าเฉลี่ย		3.43		
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน		0.15		

จากตาราง 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ของทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ด้านวรรณคดีไทย โดยการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ด้านวรรณคดีไทยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ด้านวรรณคดีไทยในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43 โดยในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 บทละครเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร มีค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ 3.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 เมื่อนำมาเทียบระดับคุณภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.20 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมเวลา 10 ชั่วโมง ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเหมาะสม ในการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ด้านวรรณคดีไทย และมีองค์ประกอบสอดคล้องเหมาะสมมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมวรรณคดีไทย เพื่อส่งเสริมทักษะ การคิดเชิงมนทัศน์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด และรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของออสซูเบล (Ausubell), คลอดสไมเออร์ และเฟรเยอร์ (Klausmeier&Frayer) มาปรับและผสมผสานรูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยรูปแบบที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกการอ่าน การเขียนควบคู่กันไป ด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบชั้นการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ชั้นเริ่มอ่าน ชั้นที่นักเรียนจะฝึกอ่านวรรณคดีต้นฉบับ ทำความเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีแต่ละเรื่อง ชั้นลิสานักเรียนจะฝึกอ่านวรรณคดีเป็นทำนองเสนาะ เพื่อความไพเราะและเข้าใจภาษาในวรรณคดีมากยิ่งขึ้น ชั้นพินิจพิจารณา ชั้นนี้นักเรียนจะได้พิจารณาเนื้อหาของวรรณคดีแต่ละเรื่อง โดยครูยกประเด็นขึ้นมาถาม เช่น หากนักเรียนเป็นตัวละคร นักเรียนจะมีวิธีการแก้ไขปัญหาอย่างไร ให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันกับเพื่อน ๆ ชั้นรื่นเริง เป็นขั้นตอนการเล่นเกมนวรรณคดี ซึ่งเกมนวรรณคดีนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบและปรับปรุงมาให้เหมาะสมต่อการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ของนักเรียน นักเรียนจึงมีความสุข สนุกสนาน ได้ช่วยเหลือกัน และมีการแบ่งงานเป็นขั้นตอน เพื่อช่วยเหลือกลุ่มของตน และชั้นเรียนรู้ นักเรียนจะได้เรียนรู้และฝึกทำแผนที่มนทัศน์ด้วยรูปแบบการสอนที่ดัดแปลงจากแนวคิดของ เอสเต มินต์ และ กันเตอร์ (Estes Mint & Gunter, 2011) ที่มีหลักการสอนทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการจัดรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับมนทัศน์ โดยชั้นนี้ นักเรียนจะนำข้อมูลต่าง ๆ ในวรรณคดีแต่ละเรื่องมารวบรวมให้มากที่สุดก่อน 2) ขั้นการจัดกลุ่มข้อมูลที่

สัมพันธ์กัน นักเรียนจะได้นำข้อมูลโน้ตที่รวบรวมมาได้ในขั้นแรกมาจัดกลุ่มและเชื่อมโยงมโนทัศน์ที่มีความสัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน ด้วยเส้นหรือสัญลักษณ์ ที่อ่านแล้วทำความเข้าใจได้ง่าย 3) ขั้นการกำหนดชื่อกลุ่มข้อมูลและอธิบายเหตุผล นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มของมโนทัศน์ให้เหมาะสม รวมถึงการอธิบายเหตุผลในการตั้งชื่อกลุ่มมโนทัศน์ 4) ขั้นการนำข้อมูลมาจัดกลุ่มใหม่ นักเรียนจะต้องจัดกลุ่มของข้อมูลใหม่อย่างเหมาะสมและขั้นสุดท้ายคือ 5) ขั้นการสังเคราะห์ แยกแยะองค์ประกอบของมโนทัศน์ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ มีการเชื่อมโยงประสบการณ์และสรุปความคิดเชิงมโนทัศน์ของวรรณคดีแต่ละเรื่องด้วยตนเอง อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เขียนสรุปการคิดเชิงมโนทัศน์อย่างเป็นขั้นตอนในรูปแบบแผนที่ความคิด มีกระบวนการในการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

2. จากการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์มีค่าเท่ากับ 41.94 ส่วนคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียนแบบปกติมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 31.03 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ทางด้านวรรณคดีไทย ทั้งในด้านที่มา ของวรรณคดีไทย ข้อคิดที่ได้จากวรรณคดีแต่ละเรื่อง ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ มีการเชื่อมโยงประสบการณ์และสรุปความคิดเชิงมโนทัศน์ของวรรณคดีแต่ละเรื่องด้วยตนเอง อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เขียนสรุปการคิดเชิงมโนทัศน์อย่างเป็นขั้นตอนในรูปแบบแผนที่ความคิดมีกระบวนการในการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

3. ผลการทดสอบทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ของนักเรียนอยู่ในระดับมากเนื่องจากในทุกแผนการจัดการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน เป็นการช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนวรรณคดีของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้ ซึ่งสอดคล้องกับระดับพัฒนาการของนักเรียนที่สนใจและมักจะมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีจากกิจกรรมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย และทำกิจกรรมกลุ่ม นอกจากนี้นักเรียนยังมีส่วนร่วมในการนำเสนอเรื่องราว แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสามารถสรุปมโนทัศน์ของ

วรรณคดีไทยแต่ละเรื่อง ในประเด็นที่กำหนดให้ได้ถูกต้องในส่วนนี้ผู้วิจัยมีความเห็นกับผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ของนักเรียนรายแผน ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนทำคะแนนแบบวัดทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ได้อยู่ในระดับมากที่สุด ก็คือแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 บทละครเรื่องพระอภัยมณีตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเรื่องพระอภัยมณีตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร เป็นตอนที่นักเรียนคุ้นเคย และได้เรียนรู้มาอย่างต่อเนื่องจากการจัดงานวันภาษาไทย การแสดงบทบาทเป็นตัวละคร ในเรื่องนี้ในวันภาษาไทย วันสุนทรภู่ ซึ่งการที่นักเรียนได้เกิดความคุ้นชินดังกล่าวน่าจะเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีมโนทัศน์ในวรรณคดีไทยเรื่องนี้ได้ชัดเจนมากกว่าวรรณคดีเรื่องอื่น

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนรายวิชาวรรณคดีไทยและรายวิชาอื่น ๆ ควรนำแนวคิดการศึกษาทางด้านการคิดเชิงมโนทัศน์อย่างลึกซึ้ง แล้วจึงออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เพื่อประสิทธิภาพด้านการเรียนและความรู้ที่คงทนของผู้เรียนต่อไป
2. ควรมีการวิจัยเรื่องการใช้รูปแบบอื่น ๆ ในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ หรือความคิดรวบยอดของผู้เรียน

References

- Chonchanachai, T. (2007). *The Effect of Game on Word reading ability of Prathomsuksa ii Students with Hearing Impairment*. Master's thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Khon Khan University. [In Thai]
- Chonlamard, S. (2007). *The Effects of Using Games as Instructional Media on Reading and Spelling Achievements of Prathom Suksa I Students at Chumchon W at NongkokmooSchool in Rayong Province*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Sukhothai Thammathirat University. [In Thai]
- Deemongkolsuk, C. (2004). *The use of Simulation Games For Teaching Thai Language LearningareatoMathayomSuksa I Student Of Suksanari school in Bangkok Metropolis*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for

the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction
Sukhothai Thammathirat University. [In Thai]

Kaewkratok, P. (2012). *The Effects of Using Games and Fairy Tales on Thai Language Reading Achievement of Prathom Suksa II Students at Ritthiyawannalai School in Bangkok Metropolis*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Sukhothai Thammathirat University. [In Thai]

Kaewtoh, S. (2002). *The study of spelling games result through the students' Thai language spelling abilities of prathomsuksa iv*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Rajabhat Institute Nakhonsawan. [In Thai]

khummada, S. (2010). *Using Games to Develop Writing Skill in Difficult Words Among Prathom Suksa 1 Students*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Master of Education (Elementary Education) Chiang Mai University. [In Thai]

Ministry of Education Announces 2005 Graduate Course Benchmark (February 21, 2005). *Kitcha Royal Gazette*. Page 112 Special Episode 39p. Page 21-22. [In Thai]

National Institute of Educational Testing Service (Public Organization) NIETS, (2014). *Research and development measures the learning features of elementary school students in the 21st century*. Retrieved <http://www.niets.or.th/th/catalog/view/view/494?yy=2016&qz>. On January 13, 2018. [In Thai]

Nure, N. (2007). *The Effect of Skill practice game on Thai word reading ability of Prathomsuksa iii Students with mental retardation*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Khon Khan University. [In Thai]

Phopruksanan, N. (2008). *The research methodology*. Bangkok: X-Spernet . [In Thai]

Potilux, K. (2007). *Using Games to Enhance Skills in Reading words with Final Consonants of PrathomSuksa 1 Students at Sri Ping Municipal School*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Master of Education (Teaching Thai) Chiang Mai University. [In Thai]

- Reungdej, K. (2011). *A research synthesis. Yala: School of Public Health*. SEARCHING from <http://www.yala.ac.th/download/meen/06/06/2554scan0063.pdf>. [In Thai]
- Sathimanon, A. (2012). *Results of Using computer games entitled maekod in Thai language for Prathomsuksa 4 Students*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education in Educational Technology and Communications Nakhon Ratchasima Rajabhat University.[In Thai]
- Sirima, S. (2015). *The Development of Consonant Cluster Reading Skill through Games and Participatory Learning for Prathomsuksa 5 Students of Mahathat Educational Efficiency Promotion Group, UbonRatchathani Primary Educational Service Area 4*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master of Education Degree in Educational Research and Evaluation Graduate School, Ubon Ratchatani Rajabhat University. [In Thai]
- Songchun, P. (2010). *Using Game Than Samong for Learning Thai Last-consonants System for PrathomSuksa 3 Students at The Prince Royal's College, Chiang Mai Province*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Master of Education (Teaching Thai) Chiang Mai University.[In Thai]
- Srisawat, N. (2011). *Sociological research methods*.Kasetsart University Press. [In Thai]
- Thiamnet, P. (2004). *Skill Practice in Spelling Games Utilization of Hearing Impaired Pupils at Sotsuksa School, Nontaburi Province*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Kasetsart University. [In Thai]
- Thinworraseang, K. (2007). *The effect of games on Thai alphabets memorizing ability of mental Retarded educable Student*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Khon Khan University. [In Thai]
- Wiratchai, N. (1999). *Meta-Analysis*.Bangkok: Chulalongkorn University. [In Thai]