

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ
โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร
อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย*

THE DEVELOPMENT OF THAI LITERATURE ACHIEVEMENT ON BOT
PHAK ERAWAN (THE ERAWAN NARRATION) USING THE READER
RESPONSE THEORY WITH THE GAMIFICATION CONCEPT FOR
MATHAYOMSUKSA 3 STUDENTS AT PATHUMTHEPWITTAYAKARN
SCHOOL, MUEANG NONGKHAI

ศรมณี ชัยพัฒน์¹ และ สุภัทร แก้วพัตร²

Sornmanee Chaiphath¹ and Suphat Kaewphat²

¹⁻²มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

¹⁻²UdonThani Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author's Email: Suphat_k@udru.ac.th

วันที่รับบทความ : 24 มีนาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 26 มีนาคม 2568; วันที่ตอบรับบทความ : 29 มีนาคม 2568

Received 24 March 2025; Revised 26 March 2025; Accepted 29 March 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง
บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

Citation:



* ศรมณี ชัยพัฒน์ และ สุภัทร แก้วพัตร. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 3(2), 311-324.

Sornmanee Chaiphath and Suphat Kaewphat. (2025). The Development Of Thai Literature Achievement On Bot Phak Erawan (The Erawan Narration) Using The Reader Response Theory With The Gamification Concept For Mathayomsuksa 3 Students At Pathumthepwittayakarn School, Mueang Nongkhai.

Modern Academic Development and Promotion Journal, 3(2), 311-324.;

DOI: <https://doi.org/10.>

Website: <https://so12.tci-thaijo.org/index.php/MADPIADP/>

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร เป็นการวิจัยในชั้นเรียนโดยเก็บ ข้อมูลแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในปี การศึกษา 2567 จำนวน 41 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านร่วมกับ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน และ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยการหาคะแนนเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ หลังจาก นั้นวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมาคิดคะแนนเป็น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) แลวนำคะแนนมาทดสอบ สมมติฐานโดย ใช้สถิติ t-test Dependent Sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของ ผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ 80/80 และมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้คือ 81.85/83.29 ซึ่งเป็นไปตาม สมมติฐาน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.22 และ 16.66 ตามลำดับ

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

คำสำคัญ: ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน, แนวคิดเกมมิฟิเคชัน, วิชาภาษาไทย

Abstract

This research article aimed to: 1. develop learning achievement on "Bot Phak Erawan (The Erawan Narration)" using the Reader-Response Theory with the Gamification Concept for Mathayomsuksa 3 students at Pathumthepwittayakarn School to meet the efficiency criterion of 80/80, and 2. compare learning achievement before and after learning about "Bot Phak Erawan (The Erawan

Narration)" using the Reader-Response Theory with the Gamification Concept for Mathayomsuksa 3 students at Pathumthepwittayakarn School and this research is a classroom research. The sample consisted of 41 Mathayomsuksa 3 students enrolled in the 2024 academic year, selected through cluster random sampling. The research instruments comprised: (1) learning management plans on "Bot Phak Erawan (The Erawan Narration)" using the Reader-Response Theory with the Gamification Concept, and (2) pre-test and post-test achievement assessments in Thai language course on topic "Bot Phak Erawan (The Erawan Narration)".

The findings revealed that :

1 . The learning achievement on "Bot Phak Erawan (The Erawan Narration)" using the Reader-Response Theory with the Gamification Concept for Mathayomsuksa 3 students met and exceeded the 80/80 efficiency criterion, with an efficiency of 81.85/83.29, which was consistent with the research hypothesis. The pre-test and post-test mean scores were 7.22 and 16.66, respectively.

2. When comparing learning achievement between pre-test and post-test, students' post-learning achievement was significantly higher than pre-learning achievement at the .05 level.

Keywords: Reader-Response Theory, Gamification Concept, Thai Language course

บทนำ

วรรณคดีเป็นภูมิปัญญาของชาติ แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม ประเพณีอันเป็นสมบัติล้ำค่าที่มีความสำคัญในฐานะงานประพันธ์อันสะท้อนภาพให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้วิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคสมัย ดังที่ ชัดสุณี สินธุสิงห์ (2550: 5) กล่าวว่า วรรณคดีแสดงให้เห็นภูมิปัญญาของคนในชาติที่เรียบเรียงภาษา และเรียงร้อยเรื่องราวได้ไพเราะ แต่งด้วยข้อคิดและประสบการณ์ ทั้งยังเป็นกระจกสะท้อนสังคมแต่ละยุคสมัยช่วยให้ผู้อ่านได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ

ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยเหตุที่วรรณคดีเป็นสิ่งที่ยกระดับจิตใจให้สูงขึ้น ในวงการศึกษา จึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนวรรณคดีตั้งแต่สมัยโบราณที่การศึกษายังไม่เป็นระบบจนมาถึง สมัยที่การศึกษาเป็นระบบจึงได้มีการกำหนดวิชาวรรณคดีไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งได้กำหนดเนื้อหาของการศึกษาวรรณคดีวรรณกรรมไว้คือ วิเคราะห์วรรณคดีวรรณกรรมเพื่อหาข้อมูล แนวความคิดคุณค่าของงานประพันธ์และเพื่อความ เพลิดเพลิน ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกลึกซึ้ง ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของ สังคมในอดีตและความงามของภาษาเพื่อให้เกิดความซาบซึ้ง และภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสม สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน โดยกำหนดไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม และกำหนด มาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ว่า ผู้เรียนต้องเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551:2)

จากแนวคิดดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การเรียนการสอนวรรณคดีเป็นสิ่งที่ทุกคนต้อง ตระหนัก เข้าใจ ควรให้ความสำคัญ และศึกษาอย่างลึกซึ้ง ซึ่งได้สอดคล้องกับ สุจริต เพียรชอบ (2539: 63) ที่ได้กล่าวไว้โดยสรุปว่า หลักสูตรส่งผลให้นักเรียนคิดว่าต้องเรียนเพื่อใช้สอบ ไม่ใช่ เพื่อความบันเทิง ซึ่งบุคคลสำคัญที่ไม่ได้สร้างทัศนคติที่ดีต่อการอ่านวรรณคดีไทยให้แก่ นักเรียน ก็คือครู ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการศึกษาวรรณคดี และต้องการส่งเสริมและ พัฒนาการสอนวรรณคดีให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ด้วยกระบวนการที่ช่วยพัฒนาการอ่าน วรรณคดีอย่างมีวิจารณญาณ

ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน มาจากแนวคิดของ Rosenblatt ซึ่งเป็นที่ยอมรับใน วงกว้าง โดยผู้สอนวรรณคดี นักวรรณคดี และนักวิจัยในต่างประเทศได้นำทฤษฎีนี้ไป ประยุกต์ใช้ในการสอนวรรณคดีและอ้างอิงในงานวิจัยอย่างแพร่หลาย (Rosenblatt, 1995: 5 อ้างถึงใน พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช, 2547: 36) ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเป็นทฤษฎี ที่เหมาะสมที่จะนำไปใช้แก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้มีประสิทธิภาพ เนื่องจากเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถในการตอบสนองต่อวรรณคดี ประกอบด้วย 5 ขั้น ได้แก่ (1) ขั้นสร้างความเข้าใจเบื้องต้นในการอ่าน (2) ขั้นเชื่อมโยง ประสบการณ์ (3) ขั้นเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (4) ขั้นนำเสนอและรับข้อมูลย้อนกลับ และ (5) ขั้นทบทวนและเขียนบันทึกการตอบสนอง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสนใจนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเกมมิฟิเคชัน คือ การนำรูปแบบและกลไก ของเกม เช่น กฎ (Rules) การแข่งขัน (Competition) เวลา (Time) รางวัล (Reward) ตาราง

อันดับคะแนน (Leaderboard) และคะแนน (Points) มาใช้ในการจัดกิจกรรมในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วม และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน เนื่องจากนักเรียนจะต้องทำกิจกรรมเพื่อสะสมคะแนน รางวัล หรือมีชื่อเป็นลำดับต้นในกระดานผู้นำบรรยากาศการแข่งขันเช่นนี้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และจดจำเนื้อหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพท่ามกลางการเรียนรู้อย่างมีความสุข

จากเหตุผลที่นำเสนอข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร ทั้งนี้เพื่อที่จะชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการนำทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และนำมาสู่ผู้เรียนให้ได้รับการพัฒนา และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยด้วยวิธีการที่มีประสิทธิภาพ และเป็นการเผยแพร่ผลการวิจัยให้ครูผู้สอนในรายวิชาภาษาไทยได้นำไปใช้แก้ปัญหา หรือพัฒนานักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทววิทยาลัย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทววิทยาลัย

การทบทวนวรรณกรรม

พรทิพย์ ศิริสมบุญแนว (2547) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองวรรณคดีการอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จำนวน 34 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 17 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ แบบบันทึกการเรียนรู้ แบบบันทึกผลการสอนและแบบ บันทึกการสัมภาษณ์ ผลวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความสามารถของผู้เรียนกลุ่มทดลองด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองเป็นผลมาจากการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

จุฬาลักษณ์ คชาชัย (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบจำลองการทดลอง (Pre Experimental Designs) มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน (2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มี ต่อการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนวัดนางสาว (ถาวรราษฎร์บำรุง) อำเภอกะทู้มูแบน จังหวัดสมุทรสาครภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 38 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวรรณคดีไทย และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการ ตอบสนองของผู้อ่านหลังเรียน ($X=31.92, 5.D.=5.48$) สูงกว่าก่อนเรียน ($-25.34, 5.D.= 4.82$) อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

จุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนามโนทัศน์หลักภาษาไทยและความผูกพันในการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 จำนวน 30 คน โรงเรียนพนมทวนพิทยาคมฯ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยผลการวิจัยพบว่า มโนทัศน์หลักภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนของกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดการเรียนรู้สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

สิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน โรงเรียนสาธิตพัฒนาฝ่ายมัธยม เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และ 2. แบบวัดความสุขในการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน(Dependent Sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 (2) ความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่าทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน และแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้อ่านวรรณคดี มีอิสระทางความคิดต่อการตอบสนองการอ่านวรรณคดี และมีส่วนร่วมในกิจกรรมผ่านการใช้กลไกของเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ได้อีกด้วย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวิธีการดำเนินการวิจัย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย จำนวน 4 ห้อง คือ ห้อง 3/5 ห้อง 3/6 ห้อง 3/7 และห้อง 3/9 จำนวนทั้งสิ้น 164 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคายที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2567

จำนวน 41 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ได้แก่ (1) ความรู้พื้นฐานบทพากย์เอราวัณ (2) การจับใจความสำคัญและถอดความบทพากย์เอราวัณ(1) (3) การจับใจความสำคัญ และถอดความบทพากย์เอราวัณ(2) (4) คุณค่าด้านเนื้อหาและวรรณศิลป์ในบทพากย์เอราวัณ และ (5) คุณค่าด้านสังคมและวิถีไทยในบทพากย์เอราวัณ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องบทพากย์เอราวัณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ก่อนการทดลองให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง บทพากย์เอราวัณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากนั้นผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้จำนวน 5 แผน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเมื่อสิ้นสุดการทดลองสอนแล้ว นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิมไปทดสอบนักเรียนอีกครั้ง จากนั้นนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ และนำคะแนนจากการตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิธีทางสถิติ เพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนวรรณคดี เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 ด้วยค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/E2) รวมทั้งศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการหาคะแนนเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ หลังจากนั้นวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมาคิดคะแนนเป็นร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) แล้วนำคะแนนมาทดสอบ สมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test Dependent Sample

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 81.85/83.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย จำนวน 41 คน

รายการประเมิน	จำนวน นักเรียน (n)	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ประสิทธิภาพตาม เกณฑ์ 80/80 (E_1 / E_2)
คะแนนกระบวนการ					
ระหว่างเรียน (E_1)	41	50	40.93	1.85	81.85
คะแนนทดสอบ					
วัดผลสัมฤทธิ์หลัง เรียน (E_2)	41	20	16.66	1.39	83.29

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย จำนวน 41 คน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีคะแนนกระบวนการระหว่างเรียน (E_1) เฉลี่ย ($\bar{X}$) 40.93 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.85 คิดเป็นค่าเฉลี่ย 81.85 ในขณะที่มีคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (E_2) เฉลี่ย ($\bar{X}$) 16.66 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.39 คิดเป็นค่าเฉลี่ย 83.29 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนกระบวนการระหว่างเรียน (E_1) กับคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (E_2) พบว่าคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (E_2) มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.22 และ 16.66 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 สรุปผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9 จำนวน 41 คน (n=41)

การทดสอบ	($\bar{X}$)	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	7.22	2.30	28.97	0.00
หลังเรียน	16.66	1.39		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.22 คะแนน และ 16.66 คะแนน ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง บทพากย์เอราวัณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง บทพากย์เอราวัณ โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวยังช่วยเสริมสร้างและพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณซึ่งเป็นการสร้างความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีโดยเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ในวรรณคดี ตลอดจนเกิดทักษะคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และ

ประเมินค่าประเด็นสำคัญจากการอ่านผ่านการเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ด้วยกลไกของเกม เหมือนกับผู้เรียนได้รับการส่งเสริมทักษะการอ่าน ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นในขณะเดียวกัน จึงถือได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นทฤษฎีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิด ทักษะการอ่านขั้นสูง เข้าใจเนื้อหาวรรณคดีได้อย่างถ่องแท้และเรียนวรรณคดีอย่างมีความสุข ซึ่งจะทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีเพิ่มสูงขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังกล่าวมีประสิทธิภาพ 81.85/83.29 แสดงให้เห็นว่าการจัดการรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ 80/80 และมี ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ผลสัมฤทธิ์ที่ได้เป็นผลมาจากทฤษฎีการ ตอบสนองของผู้อ่านเหมาะสมแก่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง บทพากย์เอราวัณ กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้วรรณคดีตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่แปลก ใหม่ในการเรียนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียน ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นสร้างความ เข้าใจ (2) ขั้นเชื่อมโยงประสบการณ์ (3) ขั้นเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (4) ขั้นนำเสนอและรับ ข้อมูลย้อนกลับ และ (5) ขั้นทบทวนและเขียนบันทึกการตอบสนอง

2. การเรียนวรรณคดีจำเป็นต้องมีทักษะการอ่านเพื่อสร้างความเข้าใจ การถอดความ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าจากการอ่าน ซึ่งทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน เป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนอย่างเป็นลำดับขั้นตอน จากการอ่านขั้นต้นจนถึงการอ่านขั้นสูง การที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำ ให้ผู้วิจัยสามารถสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนของทฤษฎีการตอบสนองของ ผู้อ่านได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมทั้งสามารถอธิบายเนื้อหาวรรณคดีตามลำดับให้ นักเรียนเข้าใจได้อย่างละเอียด ส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านจากการเรียนรู้และปฏิบัติ จนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีอย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพรทิพย์ ศิริสมบุญเวช (2547) ที่วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตาม ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองวรรณคดี การอ่าน เพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรอง ซึ่งผลวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ

จุฬาลักษณ์ คชาชัย (2557) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี การตอบสนองของผู้อ่าน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. สาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่งที่ส่งผลให้แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่อง บทพากย์เอราวัณ มีความแปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน คือ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ กฎ การแข่งขัน เวลา รางวัล ตารางอันดับ และคะแนน ผลวิจัยที่ได้สอดคล้องกับสิทธิอินท์ บุญสวยขวัญ (2565) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และความสุขในการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. งานวิจัยของสิทธิอินท์ บุญสวยขวัญ (2565) ได้มีจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้นักเรียนเรียนรู้จากการแข่งขันภายในห้องเรียน มีการสะสมคะแนนแบ่งการแข่งขันตามระดับที่ต่างกัน รวมทั้งมีการให้รางวัล และการใช้ตารางอันดับ อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าแม้ในการวิจัยดังกล่าวจะใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเหมือนกัน คือ การแข่งขัน ตารางอันดับ รางวัล และคะแนน แต่งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำกฎ และเวลาเข้ามากระตุ้นพฤติกรรมตามธรรมชาติของนักเรียนทำให้กระบวนการและขั้นตอนการวิจัยแตกต่างกัน ซึ่งกฎเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ปลอดภัย และช่วยลดความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้เวลาช่วยฝึกการมีวินัย ในตนเองให้แก่ นักเรียน เพราะในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ล้วนมีเวลาเข้ามาเป็นเครื่องกำหนด ทำให้นักเรียนรู้จักบริหารจัดการเวลามากขึ้น ซึ่งการใช้กฎ และเวลา มีข้อดี คือ นักเรียนเคารพตนเองและผู้อื่น กล่าวคือ นักเรียนมีความอดทนอดกลั้น รู้จักการรอคอย มีวินัยในการร่วมกิจกรรม และทำงานสัมพันธ์กับเวลา ส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานเป็นไปได้อย่างราบรื่นเพราะนักเรียนต่างเคารพกฎกติกา ซึ่งถือได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กฎ การแข่งขัน เวลา รางวัล ตารางอันดับ และคะแนน ช่วยสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ อย่างมีวินัยได้มากกว่าการใช้กลไกของเกมให้เกิดการแข่งขันในห้องเรียนโดยไร้กฎเกณฑ์ ตลอดจนงานวิจัยนี้ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันจึงทำให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านขั้นสูง ผ่าน

การเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ในวรรณคดี โดยเรียนรู้ในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม ซึ่งกลไกของเกมกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้นักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้วยวิธีการที่สนุกสนาน กระทั่งเกิดความเข้าใจวรรณคดีอย่างลึกซึ้ง

สรุป/ข้อเสนอแนะ

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง บทพากย์เอราวัณโดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนเรียนรู้วรรณคดีได้อย่างสนุกสนาน ในขณะเดียวกันก็เกิดทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสามารถเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งนำไปสู่การตระหนักและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป ได้แก่ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมโดยใช้กลไกของเกมที่หลากหลาย และคำนึงถึงการบูรณาการเข้ากับเนื้อหาของวรรณคดีที่สอนเพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องสร้างความเข้าใจในการเรียนให้นักเรียนรับทราบถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมและข้อปฏิบัติในการเรียนรู้อย่างชัดเจน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป คือ ควรมีการนำทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ และมีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสาระอื่น เช่น การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักภาษา

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- จุฬาลักษณ์ คชาชัย. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน. ใน *วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- จุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ. (2564). การพัฒนามโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน. ใน *วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชัตสุณี สีนุสสิงห์. (2532). *วรรณคดีทัศน*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย .
- พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช. (2547). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตาม ทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดีการอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต. ใน *วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัย*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิทธิินันท์ บุญสวยขวัญ. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ. ใน *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุจรีต เพียรชอบ. (2531). *การพัฒนาการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.