

การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมผ่านสื่อดิจิทัล
ของนักศึกษา ด้วยการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัย
ในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์*

THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' LITERARY COMMUNICATION
COMPETENCE THROUGH INSTRUCTIONAL ACTIVITIES ON
CONTEMPORARY LITERATURE SUMMARIZATION UTILIZING DIGITAL
VIDEO CONTENT

พระมหาโยธิน ไกรสร¹, พระมหาจรรูวัฒน์ สุพิบาล², พระมหาประวิทย์ ภูปุย³, พีรพงษ์ เคนทรภักดี⁴
และ พระปลัดสถาพร ปุ่มเป้า⁵

Phramaha Yotin kaison¹, Phramaha Jaruwat Suphiban², Phramaha Prawit Poopui³,

Peerapong Kenthoraphak⁴ and Phrapalad Sathaporn Poompao⁵

¹⁻⁴คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์เฉลิมพระเกียรติกาฬสินธุ์

¹⁻⁴Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University, Kalasin Buddhist College, Thailand

⁵คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยสงฆ์พุทธชินราช มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

⁵Faculty of Education, Buddhachinaraj Buddhist College, Mahachulalongkornrajavidyalaya University,
Thailand

Corresponding Author's Email: yotinkaison@windowslive.com

วันที่รับบทความ : 12 มกราคม 2569; วันแก้ไขบทความ 23 มกราคม 2569; วันที่ตอบรับบทความ : 25 มกราคม 2569

Received 12 January 2026; Revised 23 January 2026; Accepted 25 January 2026

Citation:



* พระมหาโยธิน ไกรสร, พระมหาจรรูวัฒน์ สุพิบาล, พระมหาประวิทย์ ภูปุย, พีรพงษ์ เคนทรภักดี และ พระปลัดสถาพร ปุ่มเป้า. (2569). การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษา ด้วยการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 4(1), 1014-1032.

Phramaha Yotin kaison, Phramaha Jaruwat Suphiban, Phramaha Prawit Poopui, Peerapong Kenthoraphak and Phrapalad Sathaporn Poompao. (2026). The Development Of Students' Literary Communication Competence Through Instructional Activities On Contemporary Literature Summarization Utilizing Digital Video Content. Modern Academic Development and Promotion Journal, 4(1), 1014-1032.;

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

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

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาผ่านการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (One-Group Posttest-Only Design) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 9 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสร้างวิดีโอสรุปวรรณกรรม 2) แบบวัดความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมก่อนและหลังการทดลอง และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาผ่านการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ มีคะแนนความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 67.22 คะแนน (S.D. = 4.75) คิดเป็นร้อยละ 84.03 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 (64 คะแนน) พบว่า นักศึกษามีความสามารถในการสื่อสารเชิงวรรณกรรมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ พบว่า มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.14)

คำสำคัญ: การสื่อสารเชิงวรรณกรรม, วรรณกรรมร่วมสมัย, วิดีโอคอนเทนต์, การเรียนรู้เชิงรุก

Abstract

This research article aimed to: 1) examine students' literary communication competence through contemporary literature summarization activities in video content format, and 2) investigate students' satisfaction with contemporary literature summarization activities in video content format. This quasi-experimental research employed a one-group posttest-only design. The

sample consisted of 9 second-year undergraduate students selected through purposive sampling. The research instruments comprised: 1) lesson plans for learning activities using literature summary video creation, 2) pre-test and post-test assessments of literary communication competence, and 3) a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and one-sample t-test.

The research findings revealed that: 1) Students' literary communication competence through contemporary literature summarization activities in video content format showed a post-activity mean score of 67.22 (S.D. = 4.75), equivalent to 84.03 percent. When compared against the 80 percent criterion (64 points), students demonstrated literary communication competence significantly higher than the 80 percent threshold at the .05 level of statistical significance, and 2) The results of student satisfaction with contemporary literature summarization activities in video content format indicated an overall assessment at the highest satisfaction level (\bar{X} = 4.59, S.D. = 0.14).

Keywords: literary communication, contemporary literature, video content, active learning

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้ส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อรูปแบบการเรียนรู้ การสื่อสาร และการสร้างความหมายของมนุษย์ โดยเฉพาะบริบทของการศึกษาระดับอุดมศึกษา ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่ผู้เรียนใช้สื่อดิจิทัลสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนการสอนในด้านศึกษาศาสตร์ จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนฐานคิดในการถ่ายทอดความรู้ที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะการสื่อสาร การตีความ และการสร้างองค์ความรู้ผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณและมีความหมาย

ในมิติที่เห็นได้ชัด ปรากฏการณ์การสื่อสารวรรณกรรมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น BookTube และ YouTube ยังสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการอ่านและการ

วิจารณ์วรรณกรรมในสังคมร่วมสมัย กล่าวคือ วรรณกรรมมิได้จำกัดอยู่เพียงในรูปแบบลายลักษณ์อักษรเพียงอย่างเดียว หากถูกถ่ายทอดและตีความผ่านสื่อวิดีโอในลักษณะของการเล่าเรื่อง การวิเคราะห์ และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสาร (Agulló Sanz, 2024) ปรากฏการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยในบริบทของประเทศไทย ที่พบว่า การเล่าเรื่องวรรณกรรมผ่านสื่อดิจิทัลสามารถทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างตัวบทวรรณกรรมกับประสบการณ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ภรณ์ยุ ขำน้ำคู้, 2568) ปรากฏการณ์เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารวรรณกรรมในยุคดิจิทัลมีลักษณะเป็นพหุรูปแบบ (Multimodal) ที่ผสมผสานทั้งภาษา ภาพ เสียง และการนำเสนอเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นทักษะที่ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาควรได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ

ในบริบทของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย รายวิชา ED1028 วิเคราะห์วรรณกรรมไทยร่วมสมัย 2(2-0-4) นับเป็นรายวิชาที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถด้านภาษา การคิดเชิงวิเคราะห์ และการสื่อสารเชิงวิชาการ อันเป็นคุณลักษณะพึงประสงค์ของบัณฑิตในยุคปัจจุบัน รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาวรรณกรรมไทยปัจจุบัน วิวัฒนาการของวรรณกรรมในแต่ละยุค วรรณกรรมในแบบเรียนไทย วรรณกรรมที่ได้รับรางวัลตลอดจนหลักการทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณกรรมไทยร่วมสมัย (มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย, 2566) โดยกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถระบุ อธิบาย และจำแนกยุคต่าง ๆ ของวรรณกรรมไทยร่วมสมัย วิเคราะห์เปรียบเทียบและประยุกต์ใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณกรรม รวมถึงประเมินสังเคราะห์ และสร้างสรรค์สื่อการสอนวรรณกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนและสถานการณ์ต่าง ๆ ด้านทักษะ ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI ในการค้นหาและรวบรวมข้อมูล สร้าง ออกแบบ และพัฒนาสื่อการสอนวรรณกรรมโดยใช้เทคโนโลยี ตลอดจนนำเสนอ สาธิต และประเมินผลสื่อการสอนที่สร้างสรรค์ และด้านคุณธรรม ที่มุ่งให้ผู้เรียนตระหนักรับรู้และยอมรับคุณค่าของวรรณกรรมไทยในการสะท้อนสังคมและวัฒนธรรม เห็นคุณค่าและมีจิตสำนึกต่อการอนุรักษ์และพัฒนาวรรณกรรมไทยร่วมสมัย รวมถึงสร้างสรรค์และส่งเสริมการใช้วรรณกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจิตสำนึกสังคมของผู้เรียน

จะเห็นได้ว่า การศึกษาวรรณกรรมไม่เพียงมุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและกลวิธีทางวรรณศิลป์เท่านั้น หากแต่ยังมีเป้าหมายในการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง การตีความอย่างมี

เหตุผล และการสื่อสารวรรณกรรมที่สามารถเชื่อมโยงตัวบทกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และประสบการณ์ของผู้เรียนได้อย่างลึกซึ้ง (สถาพร ปุ่มเป้า และคณะ, 2568) อย่างไรก็ตาม การสอนวรรณกรรมไทยในระดับอุดมศึกษายังมีข้อจำกัด ได้แก่ การเรียนการสอนที่เน้นให้อาจารย์ถ่ายทอดความรู้ฝ่ายเดียว ผู้เรียนขาดโอกาสฝึกสื่อสารความคิดเชิงวรรณกรรมในรูปแบบที่หลากหลายและร่วมสมัย รวมถึงการวัดผลที่จำกัดเพียงรายงานและข้อสอบ ข้อจำกัดเหล่านี้ทำให้ไม่สามารถพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารของผู้เรียนได้เต็มศักยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการสร้างสรรค์สื่อการสอนวรรณกรรมตามที่ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชากำหนดไว้

การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลและการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) ได้เปิดโอกาสใหม่ในการจัดการเรียนการสอนวรรณกรรม ดังที่งานวิจัยด้านการจัดการเรียนการสอนรายวิชาวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบออนไลน์ของ ทรงภพ ขุนมธุรส และคณะ (2564) สะท้อนให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลสามารถเอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น โดยไม่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของการเรียนรู้ในสาระวรรณกรรม อย่างไรก็ตาม งานวิจัยดังกล่าวยังมุ่งเน้นศึกษาผลด้านความพึงพอใจและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นหลัก มากกว่าการพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสารวรรณกรรมของผู้เรียนโดยตรง ในมิติของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ พบว่าสอดคล้องกับงานวิจัยด้านการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของ จักรกริช คำสม และคณะ (2568) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของกระบวนการออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมการ การพัฒนาไปจนถึงการนำเสนอ งานวิจัยดังกล่าวชี้ว่าสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาททั้งในฐานะผู้รับสารและผู้สร้างสาร ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ และความสามารถในการถ่ายทอดความคิดในบริบทดิจิทัล อันเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษา ด้วยการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ งานวิจัยนี้มีความสำคัญทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ ในด้านวิชาการจะขยายกรอบแนวคิดด้านการจัดการเรียนรู้อรรถนัยในสาขาวิชาการสอนภาษาไทย โดยบูรณาการแนวคิดการสื่อสารวรรณกรรม เข้ากับทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านการผลิตสื่ออย่างเป็นระบบ ซึ่งจะเป็นการเติมเต็มช่องว่างทางองค์ความรู้ในสาขาวิชาการสอนภาษาไทยและวรรณกรรมศึกษา ในด้านปฏิบัติสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการ

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาวิเคราะห์วรรณกรรมไทยร่วมสมัยและรายวิชาที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีสมรรถนะด้านการสื่อสารวรรณกรรม และการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อถ่ายทอดอย่างสร้างสรรค์ อันสอดคล้องกับเป้าหมายการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาผ่านการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษา ด้วยการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (One-Group Posttest-Only Design) มีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (One-Group Posttest-Only Design)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์เฉลิมพระเกียรติกาฬสินธุ์ จำนวน 42 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์เฉลิมพระเกียรติกาฬสินธุ์ จำนวน 9 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 3 ชนิด ได้แก่ 1) แผนกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้การสร้างวิดีโอสรุปวรรณกรรม จำนวน 3 แผน 2) แบบวัดความสามารถในการสื่อสาร วรรณกรรมในลักษณะแบบประเมินตามสภาพจริง โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีค จำนวน 1 ฉบับ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา จำนวน 1 ฉบับ โดยมี ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

1. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพแผนกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 ศึกษาหลักสูตร เอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวิดีโอ การสอนวรรณกรรมร่วมสมัย และทักษะการสื่อสารในศตวรรษที่ 21

1.2 วิเคราะห์เนื้อหารายวิชาวิเคราะห์วรรณกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้

1.3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยกำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์วรรณกรรมร่วมสมัย

ขั้นที่ 2 การวางแผนและเขียนบทวิดีโอ

ขั้นที่ 3 การผลิตวิดีโอคอนเทนต์

ขั้นที่ 4 การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นที่ 5 การสะท้อนคิดและประเมินผล

1.4 จัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ระยะเวลา 3 สัปดาห์ ดังนี้

แผนที่	สัปดาห์	ขั้นตอนกิจกรรม	ชั่วโมง	รายละเอียด
1	1	- การศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมร่วมสมัย	3	อ่านวรรณกรรม วิเคราะห์เนื้อหา สกัดประเด็นสำคัญ
2	2	- การวางแผนและเขียนบทวิดีโอ - การผลิตวิดีโอคอนเทนต์	3	ออกแบบโครงสร้างการนำเสนอ เขียนสคริปต์ ถ่ายทำตัดต่อ ใส่กราฟิกและเสียง
3	3	- การนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ - การสะท้อนคิดและประเมินผล	3	นำเสนอผลงานวิดีโอ วิพากษ์ให้ข้อเสนอแนะ สะท้อนคิดสรุปบทเรียน

1.5 นำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการวิเคราะห์ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ทุกรายการ ถือว่ามีความสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดที่มีค่าตั้งแต่ระดับ 0.50 ขึ้นไป

1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนกิจกรรมการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.7 จัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวิจัย

2. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรม

2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรม และใช้สื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดอย่างสร้างสรรค์

2.2 กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของความสามารถ โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่

1) ด้านการสื่อสารวรรณกรรม

2) ด้านการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดอย่างสร้างสรรค์

2.3 สร้างแบบวัดความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมในลักษณะแบบประเมินตามสภาพจริง โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค (Scoring Rubric)

2.4 นำแบบวัดที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการวิเคราะห์ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.70 - 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ทุกรายการ ถือว่ามีความสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดที่มีค่าตั้งแต่ระดับ 0.50 ขึ้นไป

2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบวัดความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.6 ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำแบบวัดความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวิจัย

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา

3.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจและการประเมินความพึงพอใจ

3.2 กำหนดขอบเขตและประเด็นของความพึงพอใจที่ต้องการวัด

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert จำนวน 15 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.4 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการวิเคราะห์ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ทุกรายการ ถือว่ามีความสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดที่มีค่าตั้งแต่ระดับ 0.50 ขึ้นไป

3.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.6 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นเตรียมการ

1. ขออนุญาตดำเนินการวิจัยจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์เฉลิมพระเกียรติกาฬสินธุ์

2. ประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

3. ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และระยะเวลาในการวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทราบ

ขั้นดำเนินการทดลอง

1. ดำเนินการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ตามแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2. ทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

3. ให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรม

ขั้นรวบรวมและตรวจสอบข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลจากแบบวัดและแบบสอบถามทั้งหมด

2. ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของข้อมูล

3. บันทึกและจัดระบบข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติ

ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติดังต่อไปนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างเดียว (One-Sample t-test)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาผ่านการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ มีผลการวิจัย โดยมีรายละเอียดในตารางที่ 1 และ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาจำแนกรายตัวชี้วัด ($n = 9$)

ตัวชี้วัด	คะแนนเต็ม	(\bar{X})	(S.D)	ร้อยละ
ด้านที่ 1 การสื่อสารเชิงวรรณกรรม				
1. การตีความเนื้อหาและแก่นเรื่องของวรรณกรรม	10	8.61	1.32	86.10
2. การวิเคราะห์และวิพากษ์ประเด็นในวรรณกรรม	10	8.33	1.25	83.30
3. การเชื่อมโยงวรรณกรรมกับบริบทสังคมร่วมสมัย	10	8.89	1.32	88.90
4. การสื่อสารความคิดเห็นต่อวรรณกรรมอย่างมีเหตุผล	10	8.61	1.32	86.10
รวมเฉลี่ยด้านที่ 1	40	34.44	4.17	86.10
ด้านที่ 2 การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดอย่างสร้างสรรค์				
5. การออกแบบและวางแผนการนำเสนอผ่านสื่อวิดีโอ	10	8.33	1.25	83.30
6. การใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ	10	8.06	1.05	80.60
7. การใช้องค์ประกอบทางภาพและเสียงอย่างเหมาะสม	10	8.06	1.05	80.60
8. ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ	10	8.33	1.25	83.30
รวมเฉลี่ยด้านที่ 2	40	32.78	2.36	81.95
รวมเฉลี่ยทั้งหมด	80	67.22	4.75	84.03

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาหากเมื่อพิจารณารายตัวชี้วัด พบว่า ตัวชี้วัดที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือการเชื่อมโยงวรรณกรรมกับบริบทสังคมร่วมสมัย ($\bar{X} = 8.89$, ร้อยละ 88.90) รองลงมา คือ การตีความเนื้อหาและแก่นเรื่องของวรรณกรรม และการสื่อสารความคิดเห็นต่อวรรณกรรมอย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 8.61$, ร้อยละ 86.10) ส่วนตัวชี้วัดที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด คือ การใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่นำเสนอใจ และการใช้องค์ประกอบทางภาพและเสียงอย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 8.06$, ร้อยละ 80.60) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษา ผ่านการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ กับเกณฑ์ร้อยละ 80 (n = 9)

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	(\bar{X})	(S.D)	% of Mean	t	Sig(1-tailed)
หลังเรียน	9	80	67.22	4.75	84.03	2.04*	.038

* < .05

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษามีคะแนนความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 67.22 คะแนน (S.D. = 4.75) คิดเป็นร้อยละ 84.03 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 (64 คะแนน) พบว่า นักศึกษามีความสามารถในการสื่อสารเชิงวรรณกรรมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ มีผลการวิจัย โดยมีรายละเอียดในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ (n = 9)

ข้อที่	รายการ	n = 9		ระดับความพึงพอใจ
		\bar{X}	S.D	
ด้านที่ 1 บรรยากาศและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้				
1	บรรยากาศในการจัดกิจกรรมเป็นกันเอง เอื้อต่อการเรียนรู้	4.67	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
2	กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง	4.78	0.44	พึงพอใจมากที่สุด
3	กิจกรรมส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทำงานร่วมกันเป็นทีม	4.78	0.44	พึงพอใจมากที่สุด
4	ผู้เรียนรู้สึกสบายใจและกล้าแสดงความคิดเห็น	4.22	0.44	พึงพอใจมาก
รวมเฉลี่ยด้านที่ 1		4.61	0.22	พึงพอใจมากที่สุด

ด้านที่ 2 การพัฒนาทักษะการสื่อสารวรรณกรรม



ข้อที่	รายการ	n = 9		ระดับความพึงพอใจ
		\bar{X}	S.D	
5	กิจกรรมช่วยพัฒนาความสามารถในการตีความและวิเคราะห์วรรณกรรม	4.44	0.53	พึงพอใจมาก
6	กิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ต่อประเด็นในวรรณกรรม	4.33	0.50	พึงพอใจมาก
7	กิจกรรมช่วยให้สามารถเชื่อมโยงวรรณกรรมกับบริบทสังคมร่วมสมัยได้	4.56	0.53	พึงพอใจมากที่สุด
8	กิจกรรมช่วยพัฒนาความสามารถในการสื่อสารความคิดเกี่ยวกับวรรณกรรม	4.44	0.53	พึงพอใจมาก
รวมเฉลี่ยด้านที่ 2		4.44	0.24	พึงพอใจมาก
ด้านที่ 3 การพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์				
9	กิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการออกแบบและผลิตสื่อวิดีโอ	4.44	0.53	พึงพอใจมาก
10	กิจกรรมส่งเสริมให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ	4.78	0.44	พึงพอใจมากที่สุด
11	ทักษะดิจิทัลที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ด้านอื่นได้	4.78	0.44	พึงพอใจมากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านที่ 3		4.67	0.33	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านที่ 4 ประโยชน์และแรงจูงใจในการเรียนรู้				
12	กิจกรรมช่วยให้เข้าใจวรรณกรรมร่วมสมัยได้ลึกซึ้งมากขึ้น	4.33	0.50	พึงพอใจมาก
13	กิจกรรมสร้างแรงจูงใจให้สนใจอ่านวรรณกรรมมากขึ้น	4.67	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
14	กิจกรรมทำให้อยากพัฒนาทักษะการสื่อสารและการผลิตสื่อต่อไป	4.89	0.33	พึงพอใจมากที่สุด
15	โดยภาพรวม กิจกรรมนี้เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า	4.78	0.44	พึงพอใจมากที่สุด
รวมเฉลี่ยด้านที่ 4		4.67	0.22	พึงพอใจมากที่สุด
รวมเฉลี่ยทั้งหมด		4.59	0.14	พึงพอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ พบว่า มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.14) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 บรรยายากและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ พบว่า มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.22) ด้านที่ 2 การพัฒนาทักษะการสื่อสารวรรณกรรม พบว่า มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.24) ด้านที่ 3 การพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ พบว่า มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับ

พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.33) และด้านที่ 4 ประโยชน์และแรงจูงใจในการเรียนรู้พบว่า มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.22)

อภิปรายผล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาผ่านการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีคะแนนความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 67.22 คะแนน (S.D. = 4.75) คิดเป็นร้อยละ 84.03 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 (64 คะแนน) พบว่า นักศึกษามีความสามารถในการสื่อสารเชิงวรรณกรรมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อวิดีโอถูกใช้ในฐานะผลผลิตการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าการเป็นเพียงสื่อถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิทยานันท์ บุญทอง (2567) ซึ่งพบว่า ความสามารถด้านการอ่าน วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นเชิงวรรณกรรมของผู้เรียนหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกัน โดยผู้วิจัยชี้ว่าการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนอภิปรายและสะท้อนความคิดอย่างเป็นระบบเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยพัฒนาความสามารถเชิงวรรณกรรม ในทำนองเดียวกัน ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุวรรณ ไกรลาศ และคณะ (2567) ที่พบว่าผู้เรียนมีคะแนนด้านการรับรู้และการสื่อสารสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสาร ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยนี้ที่ใช้การเล่าเรื่องเชิงวรรณกรรมเป็นแกนหลักของการผลิตวิดีโอ และช่วยยืนยันว่าการใช้วิดีโอในฐานะผลผลิตของผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังมีความสอดคล้องกับการศึกษาของ Nhung (2025) ที่พบว่าผู้เรียนที่เรียนรู้ผ่านวิดีโอควบคู่กับกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการประมวลเนื้อหา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ งานวิจัยปัจจุบันได้ยกระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนไปอีกขั้น โดยเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารเป็นผู้สร้างสารผ่านการผลิตวิดีโอ ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของ สถาพร ปุ่มเป้า และคณะ (2568) ที่ระบุว่า การจัดการเรียนรู้วรรณกรรมไทยระดับอุดมศึกษาควรเน้นกิจกรรมเชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการ

สื่อสารเชิงเหตุผล เมื่อพิจารณาในมิติของการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับการเรียนรู้
วรรณกรรม ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดและผลการศึกษาของ ทรงภพ ชุมนธูรส และ
คณะ (2564) ซึ่งศึกษาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาวรรณกรรมร่วมสมัยผ่านสื่อดิจิทัล
และชี้ให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตีความและสื่อสารสาระ
วรรณกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถึงแม้งานวิจัยดังกล่าวจะเน้นการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์
เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ แต่ผลการศึกษาที่สะท้อนทิศทางเดียวกันว่าการนำเทคโนโลยี
ดิจิทัลเข้ามาบูรณาการกับการเรียนวรรณกรรมช่วยยกระดับความสามารถด้านการสื่อสารของ
ผู้เรียน อีกทั้งยังมี กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒน์กุล และคณะ (2566) ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้วรรณคดี
ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรวบรวม ผสมผสาน และถ่ายทอดความหมายผ่านเครือข่ายดิจิทัล การ
ที่งานวิจัยนี้กำหนดให้นักศึกษาสร้างวิดีโอสรุปวรรณกรรมด้วยตนเองจึงสอดคล้องกับแนวคิด
ดังกล่าวโดยตรง และส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาวรรณกรรมกับบริบทสังคมร่วม
สมัยและถ่ายทอดความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

โดยสรุป ผลการวิจัยครั้งนี้ยืนยันว่าการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบ
วิดีโอคอนเทนต์ สามารถพัฒนาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาให้สูงกว่า
เกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความสำเร็จดังกล่าวสามารถอธิบายได้จากการ
ออกแบบกิจกรรมที่บูรณาการทักษะอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านการสื่อสารเชิงวรรณกรรมซึ่ง
ครอบคลุมการตีความเนื้อหาและแก่นเรื่อง การวิเคราะห์และวิพากษ์ประเด็นในวรรณกรรม
การเชื่อมโยงวรรณกรรมกับบริบทสังคมร่วมสมัย และการสื่อสารความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
รวมถึงด้านการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ การออกแบบและวางแผนการ
นำเสนอ การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง การใช้ข้อสรุปประกอบทางภาพและเสียงอย่างเหมาะสม และ
ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ ความโดดเด่นของงานวิจัยนี้อยู่ที่การยกระดับบทบาทของ
ผู้เรียนจาก ผู้รับสาร เป็น ผู้สร้างสาร ผ่านสื่อวิดีโอ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่อธิบายว่าเหตุใด
ความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมของนักศึกษาจึงพัฒนาขึ้นอย่างมีคุณภาพและมี
นัยสำคัญทางสถิติ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรม
ร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัด
กิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจ

มากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.14) ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมดังกล่าวสามารถตอบสนองต่อความต้องการและประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างเหมาะสม ทั้งในมิติของบรรยากาศการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะ และแรงจูงใจในการเรียนรู้วรรณกรรมร่วมสมัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้วรรณกรรมในยุคดิจิทัลที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและใช้สื่อร่วมสมัยเป็นเครื่องมือในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย เมื่อพิจารณาผลการประเมินความพึงพอใจเป็นรายด้าน สามารถอภิปรายได้ดังนี้ ด้านที่ 1 บรรยากาศและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผลการประเมินด้านบรรยากาศและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.22) แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนมุมมอง และทำงานร่วมกันอย่างกระตือรือร้น ผลการวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับงานของ ทรงภพ ขุนมธุรส และคณะ (2564) ที่ศึกษาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาวรรณกรรมร่วมสมัยผ่านสื่อดิจิทัล และพบว่านิสิตมีความรู้สึกเชิงบวกต่อบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและส่งเสริมการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การเรียนวรรณกรรมไม่เพียงเป็นการรับความรู้เชิงทฤษฎี หากแต่เป็นกระบวนการมีส่วนร่วมทางความคิดอย่างแท้จริง นอกจากนี้ ผลดังกล่าวยังสอดคล้องกับข้อเสนอของ กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒน์กุล และพิณพนธ์ คงวิจิตรต์ (2566) ที่ระบุว่าการเรียนรู้วรรณคดีในยุคดิจิทัลควรอาศัยการเชื่อมต่อและการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายการเรียนรู้ ซึ่งช่วยลดความห่างเหินระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาวรรณกรรม และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้เรียนรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง

ด้านที่ 2 การพัฒนาทักษะการสื่อสารวรรณกรรม ผลการประเมินด้านการพัฒนาทักษะการสื่อสารวรรณกรรมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.24) สะท้อนว่านักศึกษามีความรู้สึกเชิงบวกต่อการที่กิจกรรมดังกล่าวช่วยให้ตนเองสามารถเข้าใจ ตีความ และถ่ายทอดสาระวรรณกรรมได้ดีขึ้น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานของ วิทยานันท์ บุญกอง (2567) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปรายและสะท้อนความคิด ส่งผลให้ผู้เรียนรับรู้ถึงการพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นเชิงวรรณกรรมของตนเองอย่างชัดเจน ในทำนองเดียวกัน สถาพร ปุ่มเป้า และคณะ (2568) ได้ชี้ให้เห็นว่าการเรียนวรรณกรรมไทยระดับอุดมศึกษาที่เน้นกิจกรรมเชิงรุกและ

การสื่อสารความคิดอย่างมีเหตุผล ช่วยส่งเสริมทั้งทักษะการคิดขั้นสูงและความมั่นใจในการสื่อสารของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาในงานวิจัยนี้

ด้านที่ 3 การพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ผลการประเมินด้านการพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.33) แสดงให้เห็นว่านักศึกษาตระหนักว่ากิจกรรมดังกล่าวช่วยพัฒนาความสามารถในการออกแบบ การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง และการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบภาพและเสียงอย่างเหมาะสม ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานของ จารุวรรณ ไกรลาศ และคณะ (2567) ที่พบว่าผู้เรียนมีความรู้สึกเชิงบวกต่อการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง และมองว่ากิจกรรมดังกล่าวช่วยเสริมสร้างทักษะด้านสื่อและการสื่อสารได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้แนวคิดการดัดแปลงวรรณกรรมไปสู่สื่อร่วมสมัยของ ญัฐพร แสันทวีสุข (2567) ยังสนับสนุนผลการวิจัยนี้ในแง่ที่ว่าสื่อร่วมสมัยเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำวรรณกรรมมานำเสนอในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับบริบทของยุคสมัย ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนรับรู้ถึงคุณค่าและศักยภาพของการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ด้านที่ 4 ประโยชน์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ผลการประเมินด้านประโยชน์และแรงจูงใจในการเรียนรู้อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.22) สะท้อนว่านักศึกษาตระหนักว่ากิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์มีคุณค่าและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานของ ไอรดา ภูเทศ และคณะ (2565) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณกรรมด้วยสื่อที่หลากหลายช่วยเพิ่มแรงจูงใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวรรณกรรมของผู้เรียน

โดยสรุป ผลการวิจัยด้านความพึงพอใจสะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนรับรู้ว่ามีคุณค่า น่าสนใจ และเอื้อต่อการพัฒนาทักษะทั้งด้านการสื่อสารวรรณกรรมและการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ความพึงพอใจในระดับสูงดังกล่าวเป็นผลมาจากการออกแบบกิจกรรมที่ยกระดับบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารเป็นผู้สร้างสาร เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง และเชื่อมโยงวรรณกรรมกับบริบทสื่อร่วมสมัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและผลการศึกษาของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอย่างชัดเจน

สรุป/ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารวรรณกรรมผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษา ด้วยการจัดกิจกรรมสรุปวรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ สรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นักศึกษามีความสามารถในการสื่อสารเชิงวรรณกรรมในระดับสูง โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 84.03 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตัวชี้วัดที่มีคะแนนสูงสุดคือ การเชื่อมโยงวรรณกรรมกับบริบทสังคมร่วมสมัย รองลงมาคือ การตีความแก่นเรื่องและการสื่อสารความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ขณะที่ด้านเทคนิคการเล่าเรื่องและการใช้องค์ประกอบภาพและเสียง มีคะแนนต่ำสุดแต่ยังสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 80.60 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ในด้านความพึงพอใจ นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด สะท้อนว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพทั้งเชิงผลสัมฤทธิ์และเชิงทัศนคติในการเรียนรู้วรรณกรรมในบริบทดิจิทัล

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สถาบันการศึกษาควรส่งเสริมนโยบายในการบูรณาการกิจกรรมการสร้างวิดีโอคอนเทนต์เข้ากับการจัดการเรียนการสอนวรรณกรรม เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารเชิงวรรณกรรมและทักษะดิจิทัลของผู้เรียนให้สอดคล้องกับบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21
2. ควรสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากร เช่น อุปกรณ์การผลิตสื่อดิจิทัล ซอฟต์แวร์ สำหรับการติดต่อและการเผยแพร่ผลงาน รวมถึงการพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ผู้สอนผ่านการอบรมและชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. ผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผนการสร้างสรรค์ผลงานไปจนถึงการสะท้อนผลการเรียนรู้
2. ควรส่งเสริมการสอนเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลและการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ พร้อมเปิดพื้นที่เผยแพร่ผลงาน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมวิดีโอคอนเทนต์เปรียบเทียบกับรูปแบบการสอนวรรณกรรมแบบอื่น ๆ เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิผลเชิงเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ
2. ควรศึกษาพัฒนาโมเดลการจัดการเรียนรู้ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมในระดับและประเภทของสถาบันการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างความยั่งยืนของการนำผลการวิจัยไปใช้ในทางปฏิบัติ

เอกสารอ้างอิง

- กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล และ พิณพนธ์ คงวิจิตต์. (2566). แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยในยุคดิจิทัลโดยใช้แนวคิดคอนเนกต์วิซีเอ็ม. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 17(1), 233–245.
- จักรกริช คำสม, ธาธิชล ดงสงคราม และ วรปภา อารีราษฎร์. (2568). การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการสื่อสารบนแพลตฟอร์มออนไลน์. *วารสารวิชาการ “การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ”*, 11(1), 74–86.
- จารุวรรณ ไกรลาศ, กุศธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภััสสร ปริญาญกุล และ ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์. (2567). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์. *วารสารเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน*, 27(40), 279–294.
- ณัฐพร แสนทวีสุข. (2567). สังข์ทอง: การดัดแปลงวรรณคดีไทยเป็นสื่อร่วมสมัย. ใน *วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย*. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทรงภพ ชุนมธูรส, ป ประภัสสนันท์ เรื่องจันทร์ และ ชญาตี เจริญสี. (2565). ผลการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยไมโครซอฟท์ ทีมส์ ในรายวิชาการรวมร่วมสมัย. *Journal of Modern Learning Development*, 7(1), 1-11.
- ภรณ์ยู ขำน้ำคู้. (2568). การวิเคราะห์วาทศิลป์ดิจิทัลในการเล่าเรื่องวรรณกรรมสามก๊กผ่านช่องทางยูทูปของอาจารย์มีกซ์ ณัฐกริช เปาอินทร์. *วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ*, 13(2), 1–29.
- มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. (2566). *รายละเอียดของรายวิชา มคอ.3 รายวิชา ED1028 วิเคราะห์วรรณกรรมไทยร่วมสมัย (Analysis of Contemporary Thai Literature)*. คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยศาสนศาสตร์เฉลิมพระเกียรติกาฬสินธุ์.
- วิทยานันท์ บุญทอง. (2567). การจัดการเรียนรู้การอ่านวรรณคดีไทยโดยใช้วงวรรณกรรมเพื่อเสริมสร้างความร่วมมือของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ใน *วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถาพร ปุ่มเป้า, กาญจนา วิชญาปกรณ์ และ กฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์. (2568). การสอน
วรรณกรรมไทยระดับอุดมศึกษา: จุดมุ่งหมาย สภาพปัญหา และแนวทางการจัดการ
เรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง. *วารสารสังคมวิจัยและพัฒนา*, 7(3), 211–232.

ไอรดา ภูเทศ, ชลธิชา หอมฟุ้ง และ สมพร ร่วมสุข. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วรรณกรรมไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ร่วมกับการใช้สมุดภาพการ์ตูน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 20(1),
611–626.

Agulló Sanz, E. (2024). *The BookTube phenomenon: The promotion of reading
in English literary education*. Alicante: University of Alicante.