การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน

Enhancing Thai Literary Interpretation and Learning Achievement of Grade 9 Students through the PHYGITAL–TGT Hybrid Learning Model

Received: March 27, 2026 **Revised:** May 13, 2026 **Accepted:** June 25, 2026

นฤนาท สระแดง[1] ศึกษา เบ็ญจกุล[2] และอรรถพล ชูแก้ว[3*]
Nareunart Sadang[1] Sueksa Benjakul[2] and Auttapon Chookaew[3*]

[1,2,3] คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ตำบลท่างิ้ว อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280
[1,2,3] Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, Tha Ngio, Mueang, Nakhon Si Thammarat, 80280

*Corresponding Author, E-mail: auttapon_cho@nstru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน 2) ศึกษาความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียน การวิจัยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนเชียรใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 34 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และ 3) แบบวัดความสามารถในการตีความวรรณคดีไทย การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน และการวิเคราะห์ค่าความก้าวหน้าทางการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29 และ 3) ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 82.15 ผลการวิจัยสะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขันสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุก และพัฒนาความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัล การเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ความสามารถในการตีความวรรณคดีไทย และความก้าวหน้าทางการเรียนรู้

Abstract

This research aimed to 1) compare the Thai literary learning achievement of Grade 9 students before and after learning through a PHYGITAL–TGT hybrid learning model, which integrates phygital learning with the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning approach; 2) examine students' ability in Thai literary interpretation after participating in the learning activities; and 3) investigate students' learning progress. The study employed a one-group pretest–posttest experimental design. The sample consisted of 34 Grade 9 students from Chian Yai School, Nakhon Si Thammarat Province, selected through simple random sampling. The research instruments included 1) a learning lesson plan, 2) a Thai literature achievement test, and 3) a literary interpretation ability assessment. Data were analyzed using mean, standard deviation, dependent samples t-test, and learning gain analysis.

The results indicated that (1) students' Thai literary learning achievement after the intervention was significantly higher than before the intervention at the .05 level; (2) the overall ability of students in Thai literary interpretation was at a high level (M = 4.03, SD = 0.29); and (3) students demonstrated a learning gain of 74.57 percent. The findings suggest that integrating phygital learning with the Teams Games Tournament cooperative learning model can effectively enhance students' engagement, promote active learning, and improve their ability to interpret Thai literature. This instructional approach provides a meaningful framework for developing innovative Thai literature instruction.

Keywords : Phygital Learning, Teams Games Tournament, Thai Literary Learning Achievement, Literary Interpretation Ability and Learning Gain

บทนำ

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทยในปัจจุบัน มุ่งพัฒนาผู้เรียนตามกรอบนโยบายทางการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งได้กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะหลัก 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (Ministry of Education, 2017) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และสามารถเรียนรู้พัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับแนวโน้มการพัฒนาการศึกษาให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างทักษะการคิดขั้นสูง ความสามารถในการทำงานร่วมกัน และสมรรถนะดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (OECD, 2019)

อย่างไรก็ตาม การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในชั้นเรียน และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเชียรใหญ่ พบว่ามีข้อจำกัดหลายประการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะหน่วยการเรียนรู้ที่วรรณคดีไทย ซึ่งผู้เรียนจำนวนหนึ่งยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ควรได้รับการพัฒนา เมื่อพิจารณาร่วมกับผลการวิเคราะห์ชิ้นงาน ใบงาน และการตอบคำถามในชั้นเรียน พบว่าผู้เรียนยังไม่สามารถถอดคำประพันธ์ ตีความศัพท์สำนวน และวิเคราะห์

คุณค่าทางวรรณศิลป์ของบทประพันธ์ รวมถึงไม่สามารถเชื่อมโยงข้อคิดจากวรรณคดีกับบริบทชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน ทำให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังไม่เน้นการมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ปัญหานี้สะท้อนจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และไม่สามารถคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้ร่วมกันได้ดีเท่าที่ควร (Ngamsang & Makjui, 2023) ดังนั้น จึงมีความจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ วิเคราะห์ และสร้างความหมายจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้

บริบทการเรียนรู้ในปัจจุบันทำให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีภาพ เสียง และกิจกรรมโต้ตอบที่หลากหลาย ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ แนวโน้มการพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency-Based Curriculum) ยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในการปฏิบัติจริง (Office of the Education Council, 2021) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้วรรณคดีจึงควรออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ วิเคราะห์ อภิปราย และสร้างความหมายร่วมกัน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง การสื่อสาร และการเรียนรู้เป็นทีม (Kang et al., 2023)

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่อธิบายว่าความรู้เกิดจากกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์การเรียนรู้และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Vygotsky, 1978) ในการเรียนรู้วรรณคดี แนวคิดดังกล่าวเสนอว่าผู้เรียนคือผู้อ่านและเป็นผู้สร้างความหมายโดยใช้ประสบการณ์เดิม ความรู้พื้นฐาน และบริบททางสังคมวัฒนธรรมในการตีความตัวบทวรรณกรรม ทำให้มีมุมมองในการตีความวรรณคดีที่หลากหลาย (Van der Walt, 2020) ดังผลการวิจัยของ Choihiran et al. (2021) ที่พัฒนาความสามารถในการตีความวรรณคดีโดยให้ผู้เรียนทบทวนวรรณศิลป์การใช้ภาษาในร้อยแก้วและร้อยกรอง อ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา มีปฏิสัมพันธ์กับตัวบท พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสรุปความหมายร่วมกันภายในกลุ่ม โดยมีผู้สอนหรือเพื่อนคอยช่วยเหลือเสริมต่อการเรียนรู้ (scaffolding) และนำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยน ก่อนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ซึ่งผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด รวมถึงการใช้สื่อที่มีความน่าสนใจซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ได้ดี มีความหลากหลาย สอดคล้องกับบทเรียนและวัตถุประสงค์ สัมพันธ์กับเนื้อหาสาระรวมถึงกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน

จะเห็นว่าผลงานวิจัยที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการตีความวรรณคดีใช้ฐานของแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เช่น ผลการศึกษาของ Moolhilanchndecha (2025) ระบุว่า การเรียนรู้เชิงสังคมที่ใช้กิจกรรมการอภิปรายและสร้างความหมายร่วมกัน การจัดกลุ่มแบบคละความสามารถ และการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเทคนิคที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายคือการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน (Teams Games Tournament: TGT) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมกับการแข่งขันเชิงเกมวิชาการ เพื่อสร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Johnson & Johnson, 2009)

นอกจากนี้ ผลวิจัยของ Fenezia & Armiati (2025) ยังพบว่า ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่สนับสนุนด้วยสื่อดิจิทัลมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก สร้างแรงจูงใจ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการทำงานเป็นทีม ขณะที่ Fazzin (2022) ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ลักษณะดังกล่าวสามารถพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิด

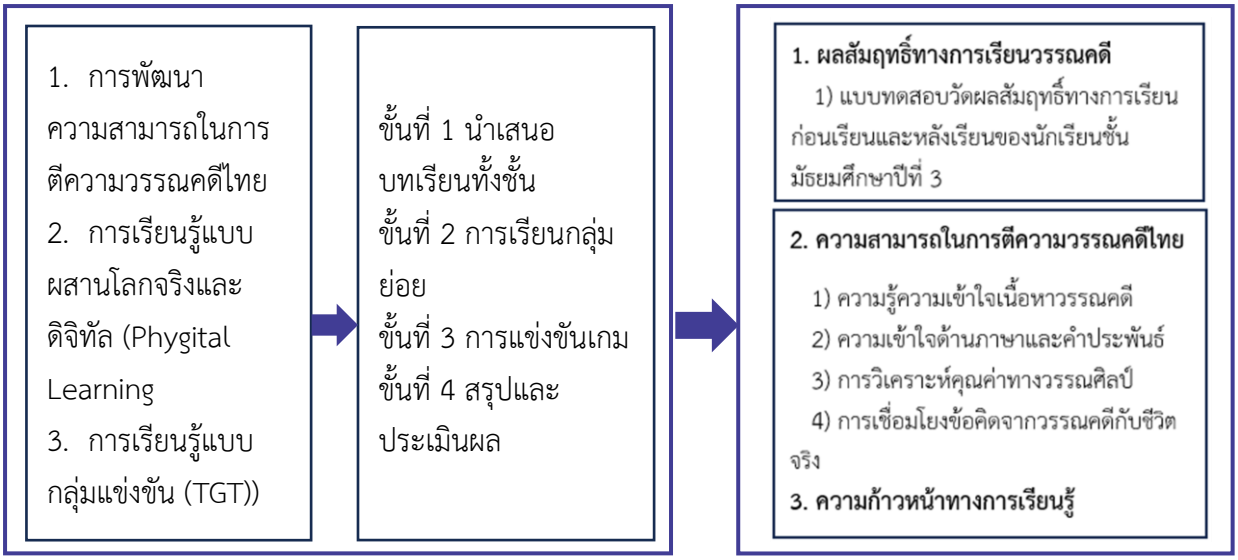
การแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด และส่งเสริมการเห็นภาพ (visualization) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจทั้งตัวบทและบริบทของวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ จากการทบทวนวรรณกรรมยังพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ยังมุ่งศึกษาการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือการใช้สื่อดิจิทัลในลักษณะแยกส่วนกัน และยังมีงานวิจัยที่บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัล (Phygital Learning) กับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในการเรียนรู้วรรณคดีไทยค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาความสามารถในการตีความวรรณคดี ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการเรียนรู้วรรณคดีในระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สามารถบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ และกระบวนการตีความวรรณคดี โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้และใช้สื่อ E-book ห้องเรียนเสมือนจริง เกมการศึกษา และกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อ่าน วิเคราะห์ และตีความบทประพันธ์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เพื่อสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเชื่อมโยงวรรณคดีไทยกับชีวิตจริงของผู้เรียน อันจะนำไปสู่การธำรงรักษาและสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมไทยให้ดำรงอยู่ในกระบวนการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน
3. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเชียรใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 248 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเชียรใหญ่ จำนวน 34 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยจับฉลาก (Lottery)

ขั้นตอนการวิจัย

1. ขั้นศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสภาพปัญหา ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เพื่อวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรม รวมทั้งแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะของกระทรวงศึกษาธิการ จากนั้นวิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย และศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นฐานในการออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

2. ขั้นพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ใช้เวลา 8 ชั่วโมง ซึ่งบูรณาการองค์ประกอบในการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัล โดยกำหนดให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทั้งในห้องเรียนจริงและพื้นที่ดิจิทัล โดยใช้สื่อ E-book ห้องเรียนเสมือนจริง กระดานเสมือน (Padlet) เกมดิจิทัล เกมกระดาน และเกม Kahoot โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) เพื่อเป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรม ได้แก่ การนำเสนอบทเรียนทั้งชั้นเรียน การเรียนรู้กลุ่มย่อยแบบคละความสามารถ การแข่งขันเกมวิชาการ และการสรุปและประเมินผล โดยนำไปเน้นการพัฒนากระบวนการตีความทางวรรณคดี ได้แก่ การถอดคำประพันธ์ การตีความสำนวน และการวิเคราะห์คุณค่าทางวรรณศิลป์ของวรรณคดีเรื่องอิศรญาณภาษิตในยุคปัจจุบัน โดยเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละช่วงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังอย่างชัดเจน

3. ขั้นตรวจสอบคุณภาพ หลังจากพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพ ข้อเสนอแนะ และนำมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาในประเด็นความสอดคล้องระหว่างมาตรฐาน ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ ความเหมาะสมของกิจกรรม ความสอดคล้องของสื่อและเครื่องมือประเมินผล ความถูกต้องเชิงเนื้อหาและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง โดยการใช้ Rating Scale ของ Likert Scale 5 ระดับ ผลการตรวจสอบคุณภาพระดับมากที่สุด อยู่ที่ 4.70 ก่อนนำไปทดลองใช้

4. ขั้นทดลองจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ทดสอบก่อนเรียน (pretest) ก่อนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เพื่อวัดระดับความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเกี่ยวกับเนื้อหาวรรณคดี รวมทั้งใช้ผลการทดสอบก่อนเรียนเป็นข้อมูลในการจัดกลุ่มนักเรียนแบบคละความสามารถสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

4.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Treatment) ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ โดยบูรณาการสื่อและเครื่องมือดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมในห้องเรียนจริง จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอบทเรียนทั้งชั้นเรียน ครูนำเสนอสาระสำคัญของบทเรียนเกี่ยวกับวรรณคดี เช่น ประวัติผู้แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ และเนื้อเรื่องย่อ โดยใช้สื่อภาพ สื่อดิจิทัล และ E-book ร่วมกับนิทรรศการห้องเรียนเสมือนจริง

ขั้นที่ 2 การเรียนรู้กลุ่มย่อย นักเรียนจัดเป็นกลุ่มบ้านแบบคละความสามารถ โดยใช้ผลการทดสอบก่อนเรียนเป็นเกณฑ์ สมาชิกในกลุ่มร่วมกันศึกษาเนื้อหา ทำใบงาน อภิปราย และสรุปความรู้โดยใช้กระดานเสมือน (Padlet) พร้อมจัดแสดงผลงานในนิทรรศการห้องเรียนเสมือนจริง

ขั้นที่ 3 การแข่งขันเกม (TGT Tournament) ครูจัดกิจกรรมการแข่งขันเกมตอบคำถาม เช่น งานนำเสนอแบบมีปฏิสัมพันธ์ (PowerPoint Interactive) เกมการศึกษา ได้แก่ เกมกระดาน เกมปริศนาสำนวน โดยให้ตัวแทนผู้เรียนที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกัน และนำคะแนนรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

ขั้นที่ 4 สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียน พร้อมสะท้อนผลการเรียนรู้ในกิจกรรมอภิปราย และการประเมินผลโดยใช้โปรแกรม Kahoot

4.3 การทดสอบหลังเรียน (posttest) หลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ชุดเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม และประเมินความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของผู้เรียน โดยพิจารณาจากกิจกรรมการวิเคราะห์ตัวบทและการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียน

เครื่องมือการวิจัย (การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพ)

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง อิศรญาณภาษิต ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ โดยวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อนำมาจัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและพฤติกรรมการเรียนรู้ แล้วสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้การประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอยู่ระหว่าง 0.50-1.00

2. หลังจากผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาแล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบรายข้อ โดยทำการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20-1.00 จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพให้เหลือจำนวน 30 ข้อ และนำแบบทดสอบดังกล่าวไปวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78 ซึ่งอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ จึงนำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

3. แบบวัดความสามารถในการตีความวรรณคดีไทย เรื่อง อิศรญาณ เป็นแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ ซึ่งพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ประเมินความสามารถของผู้เรียนในการตีความ วิเคราะห์ และเชื่อมโยงแนวคิดจากวรรณคดีกับสถานการณ์ในชีวิตจริงโดยใช้บทประพันธ์เป็นฐาน จากวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการอ่านวรรณคดีและการตีความวรรณกรรม วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหานำมาจัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบ ระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การจับใจความสำคัญ การตีความความหมายแฝง การประเมินคุณค่าทางวรรณศิลป์ และประเมินคุณค่าเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตแล้วสร้างข้อคำถามพร้อมกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน (rubric) เพื่อประเมินระดับความสามารถในการตีความวรรณคดีของผู้เรียน

หลังจากนั้นนำเครื่องมือเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ของหลักสูตร โดยใช้การประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) ผลการตรวจสอบพบว่า รายการคำถามทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าเครื่องมือวิจัยมีความสอดคล้องและมีความเหมาะสมในการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของนักเรียนหลังการทดลอง (posttest)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเชียรใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยก่อนเริ่มการทดลอง ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย ขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม บทบาทของผู้เรียน และวิธีการวัดและประเมินผล ให้ผู้เรียนเข้าใจ จากนั้นทดสอบก่อนเรียนและทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ในระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงกระบวนการจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย การสรุปความรู้ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากชิ้นงานและกิจกรรม ดังภาพ 2

ภาพ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและประเมินความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยโดยใช้แบบวัดความสามารถในการตีความวรรณคดี

การวิเคราะห์

1. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวมทั้งผลการประเมินความสามารถในการตีความวรรณคดีไทย มาจัดหมวดหมู่ ตรวจสอบความครบถ้วน และวิเคราะห์ด้วยสถิติ โดยคำนวณค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

2. ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพื่อประเมินระดับพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ค่าความก้าวหน้าปกติ (Normalized Gain: g) ซึ่งเป็นดัชนีที่ใช้วัดระดับการพัฒนาความรู้ของผู้เรียนจากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน และใช้แนวคิดของ Hake (1998) ประกอบการตีความประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

3. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบวัดแบบวัดความสามารถในการตีความวรรณคดีไทย มาวิเคราะห์ตามเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) และแปลผลตามระดับความสามารถของผู้เรียน จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์ทั้งหมดไปใช้ในการตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน

การทดสอบ	df	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	*SD*	Sig.
ก่อนเรียน	33	30	9.13	1.30	.000*
หลังเรียน	33	30	16.63	0.92	

*$p < .05$

จากตาราง 1 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการพัฒนาความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน ดังตาราง 2

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของนักเรียน

ความสามารถในการตีความวรรณคดีไทย	$\overline{X}$	*SD*	ระดับความสามารถ
การจับใจความสำคัญของบทประพันธ์	4.47	0.34	มาก
การตีความความหมายแฝง	3.67	0.29	มาก
การประเมินคุณค่าทางวรรณศิลป์	4.19	0.24	มาก
การเชื่อมโยงข้อคิดกับชีวิตจริง	3.80	0.27	มาก
รวม	**4.03**	**0.29**	**มาก**

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.03, SD = 0.29) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการทำความเข้าใจ ตีความ วิเคราะห์ และเชื่อมโยงแนวคิดจากวรรณคดีกับชีวิตจริงได้ในระดับค่อนข้างสูง ทั้งนี้ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยรวมมีค่าต่ำ (SD = 0.29) แสดงว่าคะแนนของนักเรียนมีการกระจายตัวไม่มาก หรือกล่าวได้ว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีระดับความสามารถไปในทิศทางเดียวกัน

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ การจับใจความสำคัญของบทประพันธ์ ($\overline{X}$ = 4.47, SD = 0.34) อยู่ในระดับมาก แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถระบุสาระสำคัญ เหตุการณ์หลัก และประเด็นสำคัญของบทประพันธ์ได้อย่างถูกต้องและชัดเจน แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการอ่านบทประพันธ์ การอภิปราย และการสรุปความรู้ร่วมกัน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดี

รองลงมาคือ การประเมินคุณค่าทางวรรณศิลป์ ($\overline{x}$ = 4.19, SD = 0.24) อยู่ในระดับมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต่ำที่สุดในทุกด้าน แสดงว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสามารถค่อนข้างสม่ำเสมอในการวิเคราะห์คุณค่าด้านภาษา แนวคิด และคุณค่าทางวรรณศิลป์ของบทประพันธ์ แสดงว่ากิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิเคราะห์สำนวน กลวิธีการใช้ภาษา และอภิปรายคุณค่าของวรรณคดีร่วมกัน มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถด้านนี้ได้อย่างเด่นชัด

ด้านการเชื่อมโยงข้อคิดกับชีวิตจริง ($\overline{x}$= 3.80, SD = 0.27) อยู่ในระดับมาก แสดงว่านักเรียนสามารถนำแนวคิดหรือคติสอนใจจากวรรณคดีไปเชื่อมโยงกับสถานการณ์ร่วมสมัยหรือประสบการณ์ในชีวิตประจำวันได้ค่อนข้างดี ผลดังกล่าวทำให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่ใช้สถานการณ์เป็นฐาน การอภิปรายเชิงประยุกต์ และการสะท้อนคิดหลังเรียน มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างวรรณคดีกับบริบทชีวิตจริง

ด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ การตีความความหมายแฝง (M = 3.67, SD = 0.29) แม้อยู่ในระดับมาก แต่ต่ำกว่าด้านอื่น สะท้อนว่าการตีความนัย ความหมายระดับลึก หรือสำนวนที่แฝงอยู่ในบทประพันธ์ยังเป็นทักษะที่ผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดในระดับสูงกว่าการจับใจความสำคัญโดยตรง จึงอาจต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องภายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้

3. ผลการศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน ดังตาราง 3

ตาราง 3 ค่าร้อยละความก้าวหน้าทางการเรียนรู้จากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ความแตกต่าง	ร้อยละ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	9.13	16.63	7.50	82.15

ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพื่อแสดงระดับการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยคำนวณจากความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเทียบกับคะแนนก่อนเรียน ผลการวิเคราะห์พบว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 82.15 ซึ่งทำให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิผลในการพัฒนาความรู้และความเข้าใจด้านวรรณคดีไทยของผู้เรียนในระดับสูง และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลของการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขันสามารถส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง Vygotsky (1978) ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีโอกาสมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและแลกเปลี่ยนความคิดกับผู้อื่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อ่าน วิเคราะห์ และอภิปรายบทประพันธ์ร่วมกันภายในกลุ่ม จึงทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความหมายจากตัวบทวรรณคดี

ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) สามารถกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Fenezia & Armiati (2025) ที่พบว่าการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบแบบกลุ่มแข่งขัน (TGT) ร่วมกับสื่อดิจิทัลช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

นอกจากนี้ การบูรณาการสื่อดิจิทัล ยังช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลที่มุ่งสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกจริงและโลกดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการสร้างความหมายจากการเรียนรู้ Barola et al. (2022); Fazzin (2022) แสดงให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการตีความวรรณคดีไทยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะด้านการจับใจความสำคัญของบทประพันธ์และการประเมินคุณค่าทางวรรณศิลป์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าด้านอื่น ๆ ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอ่าน วิเคราะห์ และอภิปรายตัวบทวรรณคดีร่วมกันภายในกลุ่มสามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการทำความเข้าใจและวิเคราะห์วรรณคดีของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดการตีความวรรณคดีที่เสนอว่า การอ่านวรรณคดีเป็นกระบวนการสร้างความหมายจากการตีความโดยใช้ประสบการณ์เดิม ความรู้พื้นฐาน และบริบททางสังคมวัฒนธรรมของผู้อ่าน ในแนวทางของการใช้วิจัยเป็นฐาน (Van der Walt, 2020) เมื่อผู้เรียนมีโอกาสอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และวิเคราะห์ตัวบทวรรณคดีร่วมกับผู้อื่น จึงทำให้เกิดมุมมองในการตีความที่หลากหลายและลึกซึ้ง

ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Choihiran et al. (2021) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนอ่าน วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวบทวรรณกรรมสามารถพัฒนาความสามารถในการตีความวรรณคดี โดยเฉพาะเมื่อมีการใช้กระบวนการเสริมต่อการเรียนรู้จากครูหรือเพื่อนร่วมกลุ่มเพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยซึ่งพบว่าด้านการตีความความหมายแฝงมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น แม้ว่าจะยังอยู่ในระดับมากก็ตาม สะท้อนว่าการตีความนัยหรือความหมายเชิงลึกของบทประพันธ์เป็นกระบวนการคิดขั้นสูงที่ต้องอาศัยทักษะการวิเคราะห์ การอนุมาน และประสบการณ์ทางภาษาในระดับสูงกว่าการจับใจความ ดังนั้น การพัฒนาความสามารถด้านนี้อาจต้องใช้เวลาและการฝึกฝนโดยเพิ่มเติมกิจกรรมการอ่านเชิงวิพากษ์ การอภิปรายเชิงวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงตัวบทกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้มากขึ้น

3. ความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการวิเคราะห์ค่าความก้าวหน้าทางการเรียนรู้พบว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมการพัฒนาความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนได้ในระดับสูง ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Hake (1998) ที่เสนอว่าค่าความก้าวหน้าปกติเป็นตัวชี้วัดที่สามารถสะท้อนระดับการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งอาจเกิดจากลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับงานวิจัยด้านการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ของ Pasqualotto & Filosofi (2023) ที่พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองสามารถส่งเสริมความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำการจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขันไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ การตีความ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

1.2 ควรมุ่งเน้นการปรับปรุงกิจกรรมให้มีความยืดหยุ่นและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมให้สามารถปรับลดหรือขยายขั้นตอนได้ตามระยะเวลาเรียน เพื่อแก้ไขข้อจำกัดด้านเวลา และทำให้การดำเนินกิจกรรมครบถ้วนสมบูรณ์

1.3 ควรพัฒนาเกมและสื่อการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล เพื่อเพิ่มทางเลือกและลดข้อจำกัดด้านอุปกรณ์

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวในบริบทที่หลากหลาย เช่น การใช้แบบแผนการทดลองที่มีกลุ่มควบคุม การศึกษาทักษะการอ่านวรรณคดีและคุณลักษณะที่เกี่ยวข้อง และการขยายการศึกษาไปยังระดับชั้นหรือเนื้อหาวรรณคดีอื่น ๆ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้วรรณคดีให้มีความลึกซึ้งและหลากมิติ

2.2 ควรปรับปรุงสื่อ E-book ให้มีลักษณะเป็นสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (Interactive) อย่างเต็มรูปแบบ โดยเพิ่มองค์ประกอบ เช่น เสียงอ่านบทร้อยกรองที่ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ วิดีโออธิบายความหมายของคำศัพท์ยาก เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบที่ยากขึ้น

องค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบใหม่

การจัดการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบกลุ่มแข่งขันสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ความสามารถในการตีความวรรณคดี และความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่า การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์วิพากษ์มีนัยสำคัญต่อการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ในด้านการออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงตัวบทวรรณคดีกับบริบทชีวิตจริงของผู้เรียน และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังมีคุณค่าต่อวงการวิชาการด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยและวรรณคดี โดยเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสานโลกจริงและดิจิทัล

References

Barola, D., Bosco, K., Manjula, A., & Sudhakaran, M. V. (2022). Phygital learning, the next big revolution in education for the future. *Psycho-Technological Approaches.* A.S.A. Lawrence & M. Manivannan (Eds.), Emerging trends of psycho-technological approaches in heutagogy (47-51). Tamil Nadu Open University.

Choihiran, P., Buasomboon, B., & Phoyen, K. (2021). The Development of Learning Model for Enhancing the Reading Ability of Undergraduate Students Using RUCES MODEL. *Dhonburi Rajabhat University Journal, 15*(1), 26–41. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/journaldru/article/view/250844 (in Thai)

Fazzin, S. (2022). Learning and Teaching in the Modern Age. In *EdTech Economy and the Transformation of Education* (pp. 1-20). IGI Global Scientific Publishing.

Fenezia, F., & Armiati, A. (2025). The Effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Supported by Digital Interactive Media: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Education and Social Studies, 4*(3), 324-336. https://doi.org/10.33650/ijess.v4i3.12798

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.

Ministry of Education. (2017). *Basic Education Core Curriculum B.E.* 2008 *(Revised Edition B.E. 2560/A.D. 2017)*. The Agricultural Cooperative Federation of Thailand Printing. (in Thai)

Moolhilanchndecha, N. (2025). *Thai literature instruction based on social constructivism approach to enhance reading comprehension and reading engagement of upper secondary students* [Master's thesis, Chulalongkorn University]. Chula Digital Collections. https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/75349 (in Thai)

Ngamsang, B., & Makjui, A. (2023). The development of literature analysis skills of Matthayomsuksa 2 students by using creative drama techniques. *Journal of Buddhist Philosophy Evolved, 7*(1), 164-175. https://ojs.mbu.ac.th/index.php/jbpe/article/view/2111?utm (in Thai)

OECD. (2019). *OECD Skills Strategy 2019: Skills for a Social World*. OECD Publishing Paris. https://doi.org/10.1787/9789264313835-en

Office of the Education Council. (2021). *Guidelines for developing competency-based curriculum for basic education*. Ministry of Education.

Kang, A., Lim, Y., & Murdoch, Y. D. (2023). The value of reading circles in emi class: engagement, usefulness, and outcomes. *Sage Open, 13*(2), eLocator 21582440231179681. https://doi.org/10.1177/21582440231179681

Pasqualotto, A., & Filosofi, F. (2023). Tangible digital storytelling and phygital reality: benefits for inclusion and cooperation in young children. *REM, 15*(2), 41-50.

Van der Walt, J. L. (2020). Interpretivism-constructivism as a research method in the humanities and social sciences–more to it than meets the eye. *International journal of philosophy and theology, 8*(1), 59-68.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.