

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง อย่างมี
วิจาร์ณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราช
ภัฏสงขลา*

DEVELOPMENT OF A THAI LANGUAGE TEACHING MODEL USING Game-based
Learning, INTEGRATING SOUTHERN LOCAL LITERATURE TO PROMOTE
STUDENTS' CRITICAL LISTENING AND ANALYTICAL THINKING ABILITIES
GRADUATE DEGREE LEVEL SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY

นิตาริน จุลวรรณ^{1*}, มาเรียม นิลพันธุ์², ไชยศ ไพวิทยศิริธรรม²

Nidarin Junlawan^{1*}, Maream Nillapun², Chaiyos Paiwithayasiritham²

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ประเทศไทย¹

Faculty of Education Songkhla, Rajabhat University, Thailand¹

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประเทศไทย²

Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand²

*Corresponding author E-mail: nidarin.ju@skru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ GBL บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจาร์ณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจาร์ณญาณและการคิดวิเคราะห์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และเพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจาร์ณญาณ และการคิดวิเคราะห์ ซึ่งใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา ประกอบด้วย การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning การทดลองใช้ และการประเมินและปรับปรุง ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจาร์ณญาณ และการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาได้สำเร็จ โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล

ให้ผู้เรียนทราบ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เนื้อหาหลักสูตรฝึกอบรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการศึกษา ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียน การสอนโดยใช้ GBL บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดวิเคราะห์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ สงขลา พบว่าผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังอย่างมี วิจารณญาณ และ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ หลังการใช้ รูปแบบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบการเรียน การสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนการสอน, Game-based Learning, วรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้, การฟังอย่างมี วิจารณญาณ, การคิดวิเคราะห์

Abstract

The research article on the development of a Thai language teaching model using GBL integrating southern local literature to promote critical listening and analytical thinking abilities of undergraduate students at Songkhla Rajabhat University aims to develop a teaching model using Game-based Learning integrating southern local literature to promote critical listening and analytical thinking abilities of undergraduate students at Songkhla Rajabhat University and to study the effectiveness of the teaching model using Game-based Learning integrating southern local literature to promote critical listening and analytical thinking abilities. The research and development model was used, consisting of basic data analysis, design and development of a teaching model using Game-based Learning, testing, and evaluation and improvement. The research results found that the Thai language teaching model using Game-based Learning integrating southern local literature to promote critical listening and analytical thinking abilities of undergraduate students at Songkhla Rajabhat University was successful. The developed teaching model consists of teaching management models, activity organizing steps, measurement and evaluation for learners in both theory and practice, training course content, learning activity organization, and the results of the study on the effectiveness of the teaching model using GBL integrating southern local literature to promote critical listening abilities. And the analytical thinking of graduate students at Songkhla Rajabhat University found that the results of the comparison of the ability to listen critically and the ability to think analytically after using the teaching model were significantly higher than before using the teaching model at the statistical level of .05.

Keywords: Teaching Model, Game-based Learning, Southern Local Literature, Critical Listening, Analytical Thinking

บทนำ

การฟังนับเป็นทักษะการรับสารที่สำคัญในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทำให้บุคคลเกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถโต้ตอบข้อมูลข่าวสารได้อย่างถูกต้อง (อรรชนีดา หวานคง, 2559) โดยการฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณ ถือเป็นกระบวนการรับสารจากการได้ยิน พิจารณาอย่างรอบคอบ ก่อนนำไปใช้ประโยชน์ (คัมภีรภาพ คงสารวย, 2563) การฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณเป็นทักษะสำคัญที่มุ่งเน้นให้บุคคลใช้ความสามารถ ด้านการคิดวิเคราะห์ คิด แยกแยะ ตลอดจนประเมินค่าสิ่งที่ฟัง ส่งเสริมทักษะทางภาษา ตลอดจนเพิ่มพูนความรู้ และแนวคิด ที่น่าเชื่อถือ ส่งเสริมให้บุคคลรู้เท่าทันสื่อ และเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกอยู่เสมอ (เสาวลักษณ์ เมฆแดง, 2555)

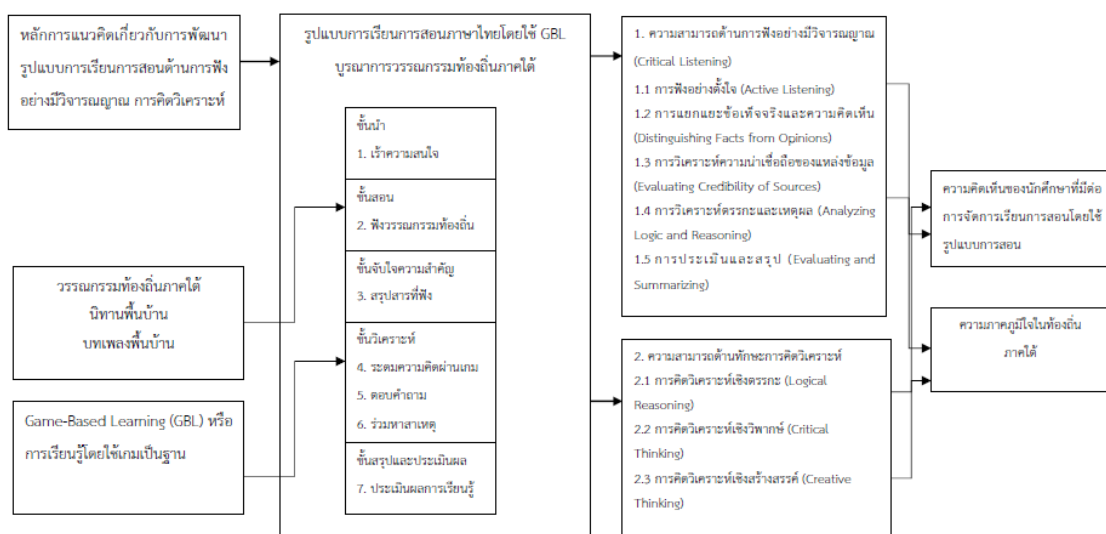
เป้าหมายของการปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่ 21 คือ การสร้างคนและสังคมแห่งการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมให้เกิดขึ้นในทุกคน ตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานการศึกษาของชาติ มาตรฐาน ที่ 1 ได้กล่าวว่า การศึกษาต้องพัฒนาคนตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ตรงตามความต้องการทั้งในด้านสุขภาพ ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จิตสำนึกที่พึงประสงค์ และอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2548) นอกจากนี้สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้กำหนดกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ โดยกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ให้บัณฑิตมีความรู้คู่คุณธรรมและ จริยธรรม คือ การมีความรู้ในศาสตร์ และประพฤติดนอย่างมีคุณธรรมจริยธรรม และด้วยควมมีสำนึกรับผิดชอบ ทั้งในส่วนตนและส่วนรวมมี (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2558); (สำนักนโยบาย ด้านการศึกษามหภาค, 2553)

ภาษาไทยเป็นวิชาที่มีความสำคัญในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ในสาขาวิชาอื่น ๆ ดังนั้นการเรียนรู้ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนให้ถูกต้องตามหลักวิชาภาษาไทยนั้นจึง นับว่าเป็น “หัวใจ” ของภาษาไทยซึ่งมีความสำคัญมากที่จะช่วยทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ (จรรยาศักดิ์ บุญญา พิทักษ์, 2553) “ทักษะการฟัง เป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญมากทักษะหนึ่ง ทั้งนี้เพราะได้มีความเจริญทางด้าน เทคโนโลยี สื่อสารมวลชน ตลอดจนกิจกรรมต่าง ๆ ที่ชุมชนจัดขึ้น ซึ่งทำให้บุคคลฝ่ายต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เยาวชน ต้องใช้ทักษะการฟังเป็นอันมาก ถ้านักเรียนได้รับการฝึกฝน และการแนะแนวในด้านการฟังอย่างถูกต้อง เหมาะสม นักเรียนก็จะมีความสามารถ ในการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ และได้รับประโยชน์เต็มที่จากการฟัง หาก นักเรียนขาดการฝึกฝนทักษะการฟังแล้ว นักเรียนก็จะไม่ได้รับประโยชน์จากการฟังเท่าที่ควร และอาจเกิดผลร้าย กับนักเรียนได้” สรุปได้ว่า ทักษะการฟังเป็นทักษะที่มีความสำคัญ และใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวันของคนเรา การ ฟังมีบทบาทสำคัญยิ่งในการศึกษา เพราะเป็นรากฐานในการเรียนรู้ และเข้าใจภาษาได้ดี จนสามารถสื่อความหมาย กับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิเศษ ชาญประโคน, 2550) การฟังเป็นการแสดงมารยาทที่ดีในการเข้าสังคม ทำให้เข้าใจสารได้อย่างครบถ้วน การฟังที่ดีย่อมทำให้ได้รับข้อความของสารอย่างครบถ้วน และสามารถเข้าใจใน วัตถุประสงค์ของผู้พูด ช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่น ๆ เป็นพื้นฐานสำคัญของสมรรถภาพทางความคิด (จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ, 2555) ดังนั้น จึงได้มีการกำหนดจุดประสงค์ของการสอนฟังไว้อย่างชัดเจน ทั้งในระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ในส่วนของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ กำหนดการสอนทักษะการฟังไว้ในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 นักศึกษาจะได้



เรียนวิชา ภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งการฟังในระดับอุดมศึกษานี้ ผู้เรียนควรมี ความสามารถด้านทักษะการฟังในระดับที่สูงขึ้น โดยเฉพาะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และสามารถคิดวิเคราะห์ได้ถูกต้อง

จากการสอนรายวิชาการฟัง การดู และการพูดสำหรับครูภาษาไทย ผู้วิจัยสังเกต พบว่า การรับสารด้านทักษะการฟังเป็นทักษะหนึ่งที่ต้องได้รับการพัฒนา เนื่องจาก บางครั้งผู้เรียนอาจฟังแล้วไม่เข้าใจ จนไม่สามารถวิเคราะห์สารที่ได้ฟังได้ตรงประเด็น ทั้งนี้ อาจเกิดจากหลายปัจจัยทั้งด้านผู้สอนที่เน้นบรรยายมากกว่าการปฏิบัติ ด้านเนื้อหาขาดความน่าสนใจ ด้านผู้เรียนขาดความรู้ ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning ซึ่งเป็นแนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมบูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นไปพร้อม ๆ กัน โดยผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิด ดังภาพ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดทฤษฎีการวิจัย

กรอบแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสามารถช่วยดึงดูดความสนใจของนักศึกษาให้ได้รับความรู้อย่างมีความสุข และรู้สึกเข้าใจภาคใต้เพื่อให้เกิดความรู้ห่วงแหนเอกลักษณ์ภาคใต้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดวิเคราะห์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ และเปรียบเทียบความสามารถในการ

คิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning
บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรสี่ปี) ศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หลักสูตรปรับปรุง 2567
2. ศึกษาความคิดเห็นอาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 3 คน เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนนักศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ทั้งนี้การศึกษาข้อมูลผู้วิจัยจะใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. สอบถามผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม และสอบถามเรื่องวรรณกรรมที่ควรนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ทั้งนี้การศึกษาข้อมูลผู้วิจัยจะใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
4. ศึกษาความต้องการของนักศึกษาโดยใช้แบบสอบถาม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ Game-based Learning และวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้วิธีการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) การออกแบบและพัฒนา

1. ออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ จากนั้นพัฒนาเครื่องมือประกอบการเรียนการสอน และเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอน และเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ประกอบด้วย
 - 2.1 อาจารย์ผู้สอนภาษาไทย จำนวน 3 คน โดยใช้รูปแบบสนทนากลุ่ม (Focus Group)
 - 2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ จำนวน 1 คน โดยใช้รูปแบบการสัมภาษณ์
 - 2.3 อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 คน
 - 2.4 อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา จำนวน 1 คน



3. ปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอน และเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลให้เหมาะสมก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ และเกณฑ์การประเมินความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) ทดลองใช้

1. กำหนดประชากร กลุ่มตัวอย่าง ดังนี้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาปริญญาบัณฑิตชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาไทย และสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์-ภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการฟัง การดู การพูดสำหรับครูภาษาไทย ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2567 รวมทั้งหมด 60 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาปริญญาบัณฑิตชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ลงทะเบียนเรียนวิชาการฟัง การดู การพูดสำหรับครูภาษาไทย ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เนื่องจากมีคุณสมบัติคล้ายคลึงกับกลุ่มประชากร

2. ชี้แจงหลักการเหตุผล รูปแบบการจัดการเรียนการสอน ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลให้ผู้เรียนทราบ

3. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

4. จัดการเรียนการสอนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น 2 สัปดาห์ ๆ ละ 4 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง

5. บันทึกหลังจบกิจกรรม

6. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

7. สอบถามความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) การประเมินและปรับปรุง

1. ประเมินผลความสามารถด้านการฟังของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

2. ประเมินความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้น

3. ปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นให้มีความเหมาะสมและนำไปใช้ได้

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น รูปแบบการเรียนการสอนโดยโดยใช้ GBL โดยบูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้

2. ตัวแปรตาม ความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถด้านทักษะการคิดวิเคราะห์

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณหลังใช้รูปแบบการสอนสูงกว่าก่อนใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning โดยบูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้
2. นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังใช้รูปแบบการสอนสูงกว่าก่อนใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning โดยบูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้

ผลการวิจัย

การศึกษาการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาเป็นการวิจัยลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปสาระสำคัญของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based Learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณและการคิดวิเคราะห์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านให้ความเห็นว่าทักษะการฟังและการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณมีความสำคัญต่อผู้เรียน โดยเฉพาะการบูรณาการทักษะการฟังและการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณกับ Game-based learning ซึ่งเชื่อมโยงวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ซึ่งเป็นพื้นที่ของนักศึกษา น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ทำให้บรรยากาศการเรียนมีความสนุกสนาน และส่งเสริมทักษะการฟังนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม และสอบถามเรื่องวรรณกรรมที่ควรนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอน สรุปผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า การนำวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนถือเป็นสิ่งที่น่าสนใจมาก เนื่องจาก ปัจจุบันเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น นักศึกษาส่วนใหญ่ละเลยวิถีเดิม รากเหง้าภูมิปัญญาเดิม ทำให้วรรณกรรมพื้นบ้านใกล้จะเลือนหายไปตามกาลเวลา การนำวรรณกรรมท้องถิ่นเข้ามาปรับใช้ในการเรียนการสอนน่าจะเปรียบเสมือนการกระตุ้นให้นักศึกษาฉุกคิดถึงวัฒนธรรมเดิมของตนเองได้เป็นอย่างดี ส่งเสริมให้เกิดความรัก ห่วงหวณในความเป็นภาคใต้ แต่อาจมีข้อจำกัดตรงเนื้อหาที่อาจจะมีคำภาษาใต้โบราณที่ปัจจุบันไม่มีคนพูด อาจต้องทำความเข้าใจความหมายเดิมบ้าง (สนธิ บุญฤทธิ์, 2567)

ผู้วิจัยศึกษาความต้องการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game-based learning ซึ่งเชื่อมโยงวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ นักศึกษาต้องการพัฒนาการฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณและการคิดวิเคราะห์มากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ย 4.76 ด้านฝึกวิเคราะห์เนื้อหาวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ที่ปรากฏในสื่อที่ฟังมีค่าเฉลี่ย 4.66 ด้านความต้องการ



เรียนรู้ผ่าน Game-based learning มากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.59 ด้านความต้องการให้วัดและประเมินผลการฟังและดูด้วยวิธีการที่หลากหลายมีค่าเฉลี่ย 4.59

2. ศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดวิเคราะห์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยร่างรูปแบบการสอนตามข้อมูลพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วย รูปแบบการจัดการเรียนการสอน ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลให้ผู้เรียนทราบ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เนื้อหาหลักสูตรฝึกอบรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Game-based learning พบว่า ร่างรูปแบบการสอนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41 จากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำร่างรูปแบบการสอนไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ-ภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ โดยวิธีการเปรียบเทียบคะแนนการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ Game-based learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เกิดขึ้นจากการใช้หลักสูตรฝึกอบรมก่อนการทดลอง (Pretest) และหลังการทดลอง (Posttest) โดยการทดสอบค่าที่แบบไม่อิสระ (t-test dependent) พบว่าคะแนนก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92 คะแนนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.40 ผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการสอนมีประสิทธิภาพช่วยพัฒนาความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ให้ดีขึ้น

ผลการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ Game-based learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พบว่าค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.00 ซึ่งแสดงว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพในระดับมากที่สุด โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนได้ประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนและให้ความเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนมีคุณภาพดี

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ Game-based Learning (GBL) บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มีผลการวิจัยที่นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนา ผู้วิจัย พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นโดยบูรณาการ Game-based Learning กับวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ ช่วยส่งเสริมความสนใจและการมี

ส่วนร่วมของนักศึกษา ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น ผลการทดลองใช้รูปแบบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าคะแนนทดสอบหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย รูปแบบนี้ยังได้รับการประเมินคุณภาพในระดับสูงจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าเฉลี่ย (M) 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.00 ซึ่งสะท้อนถึงความเหมาะสมและความมีคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนนี้

2. การพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนรูปแบบนี้สามารถส่งเสริมทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพดังที่ คัมภีร์ภาพ คงสารวย ได้กล่าวว่า การฟังอย่างมีวิจารณญาณ ถือเป็นกระบวนการรับสารจากการได้ยิน พิจารณาอย่างรอบคอบก่อนนำไปใช้ประโยชน์ ซึ่งนักศึกษาสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาที่ได้ยินอย่างลึกซึ้งอันเป็นผลจากการบูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นที่มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของนักศึกษา ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการฟังในเชิงลึก (คัมภีร์ภาพ คงสารวย, 2563)

3. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้วิจัย พบว่า การเรียนรู้ผ่าน Game-based Learning ที่มีกระบวนการเชิงโต้ตอบและกิจกรรมที่กระตุ้นความคิด ส่งผลให้นักศึกษามีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการทดลองแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น ซึ่งยืนยันถึงความสำเร็จของรูปแบบการสอนนี้ สอดคล้องกับเสาวลักษณ์ เมฆแดง ที่กล่าวถึง การฟังอันเป็นทักษะสำคัญที่ส่งเสริมด้านการคิดวิเคราะห์ คิดแยกแยะ ตลอดจนประเมินค่าสิ่งที่ฟัง ส่งเสริมทักษะทางภาษา ตลอดจนเพิ่มพูนความรู้ และแนวคิด ที่น่าเชื่อถือ ส่งเสริมให้บุคคลรู้เท่าทันสื่อ และเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกอยู่เสมอ (เสาวลักษณ์ เมฆแดง, 2555)

จากการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยเชื่อว่าความน่าสนใจของวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้บูรณาการสู่การเรียนการสอน ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีสมัยใหม่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต และสร้างความภูมิใจในเอกลักษณ์ของพื้นที่ภาคใต้ แม้ว่ารูปแบบการเรียนการสอนนี้จะมีประสิทธิภาพสูง แต่การใช้วรรณกรรมท้องถิ่นที่มีภาษาเฉพาะถิ่น เช่น คำศัพท์ถิ่นโบราณ อาจเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจของนักศึกษา ดังนั้น ผู้สอนควรพัฒนาแนวทางอธิบายเพิ่มเติมหรือปรับเนื้อหาให้เหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ควรมีการขยายการศึกษาในรูปแบบนี้ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อเพิ่มความครอบคลุมและความยั่งยืนในการพัฒนาทักษะของผู้เรียน

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้ Game-based learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สามารถอภิปรายผลแยกตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้ วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based learning บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ผลการวิจัยพบว่า ผู้วิจัยสามารถพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

ภาษาไทยโดยใช้ Game-based learning บุรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาได้สำเร็จ โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ที่ประเมินว่ารูปแบบการเรียนการสอนมีคุณภาพดี โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นนี้เกิดจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร หลักสูตร ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ และความต้องการของนักศึกษา ซึ่งข้อมูลดังกล่าวเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบและพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนรวมถึงเครื่องมือประกอบการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมตรงตามความต้องการและสามารถนำไปใช้ได้จริง วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based learning บุรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดวิเคราะห์ ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based learning บุรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาได้จริง วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ Game-based learning บุรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาได้จริง ทั้งนี้ ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนอาจเนื่องมาจากรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีความน่าสนใจ สนุกสนาน โดยการนำ Game-based learning มาบูรณาการกับวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ใกล้ตัวนักศึกษา สามารถช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสนใจ อยากเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการพัฒนาความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการคิดวิเคราะห์ตามไปด้วย

เอกสารอ้างอิง

- คัมภีรภาพ คงสารวย. (2563). การศึกษาประสิทธิภาพและทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ต่อการใช้สื่อการเรียนภาษาอังกฤษ ชุดการฟังอย่างมีวิจารณญาณ. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด, 9(2), 670-682.
- จรรยาศักดิ์ บุญญาพิทักษ์. (2553). เอกสารประกอบการสอนภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. สงขลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ. (2555). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- วิเศษ ชาญประโคน. (2550). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล กรุ๊ป.

- สนิท บุญฤทธิ์. (2 กันยายน 2567). วรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม และวรรณกรรมที่ควรนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอน. (นิตาริน จุลวรรณ, ผู้สัมภาษณ์)
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2558. กรุงเทพมหานคร: วงศ์สว่างพับลิชชิ่งแอนด์พริ้นติ้ง.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2548). แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักนโยบายด้านการศึกษามหาภาค. (2553). เป้าหมายยุทธศาสตร์และตัวบ่งชี้การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ.2552-2561). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ เมฆแดง. (2555). การพัฒนาแบบฝึกการฟังอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อรรชนิดา หวานคง. (2559). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21. วารสารญาณสังวร, 87(2), 303-310.