



วารสารศึกษาครุฑรศน์  
JOURNAL OF EDUCATIONAL STUDIES

วารสารศึกษาครุฑรศน์  
(Journal of Educational Studies)

ISSN: ..... (Online)

---

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-กุมภาพันธ์ 2569)

Vol.1 No.1 (January-February 2026)



โดย

สถาบันพัฒนานวัตกรรมการ

94 หมู่ที่ 2 ตำบลไพล อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา 30270



# วารสารศึกษาศาสตร์ (Journal of Educational Studies)

ISSN: ..... (Online)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-กุมภาพันธ์ 2569)

Vol.1 No.1 (January-February 2026)



เจ้าของ

สถาบันพัฒนานวัตกรรมการ

94 หมู่ที่ 2 ตำบลไพล อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา 30270

## คณะบรรณาธิการ:

### ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญยเสนอ ตริวิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

### บรรณาธิการที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิษณุ สุทธิวรรณ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

### บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.กุสุมา สุ่มมาตร มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

### กองบรรณาธิการ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐา คำชู มหาวิทยาลัยบูรพา
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สำราญ จุระตา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธิดารัตน์ อธิปัญญาพงษ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

4. พระครูชัยรัตน์นาคร, ดร. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
5. อาจารย์ ดร.ปิยะสุดา เพชรอาเวช มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด

#### วัตถุประสงค์และขอบเขต

มีวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร เพื่อเผยแพร่บทความวิจัย และบทความวิชาการแก่คณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป JES ที่เน้นรับบทความด้านการศึกษา (Education) และบทความที่สัมพันธ์กับการศึกษา

#### สาขาที่รับตีพิมพ์

ศึกษาศาสตร์ ครุศาสตร์ การบริหารการศึกษา หลักสูตรและการสอน สันติศึกษา การศึกษาเพื่อการพัฒนาการวิจัยและประเมินผลการศึกษา เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา เทคโนโลยีและการสื่อสารทางการศึกษา สุขศึกษาและพลศึกษา การศึกษาปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา นาฏศิลป์ศึกษา สังคมศึกษา พุทธศาสนศึกษา ภาษาศาสตร์ การสอนภาษาไทย การสอนภาษาอังกฤษ ภาษาศาสตร์อาเซียน ดนตรีศึกษา คณิตศาสตร์ศึกษา ศิลปศึกษา คอมพิวเตอร์ศึกษา จิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว ธุรกิจศึกษา ครุศาสตร์อุตสาหกรรม การศึกษานอกระบบโรงเรียน การศึกษาพิเศษ การศึกษาอาชีวศึกษา และสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องด้านศึกษาศาสตร์ และครุศาสตร์เชิงประยุกต์นวัตกรรมศาสตร์สมัยใหม่ เปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

#### กำหนดตีพิมพ์

วารสารกำหนดตีพิมพ์เผยแพร่ปีละ 6 ฉบับ

ฉบับที่ 1 (มกราคม-กุมภาพันธ์)

ฉบับที่ 2 (มีนาคม-เมษายน)

ฉบับที่ 3 (พฤษภาคม-มิถุนายน)

ฉบับที่ 4 (กรกฎาคม-สิงหาคม)

ฉบับที่ 5 (กันยายน-ตุลาคม)

ฉบับที่ 6 (พฤศจิกายน-ธันวาคม)

สำนักงานกองบรรณาธิการ สถาบันพัฒนานวัตกรรมการศึกษา 94 หมู่ที่ 2 ตำบลไพล อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา 30270 Tel. 086 859 3991,091 861 8001 E-mail: [ekmcukk@gmail.com](mailto:ekmcukk@gmail.com)

วันที่ตีพิมพ์เผยแพร่: กุมภาพันธ์ 2569

หมายเหตุ: ข้อเขียนหรือบทความใด ๆ ที่ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้ถือเป็น ความคิดเห็นส่วนตัวของผู้นิพนธ์บทความ กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย และไม่มีข้อผูกพันโดยประการทั้งปวง

## บทบรรณาธิการ



วารสารฉบับนี้ให้ความสำคัญกับการเผยแพร่ผลงานวิชาการด้านด้านการศึกษ (Education) และบทความที่สัมพันธ์กับการศึกษา และสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องด้านศึกษาศาสตร์ และครุศาสตร์ เชิงประยุกต์นวัตกรรมศาสตร์สมัยใหม่ โดยเปิดโอกาสให้ผู้บริหาร คณาจารย์ นักวิจัย นิสิต นักศึกษา และบุคลากรในสถาบันอุดมศึกษาทุกระดับ ตลอดจนนักวิชาการจากองค์กรภาครัฐ เอกชน และนักวิชาการอิสระ ได้นำเสนอผลงานเชิงทฤษฎีและองค์ความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติงานจริง อันสามารถนำไปสู่การพัฒนาในหลากหลายมิติ

วารสารศึกษาศาสตร์ฉบับปัจจุบันเป็นปีที่ 1 ฉบับที่ 1 โดยประกอบด้วยบทความวิจัยจำนวน 5 บทความ บทความวิชาการ 1 บทความ ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านหลักสูตร การเงิน และจิตวิทยาที่พยากรณ์ความสุขในการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัยของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ (2) การสืบสาน สืบสร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี (3) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (4) การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (5) การพัฒนาความสามารถในการเขียนโปรแกรม เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (flowchart) โดยการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม flowgorithm ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทางกองบรรณาธิการขออนุโมทนาขอบคุณผู้นิพนธ์บทความทุกท่าน รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนางานวิชาการให้มีคุณภาพและมาตรฐาน ทั้งนี้ วารสารยังมุ่งหวังให้เนื้อหาที่ตีพิมพ์สามารถนำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ในระดับชาติและนานาชาติ

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้อ่านจะได้รับความรู้จากบทความวิชาการที่นำเสนอ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงวิชาการและการดำเนินชีวิตต่อไป

ดร.กฤษมา สุ่มมาตร  
หัวหน้ากองบรรณาธิการ

# สารบัญ I Contents



ลำดับที่	บทความ	หน้า
<b>บทความวิจัย</b>		
1	ปัจจัยด้านหลักสูตร การเงิน และจิตวิทยาที่พยากรณ์ความสุขในการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัยของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ รพีพรรณ พงษ์อินทร์วงศ์ <sup>1</sup> ฉัตรชนก ไทวะกิตติ <sup>2</sup> ปิยะภา คมปักข์ <sup>3</sup> กิตติกร ฮวดศรี <sup>4</sup> ทศพร แก้วขวัญไกร <sup>5</sup>	1
<b>บทความวิชาการ</b>		
2	การสืบสาน สร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี ณัฐวุฒิ คล้ายสุวรรณ	11
<b>บทความวิจัย</b>		
3	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กัลยาณี สุทธิวงศ์ <sup>1</sup> ศิริภัสสร อินทรพาณิชย์ <sup>2</sup> และเบญจพร ตรงประสิทธิ์ <sup>3</sup>	19
4	การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 บดีรินทร์ พรหมเทพ <sup>1</sup> , บัญชา ธรรมบุตร <sup>2</sup> , มาโนช นันทพร <sup>3</sup>	28
5	การพัฒนาความสามารถในการเขียนโปรแกรม เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (flowchart) โดยการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม flowgorithm ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นางสาววิชาภรณ์ แก้วศรี	37

## การสืบสาน สร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี Preserving and creating Literature of the Ayutthaya period in the Thonburi era

ณัฐวุฒิ คล้ายสุวรรณ

Natawut Klaisuwan

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย<sup>1</sup>

Thai Language Program, Faculty of Humanities, Mahamakut Buddhist University<sup>1</sup>

Corresponding Author's Email: natawut.kla@mbu.ac.th

Received: 18 February 2026; Revised: 22 February 2026; Accepted: 25 February 2026

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องการสืบสาน ตลอดจนการสร้างสรรคัวรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี ใช้วิธีศึกษาด้วยการอ่านวิเคราะห์ด้วยบทอย่างพิถีพิถัน ผลการศึกษาพบว่า กวีสมัยธนบุรีได้สืบสานวรรณคดีอยุธยาด้วยการนำมาชำระและคัดลอกเพื่อรักษาตัวบทให้คงอยู่ โดยกระทำควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์ทั้งนี้กวีสมัยธนบุรี คือ พระยามหามุนีและนายสวนมหาตเล็ก มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์วรรณคดีมากกว่ากวีในสมัยเดียวกันเพราะได้สร้างสรรค์วรรณคดีอยุธยาให้เป็นวรรณคดีธนบุรีด้วยการนำบริบททางสังคมและวัฒนธรรม มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ ทำให้วรรณคดีอยุธยาที่ได้รับการสืบสาน ต่อยอดเป็นวรรณคดีธนบุรีที่ได้รับการสร้างสรรค์ จนเป็นแบบอย่างให้กวีรัตนโกสินทร์นำไปพัฒนาเป็นวรรณคดีที่มีคุณภาพสืบมาจนปัจจุบัน

**คำสำคัญ:** การสืบสาน, สร้างสรรคั, วรรณคดีอยุธยา, สมัยธนบุรี

**ประเภทบทความ:** บทความวิชาการ

### Abstract

This academic article aims to study the continuation and creation of Ayutthaya literature during the Thonburi period. Using an analytical reading method, the study found that: Poets of the Thonburi era continued the tradition of Ayutthaya literature by revising and copying it to preserve the texts, doing so alongside their creative work. The poets of the Thonburi period, namely Phraya Mahanuphap and Nai Suan Mahatlek, played a more significant role in creating literature than their contemporaries. They transformed Ayutthaya literature into Thonburi literature by incorporating social and cultural contexts as tools for their creation. This led to the preservation and development of Ayutthaya literature into Thonburi literature, which then served as a model for Rattanakosin poets to develop into high-quality literature that continues to this day.

**Keywords:** Preserving, creating, Literature of the Ayutthaya period, Thonburi era

**Type of Article:** academic article

## บทนำ

การศึกษาวรรณคดีไทยโดยเฉพาะประวัติวรรณคดีนั้น นักวิชาการได้กำหนดเกณฑ์ในการศึกษา โดยแบ่งเป็นช่วงสมัยตามเมืองหลวงของไทย ได้แก่ วรรณคดีสุโขทัย วรรณคดีอยุธยา วรรณคดีธนบุรี วรรณคดีรัตนโกสินทร์ก่อนได้รับอิทธิพลตะวันตก (รัชกาลที่ 1-4) วรรณคดีรัตนโกสินทร์หลังรับอิทธิพลตะวันตก (รัชกาลที่ 5-7) (กุหลาบ มลลิกะมาศ, 2562 : 43) และจัดวรรณคดีที่เกิดขึ้นหลังจากนี้ในภาพรวมว่า วรรณกรรมปัจจุบัน (รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2566 : 5)

ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า วรรณคดีสุโขทัย วรรณคดีอยุธยา วรรณคดีธนบุรีและวรรณคดีรัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ 1-4) แม้จะเป็นวรรณคดีที่ต่างสมัยกันแต่กลับมีเนื้อหาบางอย่างคล้ายกัน เหตุที่เป็นดังนี้เนื่องจากวรรณคดีได้ส่งอิทธิพลต่อกัน โดยกวีเป็นผู้รับและนำไปปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัย บริบทสังคม วัฒนธรรมหรือความชอบของคนในยุคหนึ่งๆ

เมื่อพิจารณาวรรณคดีอยุธยา แม้ว่าจะสูญสลายไปพร้อมกับการพินาศของกรุงศรีอยุธยาที่ถูกพม่าเผาทำลาย แต่การแต่งวรรณคดีแบบอยุธยากลับไม่สูญสิ้นลงเพราะคนไทยที่รอดชีวิต และรอดพ้นจากการถูกพม่าจับตัวไปเป็นเชลยที่กรุงอังวะได้ช่วยกันสถาปนากษัตริย์ขึ้นใหม่ในนามกรุงธนบุรี พร้อมกับสืบสานวรรณคดีอยุธยาให้ฟื้นคืนมาอีกครั้ง ทั้งนี้กวีสมัยธนบุรียังได้สร้างสรรค์วรรณคดีที่สืบสานจากวรรณคดีอยุธยา จนต่อยอดเป็นวรรณคดีธนบุรีที่มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเองอย่างเห็นได้ชัด

จากอารัมภบทข้างต้น จึงเป็นที่มาของการศึกษาในบทความวิชาการเรื่องนี้โดยผู้เขียนบทความ มีจุดประสงค์ในการศึกษาเพื่อ ค้นหาวิธีการสืบสานวรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี ตลอดจนการสร้างสรรควรรณคดีอยุธยาของกวีสมัยธนบุรีจนพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีที่มีลักษณะเฉพาะ ทั้งนี้ผู้เขียนบทความจะได้ศึกษาและนำเสนอผลการศึกษารูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

### วรรณคดีอยุธยา

กรุงศรีอยุธยาดำรงสถานะความเป็นราชธานีของไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 1893จนถึง พ.ศ. 2310 รวม 417 ปี (จันทร์ฉาย ภัคธิดา, 2520 : 55) ด้วยระยะเวลาที่ยาวนาน จึงอาจมีวรรณคดีเกิดขึ้นหลายเรื่อง แต่หลักฐานตัวบทวรรณคดีเท่าที่มีอยู่ในปัจจุบัน กลับมีจำนวนไม่มากนัก เหตุที่เป็นดังนี้ อาจเป็นเพราะวัสดุที่ใช้ในการจารึกวรรณคดีไม่คงทน ทำให้เสื่อมสภาพไปตามกาลเวลา ประกอบกับถูกพม่าเผาทำลายเมื่อเสียกรุงครั้งที่ 2 ต้นฉบับวรรณคดีอยุธยาจึงสูญหาย ทว่าต้นฉบับที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน สามารถใช้เชื่อมโยงเพื่อศึกษาเรื่องการสืบสานสร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรีได้

การกล่าวถึงวรรณคดีอยุธยาที่ยังมีต้นฉบับอยู่ในปัจจุบัน ผู้เขียนบทความขอกล่าวตามช่วงสมัยของวรรณคดีอยุธยาตามที่ นิตยา กาญจนะวรรณ (2563 : 31) แบ่งไว้ ดังนี้

- 1) วรรณคดีอยุธยาตอนต้น รัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 ถึงรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 (พ.ศ. 1893-2072)
- 2) วรรณคดีอยุธยาตอนกลาง รัชกาลสมเด็จพระเจ้าทรงธรรม ถึงรัชกาลสมเด็จพระนารายณ์มหาราช (พ.ศ. 2172-2231)
- 3) วรรณคดีสมัยอยุธยาตอนปลาย รัชกาลสมเด็จพระเพทราชา จนถึงรัชกาลสมเด็จพระเจ้าเอกทัศ (พ.ศ. 2231-2310)

เมื่อนำเกณฑ์การแบ่งช่วงสมัยวรรณคดีอยุธยาตามที่ นิตยา กาญจนะวรรณกล่าวไว้ มาพิจารณาวรรณคดีที่เกิดขึ้นในรัชกาลต่างๆ ปรากฏว่าบางรัชกาลไม่พบต้นฉบับวรรณคดี แต่บางรัชกาลพบต้นฉบับวรรณคดี (กล่าวเฉพาะวรรณคดีเรื่องสำคัญ) ดังนี้

1) วรรณคดีอยุธยาตอนต้น พบต้นฉบับในรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 ได้แก่ ลิลิตโองการแข่งน้ำ ในรัชกาลสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ได้แก่ มหาชาติคำหลวงโคลงกำสรวล โคลงทวาทศมาส โคลงยวนพ่าย ในรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 ได้แก่ ลิลิตพระลอ

2) วรรณคดีอยุธยาตอนกลาง พบต้นฉบับในรัชกาลสมเด็จพระเจ้าทรงธรรม ได้แก่ กาพย์มหาชาติ ในรัชกาลสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง ได้แก่ คำฉันท์สรรเสริญพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง ในรัชกาลสมเด็จพระนารายณ์มหาราชพบต้นฉบับวรรณคดีมากที่สุด จึงถือกันว่าเป็นยุคทองของวรรณคดี สำหรับต้นฉบับวรรณคดีที่พบในรัชกาลนี้ เช่น โคลงเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนารายณ์ จินตามณีนับพระโหราธิบดี พระราชปูจฉา สมุทรโฆษคำฉันท์ อนิรุทธคำฉันท์ เสือโคคำฉันท์จันทกนิรชาดกคำหลวง ราชพิลาปคำฉันท์ รามเกียรติ์คำฉันท์ รามเกียรติ์บทพากย์คำฉันท์ดุชฎีสังเวยกล่อมช้าง โคลงนิราศนครสวรรค์ โคลงอักษรสามหมู่ กาพย์ห่อโคลงของพระศรีมโหสถ เป็นต้น

3) วรรณคดีอยุธยาตอนปลาย พบต้นฉบับในรัชกาลสมเด็จพระเพทราชาได้แก่ พระราชปูจฉา รัชกาลสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวท้ายสระ ได้แก่ พระราชปูจฉาโคลงชะลอพระพุทไธยาสน์ โคลงนิราศเจ้าฟ้าอภัย รัชกาลสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ พบต้นฉบับวรรณคดีมากที่สุด จึงถือกันว่ารัชกาลนี้เป็นยุคทองของวรรณคดีโดยมีวรรณคดีเรื่องสำคัญ เช่น พระราชปูจฉา โคลงราชสวัสดิ์ โคลงพาลีสอนน้องโคลงทศรถสอนพระราม โคลงประดิษฐ์พระร่วง บทละครเรื่องดาหลัง บทละครเรื่องอิเหนา บทละครเรื่องรามเกียรติ์ จินตามณีนับสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ นิทานอิหรีนราชธรรม กฤษณาสอนน้องคำฉันท์ เวตาลปกรณ์ นันทโศภนินทศุตรคำหลวง พระมัลลย์คำหลวง กาพย์เห่เรือ กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง กาพย์ห่อโคลงนิราศธารโศก นิราศเมืองเพชรบุรี ปุณโณวาทคำฉันท์ โคลงนิราศพระบาท

### การสืบสานวรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี

ก่อนที่จะกล่าวถึงการสืบสานวรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี ผู้เขียนบทความขอนิยามคำว่า การสืบสานเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันว่า การสืบสาน คือ การนำต้นฉบับวรรณคดีอยุธยา มาคัดลอกเพื่อรักษาตัวบทให้คงอยู่หรือชำระเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้นแต่ยังมีเค้าโครงเรื่องตามเดิม

จากการศึกษาพบว่า วรรณคดีอยุธยาที่ได้รับการสืบสานจากวิสมัยธนบุรีส่วนใหญ่เป็นวรรณคดีสมัยอยุธยาตอนปลาย โดยวรรณคดีที่ได้รับการสืบสานแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

#### 1. วรรณคดีการแสดง

วรรณคดีการแสดงในสมัยอยุธยาที่ได้รับการสืบสานในสมัยธนบุรี ได้แก่ รามเกียรติ์และอิเหนา ทั้งนี้สมัยอยุธยามีรามเกียรติ์ 4 ฉบับ ได้แก่ ราชพิลาปคำฉันท์ รามเกียรติ์คำฉันท์ รามเกียรติ์บทพากย์ รามเกียรติ์บทละคร ครั้นมาในสมัยธนบุรีมีการแต่งรามเกียรติ์ขึ้นมาอีกครั้งแทนฉบับอยุธยาที่สูญหายไป โดยแต่งเป็นบทละคร ตามรูปแบบเดิมที่เคยแต่งกันในสมัยอยุธยา มีทั้งหมด 5 ตอน (เรไร ไพรวรรณ, 2559 : คำนิยาม และบุญเดือน ศรีวรพจน์, 2562 : 36) ได้แก่ 1) ศีกส์ทาสูและวิรุญจำบัง 2) หนุมานเกี่ยวนางวานรินทร์ 3) ทำวมาลีวราชว่าความ 4) ทศกัณฐ์ตั้งพิธีทรายกรด 5) พระมงกุฎประลองศร โดยรามเกียรติ์ทั้ง 5 ตอน เป็นพระราชนิพนธ์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

นอกจากเรื่องรามเกียรติ์แล้ว ยังมีการนำบทละครเรื่องอิเหนาของเจ้าฟ้ามงกุฎ ในสมัยอยุธยาตอนปลายมาแต่งเป็นอิเหนาคำฉันท์ โดยหลวงสรวิชิต (हन) ซึ่งการแต่งอิเหนาคำฉันท์นั้น ยังคงดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องเดิมแต่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการแต่ง

จากกลอนเป็นฉันท์ ทั้งนี้ผู้เขียนบทความสันนิษฐานว่าอิเหนาคำฉันท์อาจแต่งขึ้นเพื่อใช้เล่นหนัง แบบเดียวกับรามเกียรติ์คำฉันท์ที่แต่งขึ้นเพื่อใช้เล่นหนังในสมัยอยุธยา

## 2. วรรณคดีนิราศ

สมัยอยุธยา มีการแต่งวรรณคดีนิราศทั้งในสมัยอยุธยาตอนต้น อยุธยาตอนกลาง และอยุธยาตอนปลาย ทั้งนี้วรรณคดีนิราศที่แต่งในสมัยอยุธยาตอนต้นมักแต่งเป็นคำโคลง ได้แก่ โคลงกำสรวล โคลงทวาทศมาส ส่วนวรรณคดีนิราศในสมัยอยุธยาตอนกลาง และอยุธยาตอนปลาย มักแต่งเป็นคำกลอนหรือกาพย์ ห่อโคลง ทว่าการแต่งวรรณคดีนิราศในสมัยธนบุรี กวีแต่งตามรูปแบบวรรณคดีนิราศในสมัยอยุธยาตอนปลาย กล่าวคือ แต่งเป็นนิราศคำกลอน โดยในสมัยอยุธยา พบต้นฉบับนิราศคำกลอนเรื่องหนึ่ง คือ นิราศเมืองเพชรบุรีของหม่อมภิมเสน จึงเป็นแบบอย่างให้พระยามหาอนุภาพแต่งนิราศกวางตุ้ง เมื่อครั้งเดินทางร่วมกับคณะทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศจีน

ผลจากการสืบสานวรรณคดีนิราศของพระยามหาอนุภาพ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ต่อยอด จนนิราศกวางตุ้งพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีที่มีลักษณะเฉพาะดังจะกล่าวต่อไป

## 3. วรรณคดีคำสอน

สมัยอยุธยา มีกวีแต่งวรรณคดีคำสอนขึ้นหลายเรื่อง เช่น สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ทรงพระราชนิพนธ์โคลงประดิษฐ์พระร่วง โคลงทศรถสอนพระรามโคลงพาลีสอนน้อง โคลงราชสวัสดิ์ ขุนกัลยาบดีแปลนิทานอิหร่านราชธรรมจากภาษาเปอร์เซียเป็นภาษาไทย กวีอยุธยาไม่ทราบนามแต่งกฤษณาสอนน้องคำฉันท์ ทั้งนี้กวีสมัยธนบุรีได้แก่ พระยาราชสุภาวดีกับพระภิกษุอิน ได้นำเอาเรื่องกฤษณาสอนน้องคำฉันท์มาชำระใหม่ โดยคงเนื้อความเดิมของสมัยอยุธยาเอาไว้ตลอดทั้งเรื่อง

## 4. วรรณคดีสดุดี

สมัยอยุธยา มีการแต่งวรรณคดีสดุดีพระมหากษัตริย์ทุกช่วงสมัย กล่าวคือสมัยอยุธยาตอนต้น ได้แก่ โคลงยวนพ่าย (สดุดีพระเกียรติยศสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ) สมัยอยุธยาตอนกลาง ได้แก่ คำฉันท์สรรเสริญพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง โคลงเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนารายณ์มหาราช สมัยอยุธยาตอนปลาย ได้แก่ โคลงชะลอพระพุทไธยาสน์ (สดุดีพระเกียรติยศสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวท้ายสระ) ครั้นสมัยธนบุรี นายสวนมหาดเล็ก แต่งโคลงยอพระเกียรติพระเจ้ากรุงธนบุรี

ผลจากการสืบสานวรรณคดีสดุดีของนายสวนมหาดเล็ก ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ต่อยอด จนโคลงยอพระเกียรติพระเจ้ากรุงธนบุรี พัฒนาเป็นวรรณคดีสมัยธนบุรีที่มีลักษณะเฉพาะ ดังจะกล่าวต่อไป

## 5. วรรณคดีนิทาน

วรรณคดีนิทานในสมัยอยุธยา ปรากฏต้นฉบับทั้งในสมัยอยุธยาตอนต้น อยุธยาตอนกลาง และอยุธยาตอนปลาย วรรณคดีนิทานสมัยอยุธยาตอนต้นได้แก่ ลิลิตพระลอ วรรณคดีนิทานสมัยอยุธยาตอนกลาง ได้แก่ สมุทโฆษ คำฉันท์เสื่อโคคำฉันท์ อนิรุทธคำฉันท์ ส่วนวรรณคดีนิทานสมัยอยุธยาตอนปลาย ได้แก่ เวตาลปกรณ์ โดยในสมัยธนบุรี หลวงสรวิชิต (หน) ได้คัดลอกต้นฉบับวรรณคดีเรื่องลิลิตพระลอ เพื่อรักษาไว้ (พิระ พนารัตน์, 2567 : 9) นอกจากนี้ยังได้นำเนื้อความตอนหนึ่งจากเวตาลปกรณ์ มาแต่งเป็นลิลิตเพชรมงกุฎด้วย

### การสร้างสรรค์วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี

ก่อนที่จะเข้าสู่การวิเคราะห์ในประเด็นเรื่องการสร้างสรรค์ ผู้เขียนขอนิยามคำ การสร้างสรรค์ เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันว่า การสร้างสรรค์ คือ การแต่งวรรณคดีให้มีความแปลกใหม่หรือแตกต่างไปจากเดิม

แม้ว่าวรรณคดีธนบุรีจะได้รับการสืบสานจากวรรณคดีอยุธยา แต่กวีสมัยธนบุรี ได้ใช้ความคิดเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ตนสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นวรรณคดีธนบุรีโดยเฉพาะ ทั้งนี้กวีสมัยธนบุรีได้อาศัยบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ซึ่งพบได้ในนิราศกวางตุ้งของพระยามหาอนุภาพ และพบได้ในโคลงยอพระเกียรติพระเจ้ากรุงธนบุรีของนายสวนมหาดเล็ก ดังนี้

### 1. นิราศกวางตั้ง การสร้างสรรค์ของพระยามหานุภาพ

พระยามหานุภาพแต่งนิราศกวางตั้ง เมื่อครั้งติดตามคณะทูตเดินทางไปเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศจีน ใน พ.ศ. 2324 ตามพระบรมราชโองการของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช โดยแต่งเป็นนิราศคำกลอน มีจุดประสงค์ในการแต่งเพื่อบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเดินทาง (สมพันธ์ เลขะพันธ์, 2561 : 28)

จากการพิจารณาตัวบทนิราศกวางตั้งจะเห็นได้ว่า พระยามหานุภาพพรรณาน้ำใจความในนิราศไปตามชนบทที่เคยปฏิบัติกันมาในสมัยอยุธยา กล่าวคือมีการพรรณานคร้ำครวญถึงนางอันเป็นที่รักเมื่อยามจากกัน มีการพรรณานาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเดินทาง และมีการกล่าวถึงตำนานสถานที่ที่กวีเดินทางผ่าน แต่ด้วยความสามารถในเชิงกวีของพระยามหานุภาพ จึงทำให้นิราศกวางตั้งพัฒนาเป็นวรรณคดีชั้นปรี โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ที่แตกต่างจากวรรณคดีนิราศสมัยอยุธยา กล่าวคือ ไม่เน้นการพรรณานางอันเป็นที่รัก แต่เน้นการพรรณานางถึงสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

เมื่อพิจารณาตัวบทนิราศคำกลอนสมัยอยุธยาพบว่า ส่วนใหญ่จะเน้นการพรรณานางอันเป็นที่รัก ดังตัวอย่างจากนิราศเมืองเพชรบุรีของหม่อมภิมเสน ความว่า

ถวิลวันพบพบจนานี่	ที่วัดศรีสรรเพชญ์ได้สังสาร
สารสัญญากันว่าพลันการ	พอจวนวาระวฤกษ์จะจำจร
แสนทุกข์ที่มีได้ไปรับที่	แสนทวิโคกสุดสุดสนธิ์สมร
น้องก็ได้ใช้เขาไปว่าวอน	แจ่งกันจรมานั้นไม่ทันที่
ครั้นเชษฐามาอยู่ที่บ้านดิน	ผินภักตร์แลน้องยิ่งหมองศรี
น้องจะขอเห็นหน้าว่าปราณี	โฉนพี่ไม่มาตามสัญญาไย
หรือคนใช้นั้นมิได้ไปแจ่งแกลง	หรือมาแล้วพี่แหงอยู่หรือโฉน
ยังคงกลางแกลงอยู่มิแจ่งประจักษ์ใจ	อันอาลัยน้องเหลือที่จะดำรง
จนภาษาผ้าสักรักก็เปลี่ยนผลัด	จะเขียนจัดสิ่งไรให้ไหลหลง
ถึงเวลาที่จะยาดราตรง	ดำรงใจมาในความตรอม
เดินทางอย่างจะถอยย่อนรอยหยุด	สุดใจด้วยใจจะไกลถนอม
ถึงประตูไชยเรือนอารมณ์ตรอม	ออมเทวศประเวศลงนาวา
ตระหนักจิตตามนามเรือรบ	แลไหนไม่พบภักตร์เชษฐา
จึงให้ล่องแลตามท้องชลามา	เห็นเรือราพายมาหลายลำ
แลไปหมายว่านาเวศพี่	ครั้นใกล้เข้าใช้ที่อุปถัมภ์
เห็นผิดหน้าใช้หน้าที่เคยจำ	แสนซ้ำทรวงร้อนอุระรณ

(หม่อมภิมเสน, 2525 : 5)

ในขณะที่นิราศกวางตั้งของพระยามหานุภาพ กลับไม่เน้นเรื่องการพรรณานางอันเป็นที่รัก แต่เน้นไปที่การพรรณานางถึงสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชและเน้นอยู่ตลอดเวลาของการแต่งนิราศ ดังตัวอย่างจากตอนที่พระยามหานุภาพต้องเผชิญกับภัยทางทะเล แทนที่พระยามหานุภาพจะกล่าวอ้อนวอนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ให้ช่วยเหลือหรือกล่าวขอความเห็นใจจากนางตามแบบกวีสมัยอยุธยา แต่พระยามหานุภาพ กลับยึดเอาพระบารมีของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชเป็นที่พึ่ง เพื่อให้รอดพ้นจากอันตราย ดังความว่า

แล้วบังเกิดพายุใหญ่จนใบกลับ	ทั้งคลื่นทับเทพองทั้งนองฝน
เปนพายุยับหัวม้วน	กำลังฝนแลบพรายกระจายไป

เสียงคลื่นประหนึ่งพื้นสุธาวาศ

จะวินาศไปด้วยชลไม่ทนได้

ตลิ่งนึ่งเห็นเขาวังวุ่นวายไป  
บ้างก็ยึดมัดไม้ใบแก้ว  
เห็นการผัดแล้วก็คิดนมัสการ  
จะแลฝั่งที่หยุดก็สุดเนตร  
แต่นั่งแลดูตากันห้าคน  
สุดคิดจึงอุทิศถึงพระเดช  
เดชตะบะบุญพระคุณมาน  
(กรมศิลปากร, 2539 : 373)

บ้างร้องไห้รักคนอยู่ลนลาน  
บ้างก็เฝ้าถึงน้ำแลลำปาน  
สละพาลภวานารักษาตน  
จะลึงเกดฟุ้งพนักก็ขัดสน  
เห็นจะจนเสียในท้องทะเลาน  
มาปกเษช่วยชีพสังขาร  
ลมพาลก็ค่อยเปลาบันเทาพลัน

แม้ว่าพระยามหาณภาพจะแตงนिरาศกวางตั้ง ตามชนบวรณคดีนिरาศสมัยอยุธยา แต่ผลจากการสร้างสรรค์ที่แตกต่างออกไปจากชนบเดิม จึงทำให้นิราศกวางตั้งพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีโดยเฉพาะ เพราะแสดงให้เห็นสภาพสังคมและวัฒนธรรมตลอดจนแนวคิดของคนในสมัยนี้

## 2. โคลงยอพระเกียรติสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี : การสร้างสรรค์ของนายสวน มหาดเล็ก

โคลงยอพระเกียรติสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี จัดอยู่ในประเภทวรรณคดีสดุดีนายสวนมหาดเล็ก แต่งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2314 เป็นปีที่ 4 ในรัชกาลสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช (ปฐมพงษ์ สุขเล็ก, 2558 : 76) ทั้งนี้เมื่อพิจารณา ลักษณะการแต่งวรรณคดีสดุดีของกวีอยุธยาพบว่า นิยมพรรณนาให้เห็นพระเกียรติยศของพระมหากษัตริย์อย่างสูงส่ง และเปรียบดั่งเทพเจ้าตามคติเทวราชา หรือเปรียบพระมหากษัตริย์ว่าเป็นพระพุทธรูปเจ้าตามคติพุทธราชา หรืออาจผสมผสานทั้งสองคติเข้าด้วยกัน ดังนั้นถ้อยคำที่กวีพรรณนา จึงแสดงให้เห็นความอลังการ ตลอดจนความสูงส่งในแบบที่คนธรรมดาเข้าไม่ถึง ดังตัวอย่างจากโคลงยอนพ่าย ความว่า

พรหมพิชฌุบรมครเจ้า	จอมเมรุ มาคแฮ
ย่ามศมารุตอร	อาคนม้า
พรมคนิกุเพนทรา	สุรเสพย
เรื่องรวีรวรเจ้า	แจ่มจันทร
เอกาทสเทพแล้ง	เอาองค์ มาฤ
เป็นพระศรีสรรเพชญ	ที่อ้าง
พระเสด็จดำรงรักษ	ลียงโลกย ไส้แฮ
ทุกเทพทุกท้าวไทหว	ช่วยไชย

(กรมศิลปากร, 2540 : 331-332)

ตัวอย่างจากโคลงยอนพ่ายข้างต้น เป็นการสดุดีพระเกียรติยศของสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ พระมหากษัตริย์องค์ที่ 8 แห่งราชวงศ์สุพรรณภูมิ ผู้ครองกรุงศรีอยุธยา โดยกวีผสมผสานคติความเชื่อ 2 แบบ ได้แก่ คติเทวราชากับคติพุทธราชาเข้าด้วยกันจนเอกลักษณ์ของสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถเกิดความสูงส่งยิ่งใหญ่นมนุษย์ธรรมดาไม่อาจเอื้อมถึง

ทั้งนี้นายสวนมหาดเล็ก ยังคงสืบสานการแต่งโคลงยอพระเกียรติตามแนวทางที่ปฏิบัติกันมาในสมัยอยุธยา กล่าวคือ ใช้สำนวนโวหารเปรียบเทียบสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เพื่อให้เทียบเท่ากับพระนารายณ์ ซึ่งเป็นกรเปรียบเทียบแบบเดียวกับที่ปรากฏในวรรณคดีสดุดีของอยุธยา ดังนี้



วรรณคดีที่สูญหายไปเมื่อครั้งเสียกรุงศรีอยุธยาแก่พม่าครั้งที่ 2 จนกลับเข้าสู่ยุครุ่งเรืองอีกครั้ง ทั้งนี้ หากไม่มีการสืบสาน สร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี อาจมีวรรณคดีหลายเรื่องที่อยู่จกกันในปัจจุบัน สูญหายไปอย่างถาวร

ผลจากการศึกษายังทำให้เห็นว่า วรรณคดีสมัยใดก็ย่อมสะท้อนให้เห็นสภาพทางสังคมของคนในสมัยนั้น (สิทธา พิณีภูวดล, 2524 : 1) ดังนั้นวรรณคดีธนบุรี จึงย่อมสะท้อนให้เห็นสภาพทางสังคมของคนไทยในสมัยธนบุรีตามบริบทแวดล้อมต่างๆ จึงกล่าวได้ว่าวรรณคดีกับสังคมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด และไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะกวีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสังคมย่อมนำประสบการณ์ หรือความรู้สึกนึกคิดที่ได้จากสังคม มากล่าวไว้ในงานของตนไม่ทางตรงก็ทางอ้อม (ทวีศักดิ์ ปิ่นทอง, 2564 : 15)

### องค์ความรู้ใหม่

ผลจากการศึกษาเรื่อง การสืบสาน สร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรีทำให้มองเห็นองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาว่า วรรณคดีธนบุรีไม่ได้เกิดขึ้นมาเองอย่างโดดเดี่ยว แต่เกิดขึ้นจากการสืบสานวรรณคดีอยุธยา แล้วพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีด้วยการสร้างสรรค์ของกวี

### เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2539). *วรรณกรรมสมัยธนบุรี เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดจงเจริญการพิมพ์.
- กรมศิลปากร. (2540). *วรรณกรรมสมัยอยุธยา เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กุหลาบ มลลิกะมาส. (2562). *ความรู้ทั่วไปทางวรรณคดีไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 17. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จันทร์ฉาย ภัคฉิม. (2520). *ประวัติศาสตร์ไทย 1*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทวีศักดิ์ ปิ่นทอง. (2564). *วรรณคดีกับสังคมไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นิตยา กาญจนวรรณ. (2563). *วรรณกรรมอยุธยา*. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บุญเดือน ศรีวรพจน์. (2562). การตรวจสอบชำระบทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชานิพนธ์สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี. ใน *วรรณคดีสมัยกรุงธนบุรี*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- ปฐมพงษ์ สุขเล็ก. (2558). โคลงยอพระเกียรติพระเจ้ากรุงธนบุรี : วรรณคดีในฐานะเอกสารประวัติศาสตร์. *ศิลปวัฒนธรรม*. 36(3), 75-87.
- พีระ พนารัตน์. (2567). *ลิลิตพระลอ ฉบับลายมือเขียนเก่าที่สุด (หลวงสรวิชิตชำระสมัยกรุงธนบุรี)*. กรุงเทพฯ: ศรีชัยการพิมพ์.
- рінฤทัย สัจจพันธุ์. (2566). *วรรณกรรมปัจจุบัน*. พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เรไร ไพรวรรณ. (2559). *บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชานิพนธ์ในสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี*. กรุงเทพฯ: บ้านสวนการพิมพ์.
- สมพันธุ์ เลขะพันธุ์. (2561). *วรรณกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิทธา พิณีภูวดล. (2524). *วรรณกรรมสุโขทัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- หม่อมภิรมเสน. (2525). *นิราศเมืองเพชรบุรี*. ใน *ประชุมนิราศเมืองเพชรบุรี*. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานครการพิมพ์.

## การสืบสาน สร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี Preserving and creating Literature of the Ayutthaya period in the Thonburi era

ณัฐวุฒิ คล้ายสุวรรณ

Natawut Klaisuwan

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย<sup>1</sup>

Thai Language Program, Faculty of Humanities, Mahamakut Buddhist University<sup>1</sup>

Corresponding Author's Email: natawut.kla@mbu.ac.th

Received: 18 February 2026; Revised: 22 February 2026; Accepted: 25 February 2026

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องการสืบสาน ตลอดจนการสร้างสรรค้วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี ใช้วิธีศึกษาด้วยการอ่านวิเคราะห์ด้วยบทอย่างพิถีพิถัน ผลการศึกษาพบว่า กวีสมัยธนบุรีได้สืบสานวรรณคดีอยุธยาด้วยการนำมาชำระและคัดลอกเพื่อรักษาตัวบทให้คงอยู่ โดยกระทำควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์ทั้งนี้กวีสมัยธนบุรี คือ พระยามหามุนีและนายสวนมหาตเล็ก มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์วรรณคดีมากกว่ากวีในสมัยเดียวกันเพราะได้สร้างสรรค์วรรณคดีอยุธยาให้เป็นวรรณคดีธนบุรีด้วยการนำบริบททางสังคมและวัฒนธรรม มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ ทำให้วรรณคดีอยุธยาที่ได้รับการสืบสาน ต่อยอดเป็นวรรณคดีธนบุรีที่ได้รับการสร้างสรรค์ จนเป็นแบบอย่างให้กวีรัตนโกสินทร์นำไปพัฒนาเป็นวรรณคดีที่มีคุณภาพสืบมาจนปัจจุบัน

**คำสำคัญ:** การสืบสาน, สร้างสรรค้วรรณคดีอยุธยา, สมัยธนบุรี

**ประเภทบทความ:** บทความวิชาการ

### Abstract

This academic article aims to study the continuation and creation of Ayutthaya literature during the Thonburi period. Using an analytical reading method, the study found that: Poets of the Thonburi era continued the tradition of Ayutthaya literature by revising and copying it to preserve the texts, doing so alongside their creative work. The poets of the Thonburi period, namely Phraya Mahanuphap and Nai Suan Mahatlek, played a more significant role in creating literature than their contemporaries. They transformed Ayutthaya literature into Thonburi literature by incorporating social and cultural contexts as tools for their creation. This led to the preservation and development of Ayutthaya literature into Thonburi literature, which then served as a model for Rattanakosin poets to develop into high-quality literature that continues to this day.

**Keywords:** Preserving, creating, Literature of the Ayutthaya period, Thonburi era

**Type of Article:** academic article

## บทนำ

การศึกษาวรรณคดีไทยโดยเฉพาะประวัติวรรณคดีนั้น นักวิชาการได้กำหนดเกณฑ์ในการศึกษา โดยแบ่งเป็นช่วงสมัยตามเมืองหลวงของไทย ได้แก่ วรรณคดีสุโขทัย วรรณคดีอยุธยา วรรณคดีธนบุรี วรรณคดีรัตนโกสินทร์ก่อนได้รับอิทธิพลตะวันตก (รัชกาลที่ 1-4) วรรณคดีรัตนโกสินทร์หลังรับอิทธิพลตะวันตก (รัชกาลที่ 5-7) (กุหลาบ มลลิกะมาศ, 2562 : 43) และจัดวรรณคดีที่เกิดขึ้นหลังจากนี้ในภาพรวมว่า วรรณกรรมปัจจุบัน (รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2566 : 5)

ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า วรรณคดีสุโขทัย วรรณคดีอยุธยา วรรณคดีธนบุรีและวรรณคดีรัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ 1-4) แม้จะเป็นวรรณคดีที่ต่างสมัยกันแต่กลับมีเนื้อหาบางอย่างคล้ายกัน เหตุที่เป็นดังนี้เนื่องจากวรรณคดีได้ส่งอิทธิพลต่อกัน โดยกวีเป็นผู้รับและนำไปปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัย บริบทสังคม วัฒนธรรมหรือความชอบของคนในยุคหนึ่งๆ

เมื่อพิจารณาวรรณคดีอยุธยา แม้ว่าจะสูญสลายไปพร้อมกับการพินาศของกรุงศรีอยุธยาที่ถูกพม่าเผาทำลาย แต่การแต่งวรรณคดีแบบอยุธยากลับไม่สูญสิ้นลงเพราะคนไทยที่รอดชีวิต และรอดพ้นจากการถูกพม่าจับตัวไปเป็นเชลยที่กรุงอังวะได้ช่วยกันสถาปนากษัตริย์ขึ้นใหม่ในนามกรุงธนบุรี พร้อมกับสืบสานวรรณคดีอยุธยาให้ฟื้นคืนมาอีกครั้ง ทั้งนี้กวีสมัยธนบุรียังได้สร้างสรรค์วรรณคดีที่สืบสานจากวรรณคดีอยุธยา จนต่อยอดเป็นวรรณคดีธนบุรีที่มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเองอย่างเห็นได้ชัด

จากอารัมภบทข้างต้น จึงเป็นที่มาของการศึกษาในบทความวิชาการเรื่องนี้โดยผู้เขียนบทความ มีจุดประสงค์ในการศึกษาเพื่อ ค้นหาวิธีการสืบสานวรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี ตลอดจนการสร้างสรรควรรณคดีอยุธยาของกวีสมัยธนบุรีจนพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีที่มีลักษณะเฉพาะ ทั้งนี้ผู้เขียนบทความจะได้ศึกษาและนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

### วรรณคดีอยุธยา

กรุงศรีอยุธยาดำรงสถานะความเป็นราชธานีของไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 1893จนถึง พ.ศ. 2310 รวม 417 ปี (จันทร์ฉาย ภัคธิดา, 2520 : 55) ด้วยระยะเวลาที่ยาวนาน จึงอาจมีวรรณคดีเกิดขึ้นหลายเรื่อง แต่หลักฐานตัวบทวรรณคดีเท่าที่มีอยู่ในปัจจุบัน กลับมีจำนวนไม่มากนัก เหตุที่เป็นดังนี้อาจเป็นเพราะวัสดุที่ใช้ในการจารึกวรรณคดีไม่คงทน ทำให้เสื่อมสภาพไปตามกาลเวลา ประกอบกับถูกพม่าเผาทำลายเมื่อเสียกรุงครั้งที่ 2 ต้นฉบับวรรณคดีอยุธยาจึงสูญหาย ทว่าต้นฉบับที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน สามารถใช้เชื่อมโยงเพื่อศึกษาเรื่องการสืบสานสร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรีได้

การกล่าวถึงวรรณคดีอยุธยาที่ยังมีต้นฉบับอยู่ในปัจจุบัน ผู้เขียนบทความขอกล่าวตามช่วงสมัยของวรรณคดีอยุธยาตามที่ นิตยา กาญจนะวรรณ (2563 : 31) แบ่งไว้ ดังนี้

- 1) วรรณคดีอยุธยาตอนต้น รัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 ถึงรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 (พ.ศ. 1893-2072)
- 2) วรรณคดีอยุธยาตอนกลาง รัชกาลสมเด็จพระเจ้าทรงธรรม ถึงรัชกาลสมเด็จพระนารายณ์มหาราช (พ.ศ. 2172-2231)
- 3) วรรณคดีสมัยอยุธยาตอนปลาย รัชกาลสมเด็จพระเพทราชา จนถึงรัชกาลสมเด็จพระเจ้าเอกทัศ (พ.ศ. 2231-2310)

เมื่อนำเกณฑ์การแบ่งช่วงสมัยวรรณคดีอยุธยาตามที่ นิตยา กาญจนะวรรณกล่าวไว้ มาพิจารณาวรรณคดีที่เกิดขึ้นในรัชกาลต่างๆ ปรากฏว่าบางรัชกาลไม่พบต้นฉบับวรรณคดี แต่บางรัชกาลพบต้นฉบับวรรณคดี (กล่าวเฉพาะวรรณคดีเรื่องสำคัญ) ดังนี้

1) วรรณคดีอยุธยาตอนต้น พบต้นฉบับในรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 ได้แก่ ลิลิตโองการแข่งน้ำ ในรัชกาลสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ได้แก่ มหาชาติคำหลวงโคลงกำสรวล โคลงทวาทศมาส โคลงยวนพ่าย ในรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 ได้แก่ ลิลิตพระลอ

2) วรรณคดีอยุธยาตอนกลาง พบต้นฉบับในรัชกาลสมเด็จพระเจ้าทรงธรรม ได้แก่ กาพย์มหาชาติ ในรัชกาลสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง ได้แก่ คำฉันท์สรรเสริญพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง ในรัชกาลสมเด็จพระนารายณ์มหาราชพบต้นฉบับวรรณคดีมากที่สุด จึงถือกันว่าเป็นยุคทองของวรรณคดี สำหรับต้นฉบับวรรณคดีที่พบในรัชกาลนี้ เช่น โคลงเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนารายณ์ จินตามณีฉบับพระโหราธิบดี พระราชปูจฉา สมุทรโฆษคำฉันท์ อนิรุทธคำฉันท์ เสือโคคำฉันท์จินตนิกรชาดกคำหลวง ราชพิลาปคำฉันท์ รามเกียรติ์คำฉันท์ รามเกียรติ์บทพากย์คำฉันท์ดุชฎีสังเวยกล่อมช้าง โคลงนิราศนครสวรรค์ โคลงอักษรสามหมู่ กาพย์ห่อโคลงของพระศรีมโหสถ เป็นต้น

3) วรรณคดีอยุธยาตอนปลาย พบต้นฉบับในรัชกาลสมเด็จพระเพทราชาได้แก่ พระราชปูจฉา รัชกาลสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวท้ายสระ ได้แก่ พระราชปูจฉาโคลงชะลอพระพุทไธยาสน์ โคลงนิราศเจ้าฟ้าอภัย รัชกาลสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ พบต้นฉบับวรรณคดีมากที่สุด จึงถือกันว่ารัชกาลนี้เป็นยุคทองของวรรณคดีโดยมีวรรณคดีเรื่องสำคัญ เช่น พระราชปูจฉา โคลงราชสวัสดิ์ โคลงพาลีสอนน้องโคลงทศรถสอนพระราม โคลงประดิษฐ์พระร่วง บทละครเรื่องดาหลัง บทละครเรื่องอิเหนา บทละครเรื่องรามเกียรติ์ จินตามณีฉบับสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ นิทานอิหร่านราชธรรม กฤษณาสอนน้องคำฉันท์ เวตาลปกรณ์ นันทโศภนินทศุตรคำหลวง พระมัลลย์คำหลวง กาพย์เห่เรือ กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง กาพย์ห่อโคลงนิราศธารโศก นิราศเมืองเพชรบุรี ปุณโณวาทคำฉันท์ โคลงนิราศพระบาท

### การสืบสานวรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี

ก่อนที่จะกล่าวถึงการสืบสานวรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี ผู้เขียนบทความขอนิยามคำว่า การสืบสานเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันว่า การสืบสาน คือ การนำต้นฉบับวรรณคดีอยุธยา มาคัดลอกเพื่อรักษาตัวบทให้คงอยู่หรือชำระเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้นแต่ยังมีเค้าโครงเรื่องตามเดิม

จากการศึกษาพบว่า วรรณคดีอยุธยาที่ได้รับการสืบสานจากวิสมัยธนบุรีส่วนใหญ่เป็นวรรณคดีสมัยอยุธยาตอนปลาย โดยวรรณคดีที่ได้รับการสืบสานแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

#### 1. วรรณคดีการแสดง

วรรณคดีการแสดงในสมัยอยุธยาที่ได้รับการสืบสานในสมัยธนบุรี ได้แก่ รามเกียรติ์และอิเหนา ทั้งนี้สมัยอยุธยามีรามเกียรติ์ 4 ฉบับ ได้แก่ ราชพิลาปคำฉันท์ รามเกียรติ์คำฉันท์ รามเกียรติ์บทพากย์ รามเกียรติ์บทละคร ครั้นมาในสมัยธนบุรีมีการแต่งรามเกียรติ์ขึ้นมาอีกครั้งแทนฉบับอยุธยาที่สูญหายไป โดยแต่งเป็นบทละคร ตามรูปแบบเดิมที่เคยแต่งกันในสมัยอยุธยา มีทั้งหมด 5 ตอน (เรไร ไพรวรรณ, 2559 : คำนิยาม และบุญเดือน ศรีวรพจน์, 2562 : 36) ได้แก่ 1) ศีกส์ทาสูรและวิรุญจำบัง 2) หนุมานเกี่ยวนางวานรินทร์ 3) ท้าวมาลีวราชว่าความ 4) ทศกัณฐ์ตั้งพิธีทรายกรด 5) พระมงกุฎประลองศร โดยรามเกียรติ์ทั้ง 5 ตอน เป็นพระราชนิพนธ์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

นอกจากเรื่องรามเกียรติ์แล้ว ยังมีการนำบทละครเรื่องอิเหนาของเจ้าฟ้ามงกุฎ ในสมัยอยุธยาตอนปลายมาแต่งเป็นอิเหนาคำฉันท์ โดยหลวงสรวิชิต (หน) ซึ่งการแต่งอิเหนาคำฉันท์นั้น ยังคงดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องเดิมแต่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการแต่ง

จากกลอนเป็นฉันท์ ทั้งนี้ผู้เขียนบทความสันนิษฐานว่าอิเหนาคำฉันท์อาจแต่งขึ้นเพื่อใช้เล่นหนึ่ง แบบเดียวกับรามเกียรติ์คำฉันท์ที่แต่งขึ้นเพื่อใช้เล่นหนึ่งในสมัยอยุธยา

## 2. วรรณคดีนิราศ

สมัยอยุธยา มีการแต่งวรรณคดีนิราศทั้งในสมัยอยุธยาตอนต้น อยุธยาตอนกลาง และอยุธยาตอนปลาย ทั้งนี้วรรณคดีนิราศที่แต่งในสมัยอยุธยาตอนต้นมักแต่งเป็นคำโคลง ได้แก่ โคลงกำสรวล โคลงทวาทศมาส ส่วนวรรณคดีนิราศในสมัยอยุธยาตอนกลาง และอยุธยาตอนปลาย มักแต่งเป็นคำกลอนหรือกาพย์ ห่อโคลง ทว่าการแต่งวรรณคดีนิราศในสมัยธนบุรี กวีแต่งตามรูปแบบวรรณคดีนิราศในสมัยอยุธยาตอนปลาย กล่าวคือ แต่งเป็นนิราศคำกลอน โดยในสมัยอยุธยา พบต้นฉบับนิราศคำกลอนเรื่องหนึ่ง คือ นิราศเมืองเพชรบุรีของหม่อมภิมเสน จึงเป็นแบบอย่างให้พระยามหาอนุภาพแต่งนิราศกวางตุ้ง เมื่อครั้งเดินทางร่วมกับคณะทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศจีน

ผลจากการสืบสานวรรณคดีนิราศของพระยามหาอนุภาพ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ต่อยอด จนนิราศกวางตุ้งพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีที่มีลักษณะเฉพาะดังจะกล่าวต่อไป

## 3. วรรณคดีคำสอน

สมัยอยุธยามีกวีแต่งวรรณคดีคำสอนขึ้นหลายเรื่อง เช่น สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ทรงพระราชนิพนธ์โคลงประดิษฐ์พระร่วง โคลงทศรถสอนพระรามโคลงพาลีสอนน้อง โคลงราชสวัสดิ์ ขุนกัลยาบดีแปลนิทานอิหร่าน ราชธรรมจากภาษาเปอร์เซียเป็นภาษาไทย กวีอยุธยาไม่ทราบนามแต่งกฤษณาสอนน้องคำฉันท์ ทั้งนี้กวีสมัยธนบุรีได้แก่ พระยาราชสุภาวดีกับพระภิกษุอิน ได้นำเอาเรื่องกฤษณาสอนน้องคำฉันท์มาชำระใหม่ โดยคงเนื้อความเดิมของสมัยอยุธยาเอาไว้ตลอดทั้งเรื่อง

## 4. วรรณคดีสดุดี

สมัยอยุธยามีการแต่งวรรณคดีสดุดีพระมหากษัตริย์ทุกช่วงสมัย กล่าวคือสมัยอยุธยาตอนต้น ได้แก่ โคลงยวนพ่าย (สดุดีพระเกียรติยศสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ) สมัยอยุธยาตอนกลาง ได้แก่ คำฉันท์สรรเสริญพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง โคลงเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนารายณ์มหาราช สมัยอยุธยาตอนปลาย ได้แก่ โคลงชะลอพระพุทไธยาสน์ (สดุดีพระเกียรติยศสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวท้ายสระ) ครั้นสมัยธนบุรี นายสวนมหาดเล็ก แต่งโคลงยอพระเกียรติพระเจ้ากรุงธนบุรี

ผลจากการสืบสานวรรณคดีสดุดีของนายสวนมหาดเล็ก ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ต่อยอด จนโคลงยอพระเกียรติพระเจ้ากรุงธนบุรี พัฒนาเป็นวรรณคดีสมัยธนบุรีที่มีลักษณะเฉพาะ ดังจะกล่าวต่อไป

## 5. วรรณคดีนิทาน

วรรณคดีนิทานในสมัยอยุธยา ปรากฏต้นฉบับทั้งในสมัยอยุธยาตอนต้น อยุธยาตอนกลาง และอยุธยาตอนปลาย วรรณคดีนิทานสมัยอยุธยาตอนต้นได้แก่ ลิลิตพระลอ วรรณคดีนิทานสมัยอยุธยาตอนกลาง ได้แก่ สมุทโฆษ คำฉันท์เสื่อโคคำฉันท์ อนิรุทธคำฉันท์ ส่วนวรรณคดีนิทานสมัยอยุธยาตอนปลาย ได้แก่ เวตาลปรณัม โดยในสมัยธนบุรี หลวงสรวิจิต (หน) ได้คัดลอกต้นฉบับวรรณคดีเรื่องลิลิตพระลอ เพื่อรักษาไว้ (พีระ พนารัตน์, 2567 : 9) นอกจากนี้ยังได้นำเนื้อความตอนหนึ่งจากเวตาลปรณัม มาแต่งเป็นลิลิตเพชรมงกุฎด้วย

### การสร้างสรรค์วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี

ก่อนที่จะเข้าสู่การวิเคราะห์ในประเด็นเรื่องการสร้างสรรค์ ผู้เขียนขอนิยามคำ การสร้างสรรค์ เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันว่า การสร้างสรรค์ คือ การแต่งวรรณคดีให้มีความแปลกใหม่หรือแตกต่างไปจากเดิม

แม้ว่าวรรณคดีธนบุรีจะได้รับการสืบสานจากวรรณคดีอยุธยา แต่กวีสมัยธนบุรี ได้ใช้ความคิดเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ตนสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นวรรณคดีธนบุรีโดยเฉพาะ ทั้งนี้กวีสมัยธนบุรีได้อาศัยบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ซึ่งพบได้ในนิราศกวางตุ้งของพระยามหาอนุภาพ และพบได้ในโคลงยอพระเกียรติพระเจ้ากรุงธนบุรีของนายสวนมหาดเล็ก ดังนี้

### 1. นิราศกวางตั้ง การสร้างสรรค์ของพระยามานูภาพ

พระยามานูภาพแต่งนิราศกวางตั้ง เมื่อครั้งติดตามคณะทูตเดินทางไปเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศจีน ใน พ.ศ. 2324 ตามพระบรมราชโองการของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช โดยแต่งเป็นนิราศคำกลอน มีจุดประสงค์ในการแต่งเพื่อบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเดินทาง (สมพันธ์ เลขะพันธ์, 2561 : 28)

จากการพิจารณาตัวบทนิราศกวางตั้งจะเห็นได้ว่า พระยามานูภาพพรรณาน้ำใจความในนิราศไปตามชนบทที่เคยปฏิบัติกันมาในสมัยอยุธยา กล่าวคือมีการพรรณนาคร่ำครวญถึงนางอันเป็นที่รักเมื่อยามจากกัน มีการพรรณนาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเดินทาง และมีการกล่าวถึงตำนานสถานที่ที่กวีเดินทางผ่าน แต่ด้วยความสามารถในเชิงกวีของพระยามานูภาพ จึงทำให้นิราศกวางตั้งพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรี โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ที่แตกต่างจากวรรณคดีนิราศสมัยอยุธยา กล่าวคือ ไม่เน้นการพรรณนาถึงนาง อันเป็นที่รัก แต่เน้นการพรรณนาถึงสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

เมื่อพิจารณาตัวบทนิราศคำกลอนสมัยอยุธยาพบว่า ส่วนใหญ่จะเน้นการพรรณนาถึงนางอันเป็นที่รัก ดังตัวอย่างจากนิราศเมืองเพชรบุรีของหม่อมภิมเสน ความว่า

ถวิลวันพบพานที่	ที่วัดศรีสรรเพชญ์ได้สังสาร
สารสัญญากันว่าปล้นการ	พอจวนวาระวฤกษ์จะจำจร
แสนทุกข์ที่มีได้ไปรับที่	แสนทวิโคกสุดสุดสนธิ์สมร
น้องก็ได้ใช้เขาไปว่าวอน	แจ้งกันจรมานั้นไม่ทันที่
ครั้นเชษฐามาอยู่ที่บ้านดิน	ผินภักตร์แลน้องยิ่งหมองศรี
น้องจะขอเห็นหน้าว่าปราณี	โฉนพี่ไม่มาตามสัญญาไย
หรือคนใช้นั้นมิได้ไปแจ้งแกลง	หรือมาแล้วพี่แหงอยู่หรือโฉน
ยังคงกลางแควงอยู่มีแจ้งประจักษ์ใจ	อันอาลัยน้องเหลือที่จะดำรง
จนภาษาผ้าสักรักก็เปลี่ยนผลัด	จะเขียนจัดสิ่งไรให้ไหลหลง
ถึงเวลาที่จะยาดราตรง	ดำรงใจมาในความตรอม
เดินทางอย่างจะถอยย่อนรอยหยุด	สุดใจด้วยใจจะไกลถนอม
ถึงประตูไชยเรือนอารมณ์ตรอม	ออมเทวศประเวศลงนาวา
ตระหนักจิตตามนามเรือรบ	แลไหนไม่พบภักตร์เชษฐา
จึงให้ล่องแลตามท้องชลามา	เห็นเรือราพายมาหลายลำ
แลไปหมายว่านาเวศพี่	ครั้นใกล้เข้าใช้ที่อุปถัมภ์
เห็นผิดหน้าใช้หน้าที่เคยจำ	แสนซ้ำทรวงร้อนอุระรน

(หม่อมภิมเสน, 2525 : 5)

ในขณะที่นิราศกวางตั้งของพระยามานูภาพ กลับไม่เน้นเรื่องการพรรณนาถึงนางอันเป็นที่รัก แต่เน้นไปที่การพรรณนาถึงสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชและเน้นอยู่ตลอดเวลาของการแต่งนิราศ ดังตัวอย่างจากตอนที่พระยามานูภาพต้องเผชิญกับภัยทางทะเล แทนที่พระยามานูภาพจะกล่าวอ้อนวอนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ให้ช่วยเหลือหรือกล่าวขอความเห็นใจจากนางตามแบบกวีสมัยอยุธยา แต่พระยามานูภาพ กลับยึดเอาพระบารมีของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชเป็นที่พึ่ง เพื่อให้รอดพ้นจากอันตราย ดังความว่า

แล้วบังเกิดพายุใหญ่จนใบกลับ	ทั้งคลื่นทับเทพองทั้งนองฝน
เปนพายุยับหัวม้วน	กำลังฝนแลบพรายกระจายไป

เสียงคลื่นประหนึ่งพื้นสุธาวาศ

จะวินาศไปด้วยชลไม่ทนได้

ตลิ่งนึ่งเห็นเขาวังวุ่นวายไป  
บ้างก็ยึดมัดไม้ใบแก้ว  
เห็นการผัดแล้วก็คิดนมัสการ  
จะแลฝั่งที่หยุดก็สุดเนตร  
แต่นั่งแลดูตากันห้าคน  
สุดคิดจึงอุทิศถึงพระเดช  
เดชตะบะบุญพระคุณมาน  
(กรมศิลปากร, 2539 : 373)

บ้างร้องไห้รักคนอยู่ลนลาน  
บ้างก็เฝ้าถ้ำน้ำแลลำปาน  
สละพาลภวานารักษาตน  
จะลึงเกดพืงพนักก็ขัดสน  
เห็นจะจนเสียในท้องทะเลลาน  
มาปกเษช่วยชีพสังขาร  
ลมพาลก็ค่อยเปลาบันเทาพลัน

แม้ว่าพระยามหาณภาพจะแต่งนิราศกวางตุ้ง ตามขนบวรรณคดีนิราศสมัยอยุธยา แต่ผลจากการสร้างสรรค์ที่แตกต่างออกไปจากขนบเดิม จึงทำให้นิราศกวางตุ้งพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีโดยเฉพาะ เพราะแสดงให้เห็นสภาพสังคมและวัฒนธรรมตลอดจนแนวคิดของคนในสมัยนี้

## 2. โคลงยอพระเกียรติสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี : การสร้างสรรค์ของนายสวน มหาดเล็ก

โคลงยอพระเกียรติสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี จัดอยู่ในประเภทวรรณคดีสดุดีนายสวนมหาดเล็ก แต่งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2314 เป็นปีที่ 4 ในรัชกาลสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช (ปฐมพงษ์ สุขเล็ก, 2558 : 76) ทั้งนี้เมื่อพิจารณา ลักษณะการแต่งวรรณคดีสดุดีของกวีอยุธยาพบว่า นิยมพรรณนาให้เห็นพระเกียรติยศของพระมหากษัตริย์อย่างสูงส่ง และเปรียบดั่งเทพเจ้าตามคติเทวราชา หรือเปรียบพระมหากษัตริย์ว่าเป็นพระพุทธรูปเจ้าตามคติพุทธราชา หรืออาจผสมผสานทั้งสองคติเข้าด้วยกัน ดังนั้นถ้อยคำที่กวีพรรณนา จึงแสดงให้เห็นความอลังการ ตลอดจนความสูงส่งในแบบที่คนธรรมดาเข้าไม่ถึง ดังตัวอย่างจากโคลงยอนพ่าย ความว่า

พรหมพิชฌุบรมครเจ้า	จอมเมรุ มาคแฮ
ย่ามศมารุตอร	อาคนม้า
พรมคนิกุเพนทรา	สุรเสพย
เรื่องรวีรวรเจ้า	แจ่มจันท
เอกาทสเทพแล้ง	เอาองค์ มากฤ
เป็นพระศรีสรรเพชญ	ที่อ้าง
พระเสด็จดำรงรักษ	ลี้ยงโลกย ไส้แฮ
ทุกเทพทุกท้าวไท	ช่วยไชย

(กรมศิลปากร, 2540 : 331-332)

ตัวอย่างจากโคลงยอนพ่ายข้างต้น เป็นการสดุดีพระเกียรติยศของสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ พระมหากษัตริย์องค์ที่ 8 แห่งราชวงศ์สุพรรณภูมิ ผู้ครองกรุงศรีอยุธยา โดยกวีผสมผสานคติความเชื่อ 2 แบบ ได้แก่ คติเทวราชากับคติพุทธราชาเข้าด้วยกันจนเอกลักษณ์ของสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถเกิดความสูงส่งยิ่งใหญ่นมนุษย์ธรรมดาไม่อาจเอื้อมถึง

ทั้งนี้นายสวนมหาดเล็ก ยังคงสืบสานการแต่งโคลงยอพระเกียรติตามแนวทางที่ปฏิบัติกันมาในสมัยอยุธยา กล่าวคือ ใช้สำนวนโวหารเปรียบเทียบสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เพื่อให้เทียบเท่ากับพระนารายณ์ ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบแบบเดียวกับที่ปรากฏในวรรณคดีสดุดีของอยุธยา ดังนี้



เสมอองค์หรือรัชเรื่อง  
ลลวงพาหนะครุช  
ฤจรรจากเกษียรสมุทร  
เนื้อหน่อพุทธพงศ์กล้า  
รงค์รุท  
สู่หล้า  
มาทวีป น้แฮ  
ก่อสร้างโพธิญาณ

(กรมศิลปากร, 2539 : 277)

แม้ว่าการใช้สำนวนโวหารในการพรรณนาเปรียบเทียบกับพระเกียรติยศของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชของนายสวนมหาดเล็ก ยังคงเป็นไปตามรูปแบบของวรรณคดีสตืออยุธยา แต่การพรรณนาพระบุคลิกลักษณะของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช กลับมีความแตกต่างออกไปอย่างสร้างสรรค์ ดังจะเห็นได้ว่านายสวนมหาดเล็ก ได้ใช้พระบุคลิกลักษณะความเป็นมนุษย์เดินดินธรรมดา ไร้ซึ่งอิทธิฤทธิ์ใดๆ มาพรรณนายอพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จนทำให้เกิดภาพของพระมหากษัตริย์ที่ใกล้ชิดกับประชาชน และร่วมทุกข์กับประชาชนในยามที่บ้านเมืองเดือดร้อน ซึ่งภาพของพระมหากษัตริย์ในลักษณะดังกล่าวนี้ กลับไม่ปรากฏให้เห็นในวรรณคดีอยุธยาเลย ดังตัวอย่าง

พระเดิวบุญลามาเลี้ยง  
เป็นบิตรมารดร  
เป็นเจ้าแลครูสอน  
เป็นสุขทุกถ้วนวนหน้า  
เป็นที่พำนักถ้วนวน  
เป็นที่กรูณาคน  
เป็นที่ส่งสัตว์ดล  
เป็นทรัพย์ปัจจุบันให้  
ประชากร  
ทั่วหล้า  
สิ่งโลก  
นิกรทั้งชายหญิง  
นรชน  
ยากไร้  
เมืองโมกข์  
ทั่วหน้าเนื่องเชชม

(กรมศิลปากร, 2539 : 289)

ด้วยความที่นายสวนมหาดเล็ก ได้พรรณนาพระบุคลิกลักษณะของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ในลักษณะที่แตกต่างออกไปจากกวีอยุธยาตามที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น จึงทำให้โคลงยอพระเกียรติสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีโดยเฉพาะ

## บทสรุป

การศึกษาประเด็น การสืบสาน สร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรีพบว่า วรรณคดีอยุธยาหลายเรื่องได้รับการสืบสานในสมัยธนบุรี โดยกวีสมัยธนบุรี (ซึ่งก็คือกวีอยุธยาที่มีชีวิตรอดจากสงครามคราวเสียกรุงศรีอยุธยา ครั้งที่ 2) ได้รักษาวรรณคดีอยุธยาเอาไว้ด้วยการชำระหรือคัดลอก ซึ่งถือเป็นการสืบสานวรรณคดีอยุธยาให้ดำรงอยู่ไม่สูญหาย

จากการศึกษายังทำให้เห็นว่า กวีสมัยธนบุรีไม่ได้มีเป้าหมายเพียงแค่สืบสานวรรณคดีอยุธยาให้ดำรงอยู่ต่อไปเท่านั้น เพราะจะเห็นได้ว่ามีกวีบางท่านคือ พระยามหาอนุภาพและนายสวนมหาดเล็ก ได้สร้างสรรค์การแต่งวรรณคดีสืบสานมาจากวรรณคดีอยุธยา ให้มีลักษณะเป็นวรรณคดีธนบุรีโดยเฉพาะ โดยนำบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในสมัยนั้น มาสร้างสรรค์จนเกิดเป็นวรรณคดีที่มีเนื้อหาแปลกใหม่แตกต่างไปจากขนบเดิม และมีความน่าสนใจ

แม้ว่ากรุงธนบุรีจะมีระยะเวลาในการเป็นราชธานีเพียง 15 ปี แต่ก็ยังมีวรรณคดีที่ทรงคุณค่า เพราะผ่านการสร้างสรรค์จากกวีผู้มีความสามารถ จึงเป็นแนวทางส่งต่อไปยังกวีรัตนโกสินทร์ ให้สามารถปรับปรุง

วรรณคดีที่สูญหายไปเมื่อครั้งเสียกรุงศรีอยุธยาแก่พม่าครั้งที่ 2 จนกลับเข้าสู่ยุครุ่งเรืองอีกครั้ง ทั้งนี้ หากไม่มีการสืบสาน สร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรี อาจมีวรรณคดีหลายเรื่องที่รู้จักกันในปัจจุบัน สูญหายไปอย่างถาวร

ผลจากการศึกษายังทำให้เห็นว่า วรรณคดีสมัยใดก็ย่อมสะท้อนให้เห็นสภาพทางสังคมของคนในสมัยนั้น (สิทธา พิณีภูวดล, 2524 : 1) ดังนั้นวรรณคดีธนบุรี จึงย่อมสะท้อนให้เห็นสภาพทางสังคมของคนไทยในสมัยธนบุรีตามบริบทแวดล้อมต่างๆ จึงกล่าวได้ว่าวรรณคดีกับสังคมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด และไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะกวีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสังคมย่อมนำประสบการณ์ หรือความรู้สึกนึกคิดที่ได้จากสังคม มากล่าวไว้ในงานของตนไม่ทางตรงก็ทางอ้อม (ทวีศักดิ์ ปิ่นทอง, 2564 : 15)

## องค์ความรู้ใหม่

ผลจากการศึกษาเรื่อง การสืบสาน สร้างสรรค์ วรรณคดีอยุธยาในสมัยธนบุรีทำให้มองเห็นองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาว่า วรรณคดีธนบุรีไม่ได้เกิดขึ้นมาเองอย่างโดดเดี่ยว แต่เกิดขึ้นจากการสืบสานวรรณคดีอยุธยา แล้วพัฒนาเป็นวรรณคดีธนบุรีด้วยการสร้างสรรค์ของกวี

## เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2539). *วรรณกรรมสมัยธนบุรี เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดจงเจริญการพิมพ์.
- กรมศิลปากร. (2540). *วรรณกรรมสมัยอยุธยา เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กุหลาบ มลลิกะมาส. (2562). *ความรู้ทั่วไปทางวรรณคดีไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 17. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จันทร์ฉาย ภักดีอักษร. (2520). *ประวัติศาสตร์ไทย 1*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทวีศักดิ์ ปิ่นทอง. (2564). *วรรณคดีกับสังคมไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นิตยา กาญจนวรรณ. (2563). *วรรณกรรมอยุธยา*. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บุญเดือน ศรีวรพจน์. (2562). การตรวจสอบชำระบทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชานิพนธ์สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี. ใน *วรรณคดีสมัยกรุงธนบุรี*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- ปฐมพงษ์ สุขเล็ก. (2558). โคลงยอพระเกียรติพระเจ้ากรุงธนบุรี : วรรณคดีในฐานะเอกสารประวัติศาสตร์. *ศิลปวัฒนธรรม*. 36(3), 75-87.
- พีระ พนารัตน์. (2567). *ลิลิตพระลอ ฉบับลายมือเขียนเก่าที่สุด (หลวงสรวิชิตชำระสมัยกรุงธนบุรี)*. กรุงเทพฯ: ศรีชัยการพิมพ์.
- рінฤทัย สัจจพันธุ์. (2566). *วรรณกรรมปัจจุบัน*. พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เรไร ไพรวรรณ. (2559). *บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชานิพนธ์ในสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี*. กรุงเทพฯ: บ้านสวนการพิมพ์.
- สมพันธุ์ เลขะพันธุ์. (2561). *วรรณกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิทธา พิณีภูวดล. (2524). *วรรณกรรมสุโขทัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- หม่อมภิรมเสน. (2525). *นิราศเมืองเพชรบุรี*. ใน *ประชุมนิราศเมืองเพชรบุรี*. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานครการพิมพ์.

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับ  
โปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The Development of Learning Management Using Gamification Techniques  
with Scratch Program to Enhance Computational Thinking Skills for  
Prathomsuksa 6 Students

กัลยาณี สุตธิวงศ์, ศิรภัสสร อินทรพานิชย์, และเบญจพร ตรงประสิทธิ์  
Kanlayanee Suttiwong, Sirapat Intarapanit and Benjaporn Trongpravit  
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ  
Chaiyaphum Rajabhat University

[Kanlayanee2003.som@gmail.com](mailto:Kanlayanee2003.som@gmail.com), [sirapat.in@cpru.ac.th](mailto:sirapat.in@cpru.ac.th) and [dmuishop19@gmail.com](mailto:dmuishop19@gmail.com)

Received: 19 February 2026; Revised: 27 February 2026; Accepted: 4 March 2026

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนศรีแก้งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 46 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงคำนวณ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** เกมมิฟิเคชัน; โปรแกรม Scratch; การคิดเชิงคำนวณ; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

**ประเภทบทความ:** บทความวิจัย

### Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop a learning management plan using Gamification techniques with the Scratch program to enhance computational thinking skills for Prathomsuksa 6 students to meet the efficiency criterion of 80/80, 2) to compare learning achievement and computational thinking skills before and after learning, and 3) to study

student satisfaction with the learning management. The sample group consisted of 46 students in Prathomsuksa 6/4 at Sri Kaeng Khro School, Chaiyaphum Province, during the first semester of the 2025 academic year, selected using cluster sampling. The research instruments included learning management plans, an achievement test, a computational thinking skills test, and a satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test. The results revealed that: 1) The efficiency of the learning management plan using Gamification techniques with the Scratch program met the 80/80 criterion. 2) Post-learning achievement and computational thinking skills were significantly higher than pre-learning scores at the .05 level. 3) Student satisfaction with the learning management using Gamification techniques with the Scratch program was at the highest level.

**Keywords:** Gamification; Scratch Program; Computational Thinking; Learning Achievement

**Type of Article:** Research Article

## บทนำ

วิทยาการคำนวณ (Computing Science) เป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) มีพื้นฐานความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital technology) และมีพื้นฐานการรู้เท่าทันสื่อ (วุฒิชัย สอนเหง้า, 2568) และข่าวสาร (Media and information literacy) ซึ่งการเรียนวิทยาการคำนวณ จะไม่จำกัดอยู่เพียงแค่การคิดให้เหมือนคอมพิวเตอร์เท่านั้น และไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการคิดในศาสตร์ของนักวิทยาการคอมพิวเตอร์ แต่จะเป็นกระบวนการความคิดเชิง วิเคราะห์เพื่อนำมาใช้แก้ปัญหาของมนุษย์ โดยเป็นการสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานและช่วยแก้ไขปัญหามาที่เราต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาการคำนวณ มีเป้าหมายที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันจึงต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ (ปัญญา ธร เพ็งยอด และ กอบสุข คงมนัส, 2563) โปรแกรม Scratch เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอน สร้างสรรค์ และสามารถสร้างชิ้นงานได้หลากหลายตามจินตนาการ (กัลยาณี กิ่งมะนาว, ศิริภัสสร อินทรพาณิชย์ และ จุฑาทิพย์ ฐานมัน, 2566) อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบบ่อยในการเรียนการสอนคือ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและรู้สึกว่าการเรียนมีความซ้ำซ้อน (พรานิภา ชายขุนทด, สุทธิเทพ ศิริพิพัฒน์กุล, ณัฐพล ร้าไพ, 2567)

แนวทางการแก้ปัญหาที่น่าสนใจคือ การนำเทคนิค "เกมมิฟิเคชัน" (Gamification) มาประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นการนำกลไกของเกม เช่น การสะสมคะแนน การจัดอันดับ หรือการทำภารกิจ มาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม สร้างความท้าทาย และความสนุกสนานในการเรียนรู้ (Deterding et al., 2011; ปัญญา ธร เพ็งยอด และ กอบสุข คงมนัส, 2563) นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) หรือแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ก็เป็นอีกแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Vygotsky, 1978; Papert, 1980) ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีแก้งคร้อ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีความสุขในการเรียน

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรมScratch ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับโปรแกรม Scratch ซึ่งประกอบด้วยกลไกของเกม ได้แก่ คะแนน (Points) ระดับ (Levels) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และของรางวัล (Rewards)

ตัวแปรตาม คือ

- 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 3) ทักษะการคิดเชิงคำนวณ
- 4) ความพึงพอใจของนักเรียน

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรีแก้งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 มีทั้งหมด 5 ห้องเรียน รวมนักเรียนจำนวน 271 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนศรีแก้งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 46 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch จำนวน 8 แผน รวม 8 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ค่าความสอดคล้อง IOC = 0.87 ระดับความเหมาะสมและคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย = 3.89

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่า IOC = 0.89 ค่าความยากง่าย (p) = 0.46 ค่าอำนาจจำแนก (r) = 0.23 และค่าความเชื่อมั่น = 0.87

2.3 แบบวัดทักษะการคิดเชิงคำนวณ ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (IOC) = 0.68 ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ Decomposition, Pattern Recognition, Abstraction, Algorithm ค่าความยากง่าย (p) = 0.40 ค่าอำนาจจำแนก (r) = 0.21 และค่าความเชื่อมั่น Cronbach's Alpha Coefficient = 0.73

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบประมาณค่า Liert 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ ใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความสนุกสนานและบรรยากาศในการเรียน ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ ค่าความเชื่อมั่น Cronbach's Alpha Coefficient = 0.87

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

3.1 คัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการวิจัย ชี้แจงทำความเข้าใจและอธิบายสิ่งที่กำลังจะดำเนินการให้นักเรียนทราบ

3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) จำนวน 30 ข้อ โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้นักเรียนทำก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำมาตรวจให้คะแนน บันทึกผลเพื่อใช้เป็นคะแนนก่อนเรียน (Pretest)

3.3 นักเรียนทำแบบวัดทักษะการคิดเชิงคำนวณก่อนเรียน (Pretest) จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ Decomposition, Pattern Recognition, Abstraction, Algorithm ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้นักเรียนทำก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำมาตรวจให้คะแนน บันทึกผลเพื่อใช้เป็นคะแนนก่อนเรียน (Pretest)

3.4 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch

3.5 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) จำนวน 30 ข้อ โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้นักเรียนทำหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำมาตรวจให้คะแนน บันทึกผลเพื่อใช้เป็นคะแนนหลังเรียน (Posttest)

3.6 นักเรียนทำแบบวัดทักษะการคิดเชิงคำนวณหลังเรียน (Posttest) จำนวน 4 ด้าน โดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้นักเรียนทำหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำมาตรวจให้คะแนน บันทึกผลเพื่อใช้เป็นคะแนนหลังเรียน (Posttest)

3.7 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 10 ข้อ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch

3.8 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล และแปลผลในรูปแบบตาราง พร้อมสรุปผล

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติต่าง ๆ ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

4.1 สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ และแบบสอบถาม, หาค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) ใช้สำหรับวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และทักษะการคิดเชิงคำนวณ, ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ใช้สูตร KR-20 (Kuder-Richardson) สำหรับแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ ใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha Coefficient)

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.), ค่าร้อยละ และค่า t-test for Dependent Samples

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ประเภทการทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (ระหว่างเรียน) (E <sub>1</sub> )	46	40	33.00	1.85	82.50
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (หลังเรียน) (E <sub>2</sub> )	46	30	25.26	1.45	84.20

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E<sub>1</sub>) เท่ากับ 82.50 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E<sub>2</sub>) เท่ากับ 84.20 ( $E_1/E_2 = 82.50/84.20$ ) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 จำนวน 46 คน ผลปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณก่อนและหลังเรียน (n=46)

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน $\bar{X}$	S.D.	หลังเรียน $\bar{X}$	S.D.	t	Sig
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	30	14.50	2.10	24.80	1.85	18.45*	.000
2. ทักษะการคิดเชิงคำนวณ	20	9.20	1.50	16.75	1.40	15.20*	.000

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 24.80$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 14.50$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ด้านทักษะการคิดเชิงคำนวณ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 16.75$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 9.20$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับ Scratch ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การคิดเป็นระบบ และการออกแบบอัลกอริทึมของผู้เรียนได้จริง

3. ผลของการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch

ตารางที่ 3 ผลของการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch

ด้านที่ประเมินความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
---------------------------	-----------	------	------------------

1. ด้านความสนุกสนานและบรรยากาศในการเรียน	4.72	0.52	มากที่สุด
2. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.68	0.54	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.65	0.58	มากที่สุด
4. ด้านภาพรวมของการจัดการเรียนรู้	4.55	0.50	มากที่สุด
<b>รวมเฉลี่ยทุกด้าน</b>	<b>4.65</b>	<b>0.55</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน จากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.65$ , S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ด้านความสนุกสนานและบรรยากาศในการเรียน ( $\bar{X} = 4.72$ ) นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นและสนุกกับการสะสมแต้มและทำภารกิจ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{X} = 4.68$ ) นักเรียนรู้สึกที่สามารถเขียนโปรแกรมและสร้างชิ้นงานได้จริง ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.65$ ) กิจกรรมมีความท้าทายและน่าสนใจ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ , S.D. = 0.50)

### การอภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลโดยเชื่อมโยงกับสมมติฐานและสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (GS-CT Model) ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.50/84.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ความสำเร็จนี้เกิดจากการนำรูปแบบการเรียนรู้ GS-CT Model มาประยุกต์ใช้ โดยเฉพาะขั้นตอน "G - Goal Setting & Rules" ที่มีการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ในรูปแบบภารกิจ (Mission) ที่ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรรณีภา ชายขุนทด และคณะ (2567) ที่พบว่า การใช้หลักการเกมมิฟิเคชันช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมผ่านกลไกของเกม นอกจากนี้ยังสอดคล้อง Huang, W. H., & Soman, D. (2013) ที่ระบุว่า กระบวนการที่มีการกำหนดเป้าหมายชัดเจนและมีระบบรางวัลช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในขั้นตอน "S - Simulation & Coding" ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วุฒิชัย สอนเหง้า (2568) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับ Scratch ที่เน้นกระบวนการกลุ่มและการปฏิบัติจริง ช่วยให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ เนื่องจากนักเรียนได้ช่วยเหลือแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นผลมาจากองค์ประกอบ "C - Challenge & Collaborate" ที่สร้างความ

ท้าทายด้วยโจทย์ปัญหาที่ซับซ้อนขึ้นตามลำดับขั้น การแบ่งเป้าหมายใหญ่เป็นภารกิจย่อยช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการแยกส่วนประกอบและการย่อยปัญหา (Decomposition) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการคิดเชิงคำนวณตามที่ พรรณีภา ชายขุนทด และคณะ (2567) ได้อธิบายว่าความซับซ้อนของภารกิจช่วยให้นักเรียนฝึกการจดจำรูปแบบและคาดการณ์ผลลัพธ์ นอกจากนี้ การเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Scratch ยังสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ตามงานวิจัยของ กัลยาณี กิ่งมะนาว และคณะ (2566) ที่ระบุว่า การให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วย

ตนเองผ่านการเขียนโปรแกรมและการแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในขั้นตอน "T - Tracking & Reward" ช่วยให้นักเรียนได้รับผลป้อนกลับทันที (Feedback) และเห็นความก้าวหน้าของตนเองผ่านกระดานผู้นำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญญธร เพ็งยอด (2563) ที่พบว่าองค์ประกอบของเกม ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) จินตนาการ (Fantasy) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) และความรู้สึกได้ควบคุม (Control) ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้สูง นอกจากนี้ กัลยาณี กิ่งมะนาว และคณะ (2566) ยังพบว่า การใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีสีสันสวยงามและมีการโต้ตอบ (Interactive) ช่วยดึงดูดความสนใจและทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนมากที่สุดเช่นเดียวกัน

### บทสรุป

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ด้านประสิทธิภาพของนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรม Scratch ซึ่งดำเนินการผ่านรูปแบบ GS-CT Model (Gamification-Scratch for Computational Thinking) มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 82.50/84.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ซึ่งประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมายและกฎ (Goal & Rules) การจำลองสถานการณ์และเขียนโค้ด (Simulation & Coding) ความท้าทายและการทำงานร่วมกัน (Challenge & Collaborate) และการติดตามและให้รางวัล (Tracking & Reward) เป็นกระบวนการที่มีคุณภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

2. ด้านการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงคำนวณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การนำกลไกของเกม (Game Mechanics) เช่น คะแนน (Points) ระดับ (Levels) และกระดานผู้นำ (Leaderboards) มาใช้ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจให้ผู้เรียนพยายามแก้ปัญหาและเขียนโปรแกรมให้สำเร็จตามภารกิจ ส่งผลให้ทักษะการคิดวิเคราะห์และการลำดับขั้นตอน (Algorithm) ของผู้เรียนพัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการผสมผสานความสนุกสนานของเกมเข้ากับเนื้อหาบทเรียน ช่วยเปลี่ยนเรื่องนามธรรมให้เป็นรูปธรรม และเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความผ่อนคลายและน่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีความสุขกับการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณมากยิ่งขึ้น

โดยสรุป การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการสอนโปรแกรม Scratch ถือเป็นนวัตกรรม การเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ให้มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดเชิงคำนวณและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

### องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ได้ "รูปแบบการเรียนรู้ GS-CT Model" (Gamification-Scratch for Computational Thinking) ซึ่งมีกระบวนการดังนี้

1. G - Goal Setting & Rules กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ในรูปแบบภารกิจ (Mission) และกฎกติกาการสะสมแต้ม
2. S - Simulation & Coding ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเขียนโค้ด Scratch ผ่านสถานการณ์จำลองหรือด้านต่างๆ
3. C - Challenge & Collaborate สร้างความท้าทายด้วยโจทย์ปัญหาที่ซับซ้อนขึ้นและส่งเสริมการช่วยเหลือกันในทีมเพื่อพิชิตด่าน
4. T - Tracking & Reward ติดตามความก้าวหน้าผ่าน Leaderboard และให้รางวัลเสริมแรงทันที (Feedback) โมเดลนี้แสดงให้เห็นว่าการผสมผสานความสนุก (Game) เข้ากับเครื่องมือสร้างสรรค์ (Scratch) สามารถเปลี่ยนเรื่องนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและน่าสนใจได้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ ครูผู้สอนควรเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้พร้อมใช้งาน และควรมีการเสริมแรงทางบวกอย่างต่อเนื่องเมื่อนักเรียนทำภารกิจสำเร็จ
2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างเทคนิคเกมมิฟิเคชันกับเทคนิคการสอนอื่น ๆ หรือศึกษาผลระยะยาวของความคงทนในการเรียนรู้

## อ้างอิง

- กัลยาณี กิ่งมะนาว, ศิริภัสสร อินทรพานิชย์ และจุฑาทิพย์ ฐานมัน. (2566). การพัฒนาเว็บเพจเพื่อการศึกษา โดยใช้การเรียนแบบแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เรื่อง การใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิจัยและพัฒนาอนุภูมิภาคลุ่มน้ำโขง*, 2(2), 40-50.
- ชนัญญู ติณห์โชติเดชา, & อรณิชา ทศตา. (2568). การพัฒนาความสามารถการเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข ด้วย Scratch โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี*, 8(2), 488-500.
- นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ, & ณัฐริกา สงสังข์. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โปรแกรม Scratch ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาท์อีสต์บางกอก*, 4(2), 191-208.
- ปัญญาพร เพ็งยอด และกอบสุข คงมนัส. (2563). เกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งเสริมความสามารถการสร้างสื่อ มัลติมีเดีย ด้วยโปรแกรม Scratch. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*. 14(1), 15-30.
- พรรณนิภา ชายขุนทด, สุธิตา เทพศิริพิพัฒน์กุล และณัฐพล ไร่ไพ. (2567). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยหลักการเกมมิฟิเคชันร่วมกับโปรแกรมสแครช เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 7(3), 103-117.
- วุฒิชัย สอนเห้ง. (2568). การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5Es เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ วิชาการคำนวณเรื่อง การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Scratch ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย*. 15(2), 12-22.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Huang, W. H., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Rotman School of Management, University of Toronto.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
Development and Effectiveness of Cartoon Animation Lessons for  
Improving Spelling Skills of Primary 4 Students

บดินทร์ พรหมเทพ<sup>1</sup>, บัญชา ธรรมบุตร<sup>2</sup>, มาโนช นันทพร<sup>3</sup>  
Bodin Promthep<sup>1</sup>, Bancha thammabut<sup>2</sup>, Manoch Nantaprom<sup>3</sup>  
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย<sup>1, 2, 3</sup>  
Mahamakut Buddhist University<sup>1, 2, 3</sup>  
bodin.dear2020@gmail.com

Received: 17 February 2026; Revised: 27 February 2026; Accepted: 09 March 2026

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

ปัญหาพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาคือนักเรียนขาดทักษะการอ่านสะกดคำที่ถูกต้อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นๆ และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการนำนวัตกรรมบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปได้ง่ายขึ้น การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านโคกคอน ตำบลบ้านโคก ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลวิจัยพบว่า 1) ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนผ่านเกณฑ์โดยเฉลี่ยร้อยละ 88.08 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** การอ่านสะกดคำ, พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ, บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

**ประเภทบทความ:** บทความวิจัย

## Abstract

Spelling skills are fundamental for Thai language literacy among primary students; however, many students struggle with correct spelling, which hinders their overall academic progress. To address this issue, this research emphasizes the integration of cartoon animation lessons as an innovative instructional tool to enhance student engagement and simplify abstract linguistic concepts into concrete visual learning experiences. The purpose of this research was to develop and evaluate the effectiveness of cartoon animation lessons for improving spelling skills among Grade 4 students. The study had three objectives: (1) to enhance students' spelling skills before and after instruction using cartoon animation lessons, (2) to examine the efficiency of the instructional plan based on the 80/80 criterion, and (3) to investigate students' satisfaction with the learning process. The sample consisted of Grade 4 students at Ban Khok Khon School during the first semester of the 2025 academic year. The independent variable was the use of cartoon animation lessons, while the dependent variable was students' spelling skills. Research instruments included lesson plans and a satisfaction questionnaire, with data analyzed using mean, standard deviation, and percentage. The findings revealed that students' spelling skills averaged 88.08%, exceeding the 80% benchmark. The instructional plan achieved an efficiency index of 1.00, meeting the 80/80 criterion. Furthermore, students' satisfaction with learning through cartoon animation lessons was rated at the highest level. These results indicate that cartoon animation lessons are an effective instructional approach for enhancing spelling skills and fostering positive learning experiences among primary school students.

**Keywords:** spelling skills, instructional development, cartoon animation lessons

**Type of Article:** Research Article

## บทนำ

การอ่านสะกดคำเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับประถมศึกษา เนื่องจากเป็นรากฐานของการอ่านออกเสียง การเขียน และการสื่อสารที่ถูกต้อง หากนักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะส่งผลต่อความเข้าใจในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ และอาจทำให้เกิดปัญหาต่อการเรียนรู้ในระยะยาว ในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคโลกาภิวัตน์ ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้นักเรียนต้องเผชิญกับข้อมูลมหาศาล การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงต้องปรับเปลี่ยนจากการเน้นท่องจำเพียงเนื้อหา มาเป็นการปลูกฝัง “ทักษะ” ที่จำเป็น โดยเฉพาะทักษะพื้นฐาน 3R ได้แก่ การอ่านออก (Reading), การเขียนได้ (Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetic) ซึ่ง วิจารณ์ พานิช (2557) ระบุว่า เป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้และดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แหมมณี (2557) ที่ย้ำว่ารูปแบบการศึกษาแบบดั้งเดิมไม่เพียงพออีกต่อไป ครูผู้สอนจำเป็นต้องใช้นวัตกรรมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และทักษะการคิดขั้นสูงควบคู่ไปกับเนื้อหาวิชาหลัก

ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาไทย อัจฉรา ชิวพันธ์ (2546) ได้ชี้ให้เห็นว่าการอ่านเป็นทักษะรับสารที่ซับซ้อนและจำเป็นต้องมีการวางรากฐานที่เข้มแข็งตั้งแต่ระดับประถมศึกษา เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและถูกต้องตามหลักภาษา หากพื้นฐานด้านการสะกดคำไม่แข็งแรง ย่อมเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะการเขียนและการสื่อความหมายในอนาคต (จุไร วรศักดิ์โยธิน, 2523) การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในยุคปัจจุบันจึงมีการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning: BBL) มาประยุกต์ใช้เพื่อกระตุ้นให้สมองทำงานผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) และอารมณ์ทางบวก ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจำระยะยาวและเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ (โกวิท ประวาลพุกษ์, 2548; สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2549)

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นนวัตกรรมหลักในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากแอนิเมชันเป็นสื่อมัลติมีเดียที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรมได้ชัดเจนผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียง ซึ่ง เจียร พานิช (2544) และวิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2554) เห็นพ้องกันว่าสื่อในลักษณะนี้จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ลดช่องว่างความแตกต่างระหว่างบุคคล และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนอย่างซ้ำทวนตามความสามารถของตนเอง

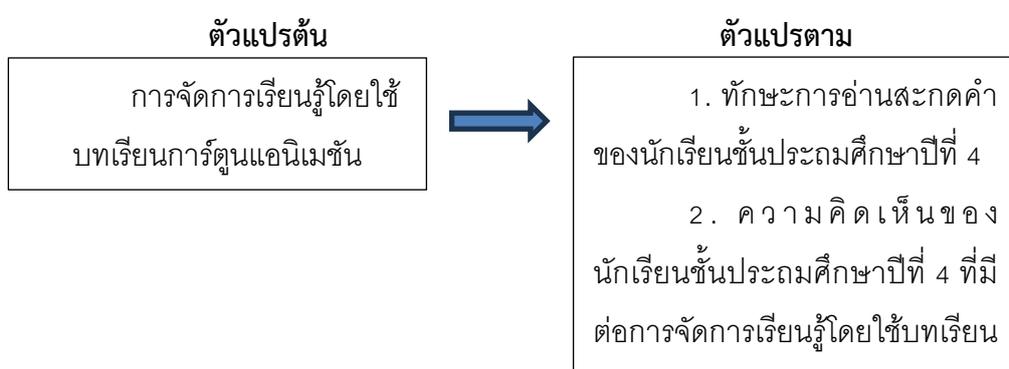
ดังนั้น บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน จึงเป็นนวัตกรรมที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้เพื่อเป็นสื่อกลางในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ เนื่องจากแอนิเมชันมีองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว สี สัน และเสียงบรรยายที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนวัยประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี ช่วยเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่เข้าใจง่าย อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและทบทวนได้ตามศักยภาพของตนเอง (Self-paced Learning) ซึ่งจะช่วยลดช่องว่างความแตกต่างระหว่างบุคคล และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน เห็นคุณค่าของการสื่อสารภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและยั่งยืน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ (Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning) ที่เน้นการรับรู้ข้อมูลผ่านทางตาและหูพร้อมกัน เพื่อลดภาระทางปัญญาและกระตุ้นการจดจำคำสะกด โดยมีตัวแปรดังนี้



### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน การดำเนินการวิจัยครอบคลุมขั้นตอนสำคัญ ดังนี้ รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยในชั้นเรียน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกคอน จำนวน 13 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียน-หลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง และทดสอบหลังเรียน (Post-test) การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $S.D$ )	$t$	$p$
ทดสอบก่อนเรียน	13	20	10.85	6.12	5.10	.000
ทดสอบหลังเรียน	13	20	17.62	2.43		

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนวัดทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 17.62$ ,  $SD = 2.43$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 10.85$ ,  $SD = 6.12$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเมื่อนักเรียนได้เรียนโดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันแล้ว นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำสูงขึ้นกว่าเดิม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีทักษะการอ่านสะกดคำหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน กับเกณฑ์ที่กำหนด มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน กับเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 80

กลุ่มตัวอย่างที่ ได้รับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ บทเรียนการ์ตูน แอนิเมชัน	จำนวน นักเรียน	เกณฑ์ที่ กำหนด ร้อยละ	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	(S.D)	คะแนน เฉลี่ย ร้อยละ	t	p
	13	80	20	17.62	2.43	88.08	2.39	.02

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 13 คน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 17.62 คิดเป็นร้อยละ 88.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 2.43 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นไปตามเกณฑ์ ร้อยละ 80

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน

รายงาน	$\bar{x}$	S.D	ระดับความ พึงพอใจ	ลำดับ
<b>ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>				
1. กิจกรรมจากการ์ตูนแอนิเมชันสนุกและน่าสนใจ	4.69	0.48	มากที่สุด	3
2. กิจกรรมช่วยให้เข้าใจการอ่านสะกดคำมากขึ้น	4.85	0.38	มากที่สุด	2
3. ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่	5.00	0.00	มากที่สุด	1
4. กิจกรรมไม่น่าเบื่อ มีความหลากหลาย	4.54	0.66	มากที่สุด	4
รวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.77	0.28	มากที่สุด	(1)
<b>ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้</b>				
5. ห้องเรียนมีบรรยากาศสนุกและเป็นกันเอง	4.69	0.48	มากที่สุด	1
6. เพื่อน ๆ ร่วมมือกันเรียนอย่างสนุกสนาน	4.23	0.83	มาก	3
7. ครูให้กำลังใจและดูแลนักเรียนดี	4.62	0.51	มากที่สุด	2
รวมด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.51	0.20	มากที่สุด	(2)
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>				
8. การ์ตูนแอนิเมชันช่วยให้จำการสะกดคำได้ง่ายขึ้น	4.46	0.66	มาก	2
9. ได้ความรู้ใหม่จากบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน	4.62	0.51	มากที่สุด	1
10. สามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.31	0.75	มาก	3
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	4.46	0.12	มาก	(3)
<b>รวมทั้งหมด</b>	<b>4.58</b>	<b>0.08</b>	<b>มากที่สุด</b>	

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D = 0.08) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน โดย

เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นลำดับหนึ่ง ( $\bar{X} = 4.77, S.D = 0.28$ ) รองลงมา ได้แก่ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.20$ ) และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับเห็นด้วยมากเป็นลำดับสุดท้าย ( $\bar{X} = 4.46, S.D = 0.13$ )

### การอภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่าทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการอ่านสะกดคำ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการพัฒนาการอ่านออกเสียงและการเขียนในระดับต่อไป การอธิบายผลนี้สามารถเชื่อมโยงกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียของ Mayer (2009) ที่ชี้ว่า การใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบช่วยให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการเรียนรู้ด้วยข้อความเพียงอย่างเดียว อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎี Dual Coding ของ Clark และ Paivio (1991) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้ที่ใช้ทั้งภาพและข้อความจะช่วยให้สมองประมวลผลข้อมูลได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ งานวิจัยในบริบทไทย เช่น สุภัทรา ศรีสุข (2562) พบว่าการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนประถมศึกษา และทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยครั้งนี้ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านสะกดคำหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจึงไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ แต่ยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษาไทยในระดับประถมศึกษา

2. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ เมื่อรวมคะแนนทั้งหมด 20 คะแนนแล้ว พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 17.62 คิดเป็นร้อยละ 88.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $S.D$ ) เท่ากับ 2.43 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80 ทั้งนี้ เนื่องจาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด การที่นักเรียนสามารถทำคะแนนได้สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันมีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลนี้สอดคล้องกับงานของ Moreno และ Mayer (2000) ที่ชี้ว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีภาพเคลื่อนไหวและเสียงช่วยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Schnotz และ Bannert (2003) ที่อธิบายว่าภาพเคลื่อนไหวช่วยให้ผู้เรียนสร้างแบบจำลองทางจิตที่ชัดเจนขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในบริบทไทย งานวิจัยของ กนกวรรณ แสงทอง (2561) พบว่าการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันช่วยให้ผู้เรียนระดับประถมมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงขึ้นและมีความสนใจต่อการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยครั้งนี้ที่นักเรียนสามารถทำคะแนนได้สูงกว่าเกณฑ์

มาตรฐานอย่างชัดเจน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนรู้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งในด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อแอนิเมชันช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นแรงจูงใจ ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Strauss (1980) ที่อธิบายว่าความพึงพอใจของผู้เรียนสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และยังคงตรงกับ Gillmer (1965) ที่ชี้ว่าการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจและบรรยากาศเชิงบวกจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีความสุขในการเรียนรู้ ดังนั้นการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนประถมศึกษา

### บทสรุป

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลัก 3 ข้อ โดยมีผลสรุปที่สำคัญ ดังนี้ 1) ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ (เปรียบเทียบก่อน-หลังเรียน) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียน โดยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ตามเกณฑ์ 80/80 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียและทฤษฎี Dual Coding ที่เน้นการใช้ภาพและเสียงร่วมกันเพื่อเพิ่มความเข้าใจและการจดจำ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ทั้งในด้านบรรยากาศ กิจกรรม และประโยชน์ที่ได้รับ สะท้อนว่าการใช้สื่อแอนิเมชันช่วยสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนประถมศึกษา ดังนั้น การใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาไทยขั้นพื้นฐานและสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ได้ต่อไป

### องค์ความรู้ใหม่

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือการยืนยันว่าการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานและในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่อยู่ในระดับมากที่สุด องค์ความรู้ใหม่นี้สะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการสื่อมัลติมีเดีย โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้จริง อีกทั้งยังเป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียและทฤษฎี Dual Coding เข้ากับการปฏิบัติในห้องเรียนภาษาไทยระดับประถมศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม จึงถือเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถ

นำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยขั้นพื้นฐาน รวมถึงการออกแบบแผนการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ที่ต้องการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานและแรงจูงใจของผู้เรียน



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

### ข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถนำบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียน โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาไทย ทั้งนี้สื่อดังกล่าวสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. สถานศึกษาและผู้บริหารควรสนับสนุนการผลิตและการใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลที่มีความหลากหลาย เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะด้านภาษาและการอ่านของนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ

#### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น เกมการศึกษา แอปพลิเคชันหรือสื่อออนไลน์ เพื่อเพิ่มทางเลือกในการจัดการเรียนการสอน
2. ควรมีการศึกษาผลการใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และตรวจสอบความเหมาะสมของสื่อกับช่วงวัยที่แตกต่างกัน

## อ้างอิง

- โกวิท ประวาลพุกษ์. (2548). *Brain-Based Learning การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองและสร้างปัญหา (MI) ด้วยโครงงาน*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- จุไร วรศักดิ์โยธิน. (2523). *การสร้างคู่มือการสอนเขียนภาษาไทยระดับประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา ชั้นสูง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เธียร พานิช. (2544). *4 MAT การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสตรี-สฤณีวงศ์.
- วิจารณ์ พานิช. (2557). *การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างไร (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2554). *การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบ Backward Design*. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2554). *นวัตกรรมตามแนวคิดแบบ Backward Design*. กาลสินธุ์: ช้างทอง.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2546). *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมเล่นประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2546). *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมเล่นประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การพัฒนาความสามารถในการเขียนโปรแกรม เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน  
(flowchart) โดยการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม  
flowgorithm ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Development of Programming Ability on Flowchart Algorithms Using  
SSCS Learning Management and Flowgorithm for Grade 7 Students

นายจตุรภัทร คำต๋วยเครือ  
Mr. Chaturapat Khamtuikruea  
โรงเรียนผดุงราษฎร์  
Padoongrasdra School  
Email: kruchaturaphat@gmail.com

Received: 04 March 2026 ; Revised: 11 March 2026; Accepted: 13 March 2026

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนโปรแกรมของนักเรียนก่อนและหลังเรียน และ (3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดตะโกสูง (เหรียญอุปลัตม์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น (1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm จำนวน 5 แผน และ (2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนโปรแกรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), การทดสอบค่าที (t-test dependent) และดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ผลการวิจัยพบว่า (1) แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.45/81.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ (2) นักเรียนมีความสามารถในการเขียนโปรแกรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 81.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ (3) ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 0.6492 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 64.92 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการออกแบบอัลกอริทึมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS), โปรแกรม Flowgorithm, การเขียนอัลกอริทึม, ความสามารถในการเขียนโปรแกรม

**ประเภทบทความ:** บทความวิจัย

## Abstract

The purposes of this research were: (1) to develop SSCS-based lesson plans integrated with Flowgorithm with an efficiency threshold of 80/80, (2) to compare students' programming abilities before and after the intervention, and (3) to study the effectiveness index of the learning management. The target group consisted of 18 Grade 7 students at Wat Takosung School, selected through purposive sampling during the second semester of the 2020 academic year. The research instruments were categorized into: (1) Experimental instruments, including 5 SSCS-based lesson plans, and (2) Data collection instruments, comprising a programming ability test. Data were analyzed using Mean ( $\bar{X}$ ), Standard Deviation (S.D.), t-test for dependent samples, and Effectiveness Index (E.I.). The results indicated that: (1) the efficiency of the lesson plans was 82.45/81.30, exceeding the 80/80 criteria, (2) the students' programming abilities after the instruction were significantly higher than before the instruction at a .05 level of significance, with a post-test mean score of 81.30%, and (3) the Effectiveness Index (E.I.) was 0.6492, indicating a 64.92% improvement in learning progress. These findings suggest that the SSCS model combined with Flowgorithm effectively enhances logical algorithmic design. However, this study is limited by the specific educational context and sample size, which may affect the generalizability of the results.

**Keywords:** SSCS Learning Management, Flowgorithm, Flowchart Algorithm, Programming Ability

**Type of Article:** Research Article

## บทนำ

วิทยาการคำนวณ (Computing Science) เป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อสั่งการให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามนิยามของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ทักษะนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการเขียนโปรแกรม แต่ครอบคลุมถึงการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ที่กำหนดให้นักเรียนต้องเข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างมีลำดับขั้นตอน

อย่างไรก็ตาม แม้หลักสูตรจะกำหนดไว้อย่างชัดเจน แต่สภาพการจัดการเรียนรู้จริงกลับพบอุปสรรคสำคัญ โดยเฉพาะในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดตะโกสูง (เหรียญอุปถัมภ์) พบว่านักเรียนจำนวน 12 จาก 18 ราย หรือคิดเป็น ร้อยละ 66.67 ไม่สามารถออกแบบอัลกอริทึมและเขียนผังงาน (Flowchart) เพื่อแก้ปัญหาได้ ช่องว่างที่สำคัญนี้เกิดจากเนื้อหาอัลกอริทึมมีความเป็น "นามธรรม" สูงทำให้นักเรียนเข้าไม่ถึงตรรกะที่ซับซ้อน ประกอบกับเครื่องมือการเขียนผังงานแบบเดิมในชั้นเรียนขาดการตอบสนองเชิงประจักษ์ ทำให้นักเรียนไม่สามารถตรวจสอบความถูกต้องของแนวคิดได้ด้วยตนเอง

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ เอสเอสซีเอส (SSCS) ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การค้นหาปัญหา (Search) (2) การแก้ปัญหา (Solve) (3)

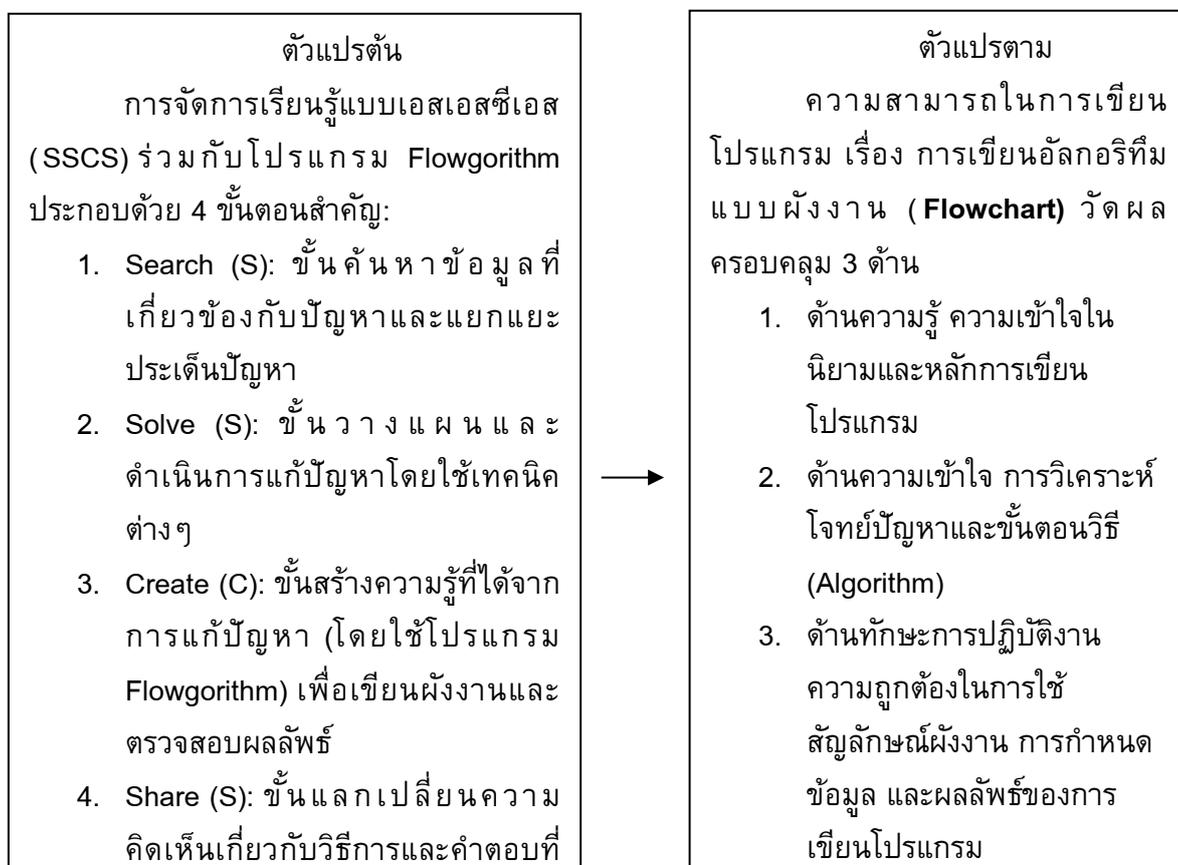
การสร้างความรู้หรือคำตอบ (Create) และ (4) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share) มาบูรณาการร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่ากระบวนการ SSCS จะมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อทำงานร่วมกับเครื่องมือที่ช่วยเปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรม

ในงานวิจัยนี้ โปรแกรม Flowgorithm จึงเข้ามามีบทบาท วิกฤต (Critical Role) ในขั้นตอนที่ 3 คือ ขั้นสร้างความรู้ (Create) โปรแกรมนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถเขียนผังงานและรันโปรแกรมเพื่อดูผลลัพธ์ได้ทันที (Interactive) ทำให้นักเรียนเห็นการไหลของข้อมูลและการทำงานของตัวแปรในหน้าต่าง Console กระบวนการนี้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการ "ลองผิดลองถูก" (Trial and Error) และการตรวจสอบข้อผิดพลาด (Debug) ด้วยตนเอง ซึ่งช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดกระบวนการวิธี (Algorithmic Thinking) ได้อย่างลึกซึ้งกว่าการบรรยายปกติ

จากเหตุผลความจำเป็นข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนโปรแกรม เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้อัลกอริทึมเชิงประจักษ์ที่เป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและวงการศึกษาวิทยาการคำนวณต่อไป

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (Flowchart) ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
  2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนโปรแกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm
  3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) ของการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm ต่อการพัฒนาความสามารถในการเขียนโปรแกรมของนักเรียน
- กรอบแนวความคิดในการวิจัย



## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ตามรูปแบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (Non-randomized control group, Pretest-Posttest Design)

กลุ่มเดียว	O <sub>1E</sub>	X	O <sub>2E</sub>
โดย	O <sub>1E</sub>	คือ	การวัดผลก่อนทดลอง
	X	คือ	การใช้นวัตกรรม
	O <sub>2E</sub>	คือ	การวัดผลหลังทดลอง

### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดตะโกสูง (เหรียญอุปถัมภ์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

2.2 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดตะโกสูง (เหรียญอุปถัมภ์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จากห้องเรียนที่ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติการสอน โดยผู้วิจัยพบสภาพปัญหาจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและวิเคราะห์ผลการเรียนในเบื้องต้น พบว่านักเรียนร้อยละ 66.67 ประสบปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อหาที่มีความเป็นนามธรรมสูง และไม่สามารถออกแบบลำดับขั้นตอนอัลกอริทึมในการแก้ปัญหาได้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการนำนวัตกรรมมาใช้เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียนกลุ่มนี้

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยจำแนกเครื่องมือออกเป็น 2 ประเภทหลัก เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการวิเคราะห์และวัดผล ดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (Flowchart) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm จำนวน 5 แผน รวมระยะเวลา 5 ชั่วโมง

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนโปรแกรม เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ และอัตนัยเชิงปฏิบัติ 1 ข้อ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) ใช้เป็นเครื่องมือวัดผลก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)
2. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน ใช้ประเมินความสามารถจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน โดยครูเป็นผู้ประเมินจากชิ้นงานในโปรแกรม Flowgorithm ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Analytic Rubric 3 ระดับคุณภาพ (คะแนนเต็ม 9 คะแนน) ครอบคลุมด้านการวิเคราะห์โจทย์ การเลือกใช้สัญลักษณ์ และความถูกต้องของตรรกะโปรแกรม
3. แบบสังเกตพฤติกรรม ใช้สำหรับบันทึกพฤติกรรมและการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันของนักเรียนในระหว่างกิจกรรมขั้น Solve และ Create เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพสนับสนุนผลการวิจัย

#### 4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

##### 4.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับ

##### โปรแกรม Flowgorithm

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (Flowchart) จำนวน 5 แผน รวม 5 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) และการใช้โปรแกรม Flowgorithm จากวารสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1.2 ดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ 4 ขั้นตอน คือ 1) Search 2) Solve 3) Create และ 4) Share โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนแผน และจำนวนชั่วโมงในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

ที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนแผน	แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 การเขียนโปรแกรม	5	การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงานลำดับขั้นตอน	1
			การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงานทางเลือก	1
			การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงานวนซ้ำด้วยคำสั่ง while	1
			การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงานวนซ้ำด้วยคำสั่ง do while	1
			การประยุกต์ใช้อัลกอริทึมแบบผังงาน	1
รวม		5		5

4.1.3 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านดังนี้

1) รองศาสตราจารย์ ดร. พิชญภา ยืนยาว อาจารย์ประจำกลุ่มพื้นฐานการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล ผู้มีจรรยา อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัย ราชภัฏนครปฐม และ

3) นางสาวกชณา สามชูสินธุ์ ครูชำนาญการพิเศษ (ครู คศ.3) หัวหน้า ฝ่ายงาน บริหาร วิชาการ โรงเรียนวัดตะโกสูง (เหรียญอุปลักษณ์) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการวิเคราะห์พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 1.00 และมีระดับความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับ ดีเยี่ยม คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.80

##### 4.2 แบบประเมินทักษะการปฏิบัติด้านการเขียนโปรแกรม (Flowchart)

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินเพื่อวัดความสามารถเชิงปฏิบัติระหว่างเรียน (Formative Assessment) โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.2.1 ศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ  
สร้าง และ การใช้แบบประเมินการปฏิบัติด้านการเขียนโปรแกรม

4.2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินการปฏิบัติด้านการเขียน  
โปรแกรม จากตาราง เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2.3 สร้างแบบประเมินการปฏิบัติด้านการเขียนโปรแกรม ที่  
สอดคล้องกับ กิจกรรมการเรียนรู้และผลการเรียนรู้จำนวน 3 ข้อ พร้อมกับสร้างเกณฑ์ การให้คะแนน  
โดยในแต่ละข้อมีคะแนนข้อละ 9 คะแนน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ในแต่ละพฤติกรรมตามขั้นตอน  
ดังนี้

- การใช้สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart)
- การกำหนดข้อมูลสัญลักษณ์ผังงาน
- การเขียนผังงาน

4.2.4 ผู้วิจัยนำแบบประเมินการปฏิบัติด้านการเขียนโปรแกรม เรื่อง  
การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (flowchart) ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

- 1) รองศาสตราจารย์ ดร. พิชญภา ยืนยาว อาจารย์ประจำกลุ่มพื้นฐานการศึกษามหาวิทยาลัย  
ราชภัฏนครปฐม
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล ผู้มีจรรยา อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ศึกษา  
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัย ราชภัฏนครปฐม
- 3) นางสาวกชณา สามชูสินธุ์ ครูชำนาญการพิเศษ (ครู คศ.3) หัวหน้า ฝ่ายงาน บริหาร  
วิชาการ โรงเรียนวัดตะโกสูง (เหรียญอุปลักษณ์) พบว่ารายการประเมินสอดคล้องกับพฤติกรรม  
ที่ต้องการวัดทุกรายการ (IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00)

## 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบกึ่งทดลอง การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการสอน  
ด้วยตนเอง และดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอน ดังนี้

**5.1 ขั้นเตรียมการ** ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียน แนะนำการติดตั้งและใช้งานโปรแกรม Flowgorithm  
เบื้องต้น และได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและการเก็บข้อมูลให้นักเรียนทราบ และได้รับความยินยอมใน  
การนำข้อมูลไปใช้เพื่อการศึกษา โดยเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลเป็นความลับ พร้อมชี้แจงบทบาทในรูปแบบ  
เอสเอสซีเอส (SSCS) จากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัย 15 ข้อ  
และอัตนัย 1 ข้อ ใช้เวลาดำเนินการ 40 นาที เพื่อเป็นข้อมูลฐานของนักเรียนรายบุคคล

**5.2 ขั้นดำเนินการ** ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผัง  
งาน (flowchart) จำนวน 5 ชั่วโมง เป็นเวลา 2 สัปดาห์ ในระหว่างการสอนผู้วิจัยบันทึกข้อมูลพฤติกรรม  
แก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันในช่วงกิจกรรมกลุ่มขั้น Solve และขั้น Create เพื่อนำมาเป็นข้อมูลสนับสนุน  
ผลการวิจัยในเชิงคุณภาพ และ ประเมินความสามารถเชิงปฏิบัติจากการทำกิจกรรมในขั้น Create ผ่าน  
โปรแกรม Flowgorithm โดยใช้เกณฑ์ Analytic Rubric (คะแนนเต็ม 9 คะแนน) เพื่อรวบรวมข้อมูล  
พัฒนาการรายชิ้นงาน

**5.3 ขั้นหลังการทดลอง** เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมทั้ง 5 แผน ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบด้วยแบบทดสอบชุดเดิมกับ Pre-test เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าโดยตรง ใช้เวลาดำเนินการ 40 นาที รวบรวมคะแนนจากการประเมินทักษะการปฏิบัติด้านการเขียนโปรแกรมในสถานการณ์จำลองครั้งสุดท้าย เพื่อสรุปผลความสำเร็จตามวัตถุประสงค์การวิจัย

**6. การวิเคราะห์ข้อมูล** ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ส่วนหลัก ตามมาตรฐานระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา ดังนี้

#### 6.1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E<sub>1</sub>/E<sub>2</sub>)

ผู้วิจัยดำเนินการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ดังนี้

- **E<sub>1</sub> (Efficiency of Process)** วิเคราะห์จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานระหว่างเรียน และกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน
- **E<sub>2</sub> (Efficiency of Product)** วิเคราะห์จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนโปรแกรมหลังเรียน (Post-test)

#### 6.2 การวิเคราะห์สถิติอ้างอิงเพื่อทดสอบสมมติฐาน (Inferential Statistics) เพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือในทางวิชาการและยืนยันว่าผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้เกิดจากความบังเอิญ ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบทดสอบชุดเดียวกัน มาเปรียบเทียบ ดังนี้

- **การทดสอบนัยสำคัญ** ใช้สถิติ t-test for Dependent Samples เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการเขียนโปรแกรมก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

#### 6.3 การวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.)

ผู้วิจัยวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล เพื่อแสดงสัดส่วนของความก้าวหน้าทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้

#### 6.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Analysis)

เพื่อให้ได้ข้อมูลสนับสนุนผลการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากบทบันทึกหลังสอนและแบบสังเกตพฤติกรรม ดังนี้

- **การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)** ผู้วิจัยวิเคราะห์พฤติกรรมและการแก้ปัญหาของนักเรียนในแต่ละขั้นตอนของรูปแบบเอสเอสซีเอส (SSCS) โดยเฉพาะในขั้น Solve และ ขั้น Create เพื่อสรุปประเด็นพฤติกรรมการเรียนรู้ อุปสรรค และแนวทางการจัดการเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Flowgorithm

**7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล** ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้สูตรทางสถิติดังต่อไปนี้

- 7.1 สถิติพื้นฐาน ใช้เพื่ออธิบายลักษณะพื้นฐานของข้อมูลและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมประกอบด้วย

- ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากแบบทดสอบและแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน

- ค่าร้อยละ เพื่อใช้รายงานผลประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ( $E_1/E_2$ ) ตามเกณฑ์ 80/80 และใช้ในการคำนวณดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.)

7.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ใช้เพื่อทดสอบสมมติฐานและตอบวัตถุประสงค์การวิจัยในด้านการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน ประกอบด้วย

- t-test for Dependent Samples ผู้วิจัยเลือกใช้สถิตินี้ในการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเขียนโปรแกรมก่อนเรียนและหลังเรียน

### ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

#### ตอนที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ

จากการนำเครื่องมือเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้อง ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm ทั้ง 5 แผน

หน่วยการเรียนรู้	แผนที่	แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าคะแนนเฉลี่ย	แปลผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 การเขียนโปรแกรม	แผนที่ 1	การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงานลำดับขั้นตอน	4.80	ระดับดีเยี่ยม
	แผนที่ 2	การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงานทางเลือก	4.77	ระดับดีเยี่ยม
	แผนที่ 3	การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงานวนซ้ำด้วยคำสั่ง while	4.80	ระดับดีเยี่ยม
	แผนที่ 4	การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงานวนซ้ำด้วยคำสั่ง do while	4.80	ระดับดีเยี่ยม
	แผนที่ 5	การประยุกต์ใช้อัลกอริทึมแบบผังงาน	4.80	ระดับดีเยี่ยม
รวม	5	ค่าคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 คะแนน	4.79	ระดับดีเยี่ยม

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.79 อยู่ในระดับดีเยี่ยม และผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าการนำโปรแกรม Flowgorithm นำมาใช้ในชั้น Create ช่วยเปลี่ยนนามธรรมของอัลกอริทึมให้เป็นรูปธรรม นักเรียนสามารถเห็นข้อผิดพลาดของตรรกะได้ทันทีผ่านการรันโปรแกรม และควรให้ความสำคัญกับคำสั่งเงื่อนไข (Selection) และการวนซ้ำ (Loop) โดยใช้โจทย์ที่ใกล้ตัวนักเรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการแก้ปัญหาในชั้น Solve ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนโปรแกรมก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเพื่อทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ ปรากฏผลดังตารางที่ 3 ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติ t-test for Dependent Samples

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	10	45	20.20	3.12	21.45*	.00

หลังเรียน	10	45	36.30	2.45		
-----------	----	----	-------	------	--	--

**\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05**

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเขียนโปรแกรมหลังเรียน ( $\bar{X}=36.30$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}=20.20$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=21.45, p < .05$ ) ซึ่งยืนยันว่านวัตกรรมการสอนส่งผลต่อการพัฒนาทักษะของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

**ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.)**

จากการคำนวณเพื่อหาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียน ปรากฏผลดังตารางที่ 4

จำนวนนักเรียน	คะแนนรวมก่อนเรียน	คะแนนรวมหลังเรียน	คะแนนรวมเต็ม	ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
18	363.6	653.4	810	0.6492

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6492 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 64.92 หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ SSCS ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm

**การอภิปรายผล**

จากการศึกษาพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm มีคุณภาพอยู่ในระดับดีเยี่ยม คะแนนเฉลี่ย 4.79 และส่งผลให้ความสามารถในการเขียนโปรแกรมของนักเรียนสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 20.20 เป็น 36.30 ซึ่งสามารถอภิปรายผลตามประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความสมบูรณ์เชิงระบบเนื่องจากยึดตามหลักการของเพ็ญพรรณ จำปา, (2556 : 6) ครอบคลุม 4 ขั้นตอน คือ Search, Solve, Create และ Share จุดแข็งที่สำคัญคือการบูรณาการโปรแกรม Flowgorithm เข้าไปใน ขั้นที่ 3 คือ ขั้นสร้างความรู้ (Create) ซึ่งทำหน้าที่เป็นบทบาทวิกฤต (Critical Role) ในการเปลี่ยนแนวคิดอัลกอริทึมที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านการรันโปรแกรมและตรวจสอบข้อผิดพลาด (Debug) ได้ทันที ส่งผลให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับดีเยี่ยม มีคะแนนเฉลี่ย  $\bar{X}$  เท่ากับ 4.79 สอดคล้องกับงานวิจัย ของ ทิพย์สุคนธ์ พันธุ์กิ่งและคณะ (2558) และงานวิจัย ของ อมينا ฉายสุวรรณ (2558) ที่ยืนยันว่าการใช้สื่อดิจิทัลหรือนวัตกรรมที่มีกิจกรรมส่งเสริมการปฏิบัติจริงและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จะช่วยยกระดับทักษะการแก้ปัญหาและการเขียนโปรแกรมของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ผลการเปรียบเทียบ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ช่วยให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการการเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (flowchart) ความหมายของ สัญลักษณ์ และลักษณะโครงสร้างในการสร้างผังงาน (flowchart) ในรูปแบบต่างๆ ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.20 ส่วนคะแนนความสามารถในการเขียนโปรแกรมหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 36.30 สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชฎา รุ่งทอง, (2557) ซึ่งกล่าวไว้ว่า วิธีการจัดการเรียนแบบเอสเอสซีเอสร่วมกับอัลกอริทึมแอนิเมชันมาประกอบการเรียน เรื่องการเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความก้าวหน้าทางการเรียนวิเคราะห์โดยวิธี normalized gain มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ .40 อยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนมีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอสร่วมกับแอนิเมชันขั้นตอนวิธีอยู่ในระดับมาก

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า การสอนโดยใช้รูปแบบเอสเอสซีเอส(SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบนี้ มีความสามารถในการเขียนโปรแกรม

สูงขึ้น ซึ่งได้มาจากคะแนนเฉลี่ยการประเมินการปฏิบัติในการเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (flowchart) ด้วยโปรแกรม Flowgorithm ของนักเรียนที่เพิ่มขึ้น หลังจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้นี้ ดังนั้นการสอนโดยใช้รูปแบบนี้เป็นการสอนที่ส่งเสริม ทักษะกระบวนการเขียนโปรแกรม เรื่อง การเขียนอัลกอริทึมแบบผังงาน (flowchart) อย่างถูกวิธี

## บทสรุป

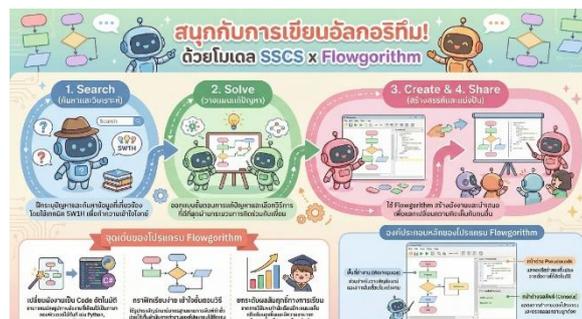
การวิจัยเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ประสบความสำเร็จในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ เอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับโปรแกรม Flowgorithm ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับ "ดีเยี่ยม" โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 โดยนวัตกรรมนี้เน้นการนำโปรแกรม Flowgorithm มาบูรณาการในขั้นที่ 3 ของกระบวนการรูปแบบ เอสเอสซีเอส (SSCS) คือ ขั้นสร้างความรู้ (Create) เพื่อให้นักเรียนเขียนผังงานและตรวจสอบผลลัพธ์ผ่านการแปลงเป็นรหัสจำลอง (Pseudocode) และหน้าต่างผลการทำงานได้อย่างเป็นรูปธรรมในด้านการพัฒนาการของนักเรียน พบว่าความสามารถในการเขียนโปรแกรมของกลุ่มเป้าหมายสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 20.20 เป็น 36.30 และมีนักเรียน ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ความสำเร็จ ตามที่ตั้งไว้

การจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ร่วมกับ โปรแกรม Flowgorithm เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณและการเขียนอัลกอริทึม ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหา วางแผน แก้ไขปัญหา และสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

## องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยในครั้งนี้ พบประเด็นสำคัญที่ช่วยยกระดับการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณผ่านโมเดล SSCS และโปรแกรม Flowgorithm ดังนี้

1. การใช้โปรแกรม Flowgorithm เข้ามาเสริมในขั้นตอนการสร้างผลงาน (Create) ช่วยให้นักเรียนก้าวข้ามขีดจำกัดของการเขียนผังงานลงบนกระดาษแบบเดิม นวัตกรรมนี้ทำให้นักเรียนมองเห็นตรรกะที่ตนเองออกแบบผ่านการแสดงผลในโปรแกรม เมื่อเกิดข้อผิดพลาดขึ้น นักเรียนจะสามารถตรวจสอบและแก้ไขอัลกอริทึมได้ด้วยตนเองทันทีผ่านการรันโปรแกรม กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจกลไกการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้อย่างลึกซึ้งและรวดเร็วกว่าการฟังคำบรรยายเพียงอย่างเดียว



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

## ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับงานวิจัย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องได้นำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ต่อไปดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเอสเอสซีเอส (SSCS) เวลาที่ทำในกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม เพราะนักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ต่างกันในขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูควรอธิบายขั้นตอนและทำความเข้าใจ นักเรียนก่อนดำเนินกิจกรรม

### 2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ควรมีการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้วยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเอสเอสซีเอส (SSCS) ในระดับชั้นต่าง ๆ โดยปรับให้ สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและระดับของนักเรียนเพื่อพัฒนา และต่อยอดคุณภาพการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

- ชัยวัฒน์ ฉวีวรรณ. (2560). การพัฒนากรอบงานความสามารถด้านการเขียน  
ซ้ำ. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 6(2), 45-56.
- ทิพย์สุคนธ์ พันธุ์กิ่ง, นพรัตน์ หมิมพลัด, และกานดา เอื้อตรงจิตรานนท์. (2558). การ  
แบบวนซ้ำ ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเอสเอสซีเอสร่วมกับอัลกอริทึมแอฟ  
โปรแกรมจากความถนัด และทักษะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- พัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นฐาน เรื่องการเขียนผังงาน. รายงานการประชุม  
วิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2558 ,352-361.
- เพ็ญพรรณ จำปา. (2556). การพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง  
เมชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศา  
สตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- อมิณา ฉายสุวรรณ. (2558). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องการเขียนอัลกอริทึมแบบวน  
อัตราส่วนและร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การเรียนรู้แบบ SSCS. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.