Journal of Buddhist Education and Research
JBER ISSN: 2586-9434 (Print) Vol.12 No. S1 (2026)

Research Paper
JBER Scope: Education

การพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี จังหวัดมหาสารคาม

The Development of Reading Skills Through Gamification-Based Learning Combined with Citta Bhāvanā for Prathom Suksa 2 Students at Anuban Nakhon Champasri School, Maha Sarakham Province

กรรณิกา สีลาปัง[1*], พชรกฤต ศรีบุญเรือง[2], อัจฉราพร ใครบุตร[3]

[1,2,3]มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น

Kannika Seelapang[1], Pacharakit Sribunrueang[2], Adcharaporn Khraiboot[3]
[1,2,3]Mahachulalongkornrajavidyalaya University Khon Kaen Campus
✉: * kannika.sr@gmail.com
(*Author Corresponding Email)

Received: 25 February 2026; Revised: 25 March 2026; Accepted: 17 April 2026
© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ (๑) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ (๒) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา (๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๒ โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี จังหวัดมหาสารคาม จำนวน ๒๒ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (๑) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา (๒) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา และ (๓) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสถิติที่ใช้คือ สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) และค่า t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า ๑) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๒ มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๘.๗๗/๘๘.๘๖ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ที่กำหนดไว้ ๒) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๙.๖๘ และ ๑๗.๐๕ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ๓) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๖๗ อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทักษะการอ่าน, เกมมิฟิเคชั่น, หลักจิตตภาวนา

Abstract

This research aimed to: (1) develop a Thai reading skill development lesson plan using gamification-based learning integrated with Citta Bhāvanā, targeting the efficiency criteria of 80/80, (2) compare learning achievements in Thai reading skills before and after implementing the gamification and Citta Bhāvanā-based instruction, and (3) examine students' satisfaction toward the learning approach. The target group consisted of 22 Prathom Suksa 2/2 students from Anuban Nakhon Champasri School, Maha Sarakham Province. The research instruments included: (1) the Thai reading skill development lesson plans based on gamification and Citta Bhāvanā, (2) a learning achievement test, and (3) a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using basic statistics: mean, standard deviation (S.D.), and the dependent t-test. The research results were as follows: 1) The Thai reading skill development lesson plan, using gamification-based learning combined with Citta Bhāvanā for Prathom Suksa 2/2 students, achieved an efficiency of 88.77/88.86, which is higher than the specified criterion of 80/80. 2) Students' learning achievement in Thai reading through gamification-based learning integrated with Citta Bhāvanā showed that the mean pre-test and post-test scores were 9.68 and 17.05, respectively. A comparison of the scores revealed that the post-test mean was significantly higher than the pre-test mean at the .05 level of statistical significance. 3) Students expressed a high level of satisfaction with the Thai reading lesson plan using gamification-based learning combined with Citta Bhāvanā, with an overall average score of 2.67, interpreted as a high level of satisfaction.

Keywords: Thai reading skill, gamification-based learning, Citta Bhāvanā

1. บทนำ

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้และนำไปใช้ในชีวิตจริง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยไว้ 5 สาระ โดยการอ่านเป็นหนึ่งในห้าสาระที่ผู้เรียนต้องเรียน ได้แก่ สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน นอกจากนี้ การอ่านได้ถูกกำหนดเป็นนโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 - 2568 ใจความว่า ส่งเสริมการอ่าน เพื่อเป็นวิถีในการค้นหาความรู้และต่อยอดองค์ความรู้ที่สูงขึ้น ส่งเสริมการอ่านเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA จากนโยบายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าทักษะการอ่าน มีความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียน ค้นหาความรู้และต่อยอดองค์ความรู้ที่สูงขึ้นนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต ปัจจุบันนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้นมีปัญหาในด้านการอ่านภาษาไทยไม่ออกมากขึ้น จากรายงานผลการดำเนินงานประจำปี 2566 ขององค์การยูนิเซฟประเทศไทย พบว่า ในปี 2565 มีนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 2-3 เพียงร้อยละ 51.5 เท่านั้นที่มีทักษะการอ่านขั้นพื้นฐาน ซึ่งลดลงร้อยละ 5.5 เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2562 และจากผลการสอบประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน (NT: National

Test) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านภาษาไทยของโรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี ประจำปีการศึกษา 2566 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 49.62 ซึ่งน้อยกว่าระดับสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และระดับประเทศ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 61.38 และร้อยละ 62.58 ตามลำดับ ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าว นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ควรได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านเป็นอย่างมาก เพราะการอ่านถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะส่งผลต่อคุณภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน หากไม่มีการพัฒนาแก้ไขในแนวทางที่ถูกต้องตั้งแต่เริ่มแรก คงยากที่จะพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพได้

จากผลการทดสอบและสังเกตปัญหาการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี พบว่า ปัญหาการอ่านไม่ออก ไม่คล่อง มีสาเหตุมาจากนักเรียนไม่สามารถจดจำสระและหลักการอ่านได้ นอกจากนี้ นักเรียนยังไม่สนใจบทเรียน ไม่มีความกระตือรือร้น ขาดแรงจูงใจในการเรียน ประกอบกับช่วงวัยของผู้เรียนเป็นวัยที่มีสมาธิจดจ่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่งสั้น ซนอยู่ไม่นิ่ง ไม่สามารถนั่งทำงานติดต่อกันเป็นเวลานาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจพร พลไกร กล่าวว่า ปัญหาหลักการอ่านภาษาไทย มาจากการที่ผู้เรียนอ่านไม่ออก เนื่องจากอาจมาจากการที่ไม่สามารถจดจำหลักการของการอ่านได้ และโอม สุขสมยศ ที่กล่าวว่า สมาธิในการเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญและมีบทบาทเป็นอย่างมากสำหรับเด็กวัยเรียน กล่าวคือหากเด็กไม่มีสมาธิก็คงเรียนหนังสือไม่ได้และทำงานไม่เสร็จ จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมของผู้เรียนมีผลต่อการเรียนรู้ในห้องเรียน ดังนั้นครูผู้สอนควรให้ความสำคัญและศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงเทคนิคกระบวนการ การใช้สื่อการเรียนรู้ ให้เหมาะสมต่อผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย

แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น เป็นการนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่นเกม มาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม กิจกรรมมีลักษณะท้าทาย เช่น การใช้คะแนน รางวัล และกระดานคะแนน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้มากขึ้น ได้แก่ เกรด การมีส่วนร่วม และความเร็วในการทำงานและมอบหมายงาน นอกจากนี้ยังมีประโยชน์สำหรับการสอนและการเรียนรู้ภาษา และสามารถเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนและทำให้การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สนุกสนาน

การเจริญจิตตภาวนาเป็นการฝึกให้ผู้ปฏิบัติสามารถเข้าใจถ่องแท้ถึงความสัมพันธ์ระหว่าง จิตสติ และความคิด ได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นหลักที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการฝึกสมาธิ ความสงบ จิตใจให้เข้มแข็งมั่นคง เจริญงอกงาม ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาจหาญ นิมิตหมื่นไว ได้ใช้หลักธรรมะเรื่องจิตตภาวนาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของบุคลากรในหน่วยงาน พบว่า บุคลากรของหน่วยงานได้พัฒนาตนเองในด้านจิตใจให้มีสติ มีสมาธิที่ดี มีจิตใจที่สงบเย็น มีความสุขใจ มีสติปัญญาในการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน และทำให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น และ กิตติชัย สุธาสิโนบล ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบัน โดยศึกษาผลการเรียนรู้ในด้านกายภาวนา ศีลภาวนาและจิตตภาวนา พบว่า มีผลการพัฒนากายภาวนา ศีลภาวนาและจิตตภาวนา เพิ่มขึ้น ร้อยละ 66.67 จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การประยุกต์ใช้หลักจิตภาวนาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียน

มีสมาธิ และจิตใจจดจ่อในการเรียนมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนและร่วมกิจกรรมภายในห้องเรียนได้ดีขึ้นอีกด้วย

จากสภาพปัญหาและการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี มีปัญหาการอ่านไม่ออก อ่านไม่คล่อง ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถจดจำสระและหลักการอ่านได้ และในห้องเรียนนักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง คุยกันหรือเล่นกันระหว่างเรียน ไม่มีสมาธิในการเรียน ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเอง กระตุ้น ทักษะทางการใช้ภาษาด้วยองค์ประกอบของเกมร่วมกับหลักจิตตภาวนาให้นักเรียนสมาธิในการเรียน มาช่วยในการแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาไทยก่อนและหลังการเรียนรู้ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่าน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี ก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรีที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาไทย เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาไทย และศึกษาความพึงพอใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1. รูปแบบการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest - Posttest Design)

3.2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

3. 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี จำนวน 7 แผน ทำการสอน 21 ชั่วโมง

3.3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน โดยใช้แบบทดสอบการอ่านของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 20 คำ

3.3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี

3.4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.4.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 7 แผน ใช้เวลาในการสอน 21 ชั่วโมง

3.4.2 การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาไทยของชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการสร้าง และหาคุณภาพ

3.4.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาการอ่านคำโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 ตามเกณฑ์ 80/80

3.6.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านคำ ระหว่างก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2

3.6.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้การอ่านคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา

3.7 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

4. ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาการอ่านคำโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 ตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 ตารางแสดงคะแนนการทดสอบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 ตามเกณฑ์ 80/80

	คะแนนสอบก่อนเรียน (20)	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้							คะแนนรวมทั้งหมด (140)	คะแนนสอบหลังเรียน (20)
		แผน 1 (20)	แผน 2 (20)	แผน 3 (20)	แผน 4 (20)	แผน 5 (20)	แผน 6 (20)	แผน 7 (20)		
รวม	213	397	391	393	392	386	388	387	2734	391
$\overline{X}$	9.68	18.05	17.77	17.86	17.82	17.55	17.64	17.59	124.27	17.77
S. D.	2.85	1.33	1.31	1.58	1.44	1.22	1.33	0.96	7.95	1.63
ร้อยละ	44.41	90.23	88.86	89.32	89.09	87.73	88.18	87.95	88.77	88.86

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนรวมการทดสอบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 ทั้ง 7 แผน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 88.77 และคะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 88.86 ดังนั้น แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	$S.D.$	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	140	124.27	7.95	88.77
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	17.77	1.63	88.86
ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 88.77/88.86				

จากตารางที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 88.77 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 88.86 ดังนั้น แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 7 แผน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.77/88.86 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านคำ ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 3 ตารางแสดงคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียนคนที่	ทดสอบก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (20 คะแนน)	ผลต่าง
คนที่ 1	14	18	4
คนที่ 2	6	13	7
คนที่ 3	11	20	9
คนที่ 4	9	13	4
คนที่ 5	6	13	7
คนที่ 6	8	13	5
คนที่ 7	7	17	10
คนที่ 8	5	13	8
คนที่ 9	8	18	10
คนที่ 10	12	19	7
คนที่ 11	8	17	9
คนที่ 12	10	19	9
คนที่ 13	6	13	7
คนที่ 14	12	20	8
คนที่ 15	10	17	7
คนที่ 16	10	19	9
คนที่ 17	12	20	8
คนที่ 18	15	20	5
คนที่ 19	12	19	7
คนที่ 20	10	18	8
คนที่ 21	14	20	6
คนที่ 22	8	16	8
ร้อยละ	**48.41**	**88.23**	**36.82**
ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	**9.68**	**17.05**	**7.36**
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	**2.852**	**2.768**	**1.733**

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยการจัดการเรียนรู้การอ่านคำ หลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียน คือ 17.05 คิดเป็นร้อยละ 88.23 และ 9.68 คิดเป็นร้อยละ 48.41 ตามลำดับ โดยมีผลต่างคะแนนเฉลี่ย 7.36 คิดเป็นร้อยละ 36.82

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความสามารถการอ่านการคำ

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	t	Sig
ก่อนเรียน	22	9.68	2.852	7.364	19.926	0.00
หลังเรียน	22	17.05	2.768			

หมายเหตุ นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.68 และ 17.05 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้การอ่านคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อความ	ผลการวิเคราะห์		แปลผล
	$\bar{x}$	S. D.	
ด้านเนื้อหา			
1. นักเรียนสนใจคำที่อ่าน มีความหลากหลาย และท้าทายในการฝึกอ่าน	2.68	0.48	มาก
2. นักเรียนได้ฝึกอ่านคำจากผ่านกิจกรรมเกมและแบบทดสอบ	2.63	0.46	มาก
เฉลี่ย	**2.70**	**0.46**	**มาก**
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
3. ครูชี้แจงกิจกรรมให้ฟังอย่างชัดเจนและน่าสนใจ	2.45	0.51	ปานกลาง
4. เนื้อหาที่ครูสอนพอดีกับเวลา	2.55	0.51	มาก
5. ครูอธิบายบทเรียนได้อย่างชัดเจนและเข้าใจ	2.64	0.49	มาก
6. นักเรียนทำกิจกรรมอย่างมีความสุข สนุกสนาน	2.73	0.46	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจและอยากหาความรู้และทำตามเป้าหมายที่ครูกำหนด	2.68	0.48	มาก
8. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนทำงานร่วมกับเพื่อนได้	2.64	0.49	มาก
9. การเรียนรู้ช่วยทำให้อ่านออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจน	2.55	0.51	มาก
10. โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้	2.73	0.46	มาก
เฉลี่ย	**2.62**	**0.49**	**มาก**
ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียน			
11. สื่อการสอนของครูมีความน่าสนใจในการเรียนรู้	2.77	0.43	มาก
12. ครูมีสื่อการสอน/เกมที่หลากหลาย ทันสมัย	2.68	0.48	มาก

13. นักเรียนได้รับความรู้จากสื่อและเกมที่ครูได้จัดทำขึ้น	2.82	0.39	มาก
เฉลี่ย	**2.76**	**0.43**	**มาก**
ด้านวัดผลและประเมินผล			
14. นักเรียนสนุกสนานกับการได้ทำแบบฝึกและทดสอบการอ่านคำที่มีการแข่งขันสะสมคะแนน	2.73	0.46	มาก
15. นักเรียนชอบการฝึกอ่านคำที่ได้รู้คะแนนตนเอง	2.68	0.48	มาก
เฉลี่ย	**2.70**	**0.46**	**มาก**
รวม	**2.67**	**0.47**	**มาก**

จากตารางที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.67 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.70 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.62 ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอนอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.76 และด้านวัดผลและประเมินผลอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.67

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

พบว่า คะแนนเฉลี่ยการจัดการเรียนรู้การอ่านคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 7 ชุด คะแนนเต็ม 140 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 7.95 คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 88.77 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 88.77 คะแนน ทดสอบหลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ย 17.77 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.63 คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 88.86 ประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 88.86 แสดงให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้แนวคิดเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำของนักเรียนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงขึ้นตามเกณฑ์ร้อยละ 80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี ก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา

พบว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนอย่างเห็นได้ชัดเจน โดยการเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้น จากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลนครจัมปาศรี ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา

พบว่า ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีความเข้าใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการอ่านคำ นักเรียนมีความรู้สึกชอบ สนุกสนาน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

5. อภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พบประเด็นที่เหมาะสมนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

5.1 การพัฒนาการอ่านคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.77/88.86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเอง กระตุ้น ทักษะทางการใช้ภาษาด้วยองค์ประกอบของเกมร่วมกับหลักจิตตภาวนาให้นักเรียนสมาธิในการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ชนัตถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ ที่กล่าวถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันว่าวิธีการนี้ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียนและสร้างความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ ขนิษฐา โลหะประเสริฐ และคณะ ซึ่งได้ศึกษาการพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลาพบว่าประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.08/85.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ (80/80) ที่ตั้งไว้

5.2 ความสามารถการอ่านคำของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้ศึกษาและนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนามาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของแต่ละแผนเข้าด้วยกันและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโดยมีการจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย กระตุ้นให้นักเรียนสนใจและกระตือรือร้นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของตนเองให้ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ นักเรียนจึงมีทักษะการอ่านเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เบญจพร พลไกร เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถการอ่านสะกดคำ

ภาษาไทยของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) เนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) โดยมีคะแนนเฉลี่ยของความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) ($\bar{x}$ = 21.17, S.D. =3.77) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 7.25, S.D. = 2.85) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุภัทรา สดเอี่ยม เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น พบว่า การเปรียบเทียบทักษะการอ่านระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย มีค่าเฉลี่ยของทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.38 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.57 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.96 เมื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับ มากเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.70 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.62 ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอนอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.76 และด้านวัดผลและประเมินผลอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.67 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนามีความพึงพอใจในการเรียน ทั้งด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอน และ ด้านวัดผลและประเมินผล ทั้งนี้เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการฝึกปฏิบัติ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น ได้ลงมือปฏิบัติจริงจึงเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการอ่านสูงขึ้น นักเรียนจึงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจพร พลไกร เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ แนวคิดเกมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โรงเรียนบ้านห้วยไคร้ อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.37, S.D.= 0.82) เมื่อพิจารณาแต่ละ ด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาได้แก่ ด้านการเรียนการสอน และด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ เป็นลำดับสุดท้าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขนิษฐา โลหะประเสริฐ และคณะ เรื่อง การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัด

สำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา พบว่า ความพึงพอใจต่อการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.30 ถึง 4.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.50 ถึง 0.73 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

6. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

6.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

โรงเรียนควรมีนโยบายส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาไปปรับใช้กับทุกชั้นเรียนตามบริบทของชั้นเรียนนั้น ๆ เพื่อเสริมทักษะการอ่านของนักเรียน

6.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การนำผลการวิจัยไปใช้ ครูผู้สอนควรศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมให้เข้าใจ มีการวางแผนปรับกิจกรรมให้เหมาะกับนักเรียนแต่ละช่วงวัย สภาพชั้นเรียน และบริบทของโรงเรียน จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ อาจนำสื่อหลากหลายประเภทมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม

2. การนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรูปแบบการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ ได้หลากหลายรูปแบบ และยังสามารถนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกครั้งครูควรชี้แจงข้อตกลง ข้อปฏิบัติ และเกณฑ์ต่าง ๆ ในการเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4. การดำเนินกิจกรรมผู้วิจัยได้ให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมทั้งรูปแบบเดี่ยวและรูปแบบกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักตั้งเป้าหมายด้วยตนเอง และได้มีปฏิสัมพันธ์ รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม แต่ทั้งนี้ผู้สอนควรอธิบายถึงการช่วยเหลือเพื่อนที่เป็นกติกาของเกมอย่างชัดเจน เพื่อชี้แนะให้นักเรียนได้ตัดสินใจจับกลุ่มและช่วยเหลือเพื่อนด้วยตนเอง โดยมิใช่การจับกลุ่มให้จากผู้สอน

6.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

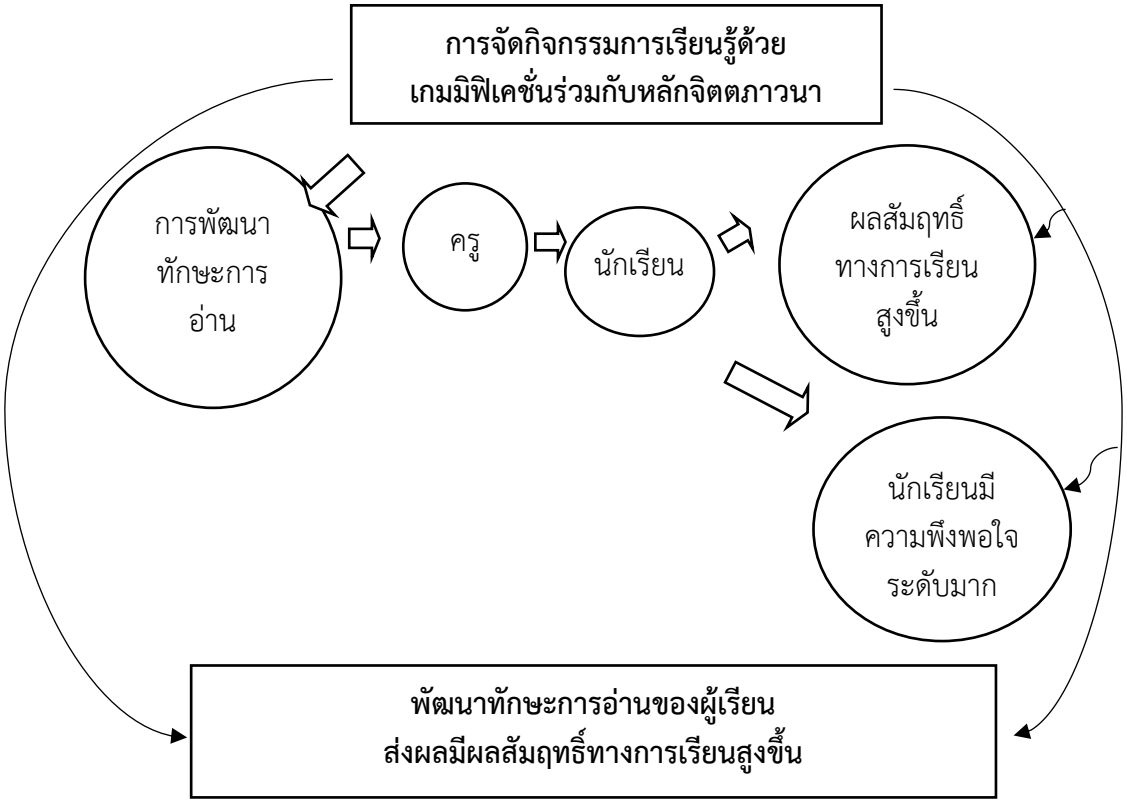
1. ควรนำการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตต ภาวนาไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่นๆ ระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันร่วมกับหลักจิตตภาวนา ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ ที่หลากหลาย เพื่อศึกษาผลลัพธ์อื่น ๆ

เช่น พฤติกรรมของนักเรียน เจตคติต่อการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ เป็นต้น

7. องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาล นครจัมปาศรี จังหวัดมหาสารคาม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา ทำให้เกิดการพัฒนาตามความสามารถการอ่านคำ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมมิฟิเคชั่นร่วมกับหลักจิตตภาวนา เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ที่สนใจทั่วไปในการทักษะด้านการอ่านคำสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งองค์ความรู้ที่ได้ สรุปได้ดังนี้



เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กิตติชัย สิธาสุโนบล. (2555). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบัน* [รายงานการวิจัย]. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ขนิษฐา โลหะประเสริฐ, และคณะ. (2566). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา. *วารสารพิกุล, 21*(2), 233–252.

ชนัตถ์ พูนเดช, & ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18*(3), 331–339.

เบญจพร พลไกร. (2565). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ...* [การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ยูนิเซฟแห่งประเทศไทย. (2566). *รายงานผลการดำเนินงานประจำปี 2566*. สืบค้นจาก https://www.unicef.org/thailand/th/reports/รายงานผลการดำเนินงานประจำปี-2566

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). *รายงานผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566*. สืบค้นจาก http://180.180.244.42/NT/ExamWeb/FrLogin.aspx?ReturnUrl=%2fNT%2fExamWeb%2f

สุภัทรา สดเอี่ยม. (2565). *การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

อาจหาญ นิมิตหมื่นไวย. (2550). *การประยุกต์ใช้หลักธรรมะเรื่องจิตตภาวนาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของบุคลากร* [สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

โอม สุขสมยศ. (2560). *การพัฒนาช่วงความสนใจและสมาธิของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเล่น* [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพจิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in teaching and learning languages: A systematic literature review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala, 13*(2), 559–577.

Jenni Majuri, Jonna Koivisto, & Juho Hamari. (2018). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. In *GamiFIN Conference 2018* (pp. 11–19). Pori, Finland.