

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องมาตราตัวสะกดที่ส่งผลต่อแรงจูงใจและ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
Game-Based Learning Management on Spelling Rules and Its
Effects on Motivation and Academic Achievement in Thai
Language for Second Grade Students

^{1*}ธัญญ์ ธรรมเศก Than Thammasak

^{2**}สมศักดิ์ ลีลา Somsak Lila

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

^{1,2}Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University

*First author, e-mail: than.tha034@hu.ac.th

**Corresponding author, e-mail: somsak_lila@hu.ac.th

Received March 4, 2025; Revised April 7, 2025; Accepted: August 4, 2025



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบแรงจูงใจก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยเกมภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการใช้เกมภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองที่ใช้เกมในการเรียนการสอน (กลุ่มที่ใช้เกมเป็นฐาน) และกลุ่มควบคุมที่ไม่ใช้เกม (กลุ่มการสอนปกติ) ผลการวิจัยพบว่า ด้านแรงจูงใจในการเรียน กลุ่มทดลองมีแรงจูงใจสูงกว่ากลุ่มที่มีการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .5 โดยพบว่านักเรียนมีความตั้งใจเรียนสูงสุด (mean = 4.615, sd = 0.496) รองลงมาคือความต้องการการเรียนรู้เพิ่มเติม และความภูมิใจเมื่อทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง (mean = 4.538, sd = 0.508) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนทำคะแนนได้ดีที่สุดในเรื่องการเขียนคำ (mean = 6.96, sd = 6.957) รองลงมาคือเรื่องอักษรนำ (mean = 6.77, sd = 6.766) และสระลดรูป (mean = 6.58, sd = 6.851) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้



โดยใช้เกมในการสอนมาตราตัวสะกดสามารถพัฒนาทั้งแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; มาตราตัวสะกด; แรงจูงใจในการเรียน

Abstract

This research article aimed to 1) compare motivation before and after learning Thai spelling rules with games, and 2) compare academic achievement in the Thai language before and after using the learning Thai spelling rules with games. This research was an experimental study, with participants divided into two groups: an experimental group that used games in the learning process (game-based learner group) and a control group that did not use games (normal learner group). The results showed that in terms of motivation, the experimental group had significantly higher motivation than the control group at the 0.5 level. Students in the experimental group reported the highest level of intention to learn (mean = 4.615, sd = 0.496), followed by the desire to learn more and pride in completing exercises correctly (mean = 4.538, sd = 0.508). In terms of academic achievement, the experimental group performed significantly better than the control group at the .05 level. Students in the experimental group scored highest in writing words (mean = 6.96, sd = 6.957), followed by leading consonants (mean = 6.77, sd = 6.766) and reduced vowels (mean = 6.58, sd = 6.851). The results demonstrate that using games in teaching Thai spelling rules can effectively enhance both the motivation and academic achievement of learners.

Keywords: Gamification; Academic Achievement; Spelling Rules; Learning Motivation

บทนำ

โลกยุคปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งความก้าวหน้าและการพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มี การกระจายอย่างกว้างขวางและไร้ขีดจำกัด ทำให้ทุกประเทศในประชาคมโลกให้ความสำคัญและเร่งการพัฒนาประเทศเพื่อให้ก้าวทันกับสถานการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้สามารถแข่งขันกับประเทศต่างๆ ได้ การศึกษาถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคนและสังคม กล่าวคือ การศึกษาจะเป็นองค์ประกอบแรกที่มีความสำคัญต่อการกระบวนการพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะตามที่สังคมต้องการ เพื่อเป็นฐานในการ

พัฒนาประเทศที่สำคัญทำให้เกิดความก้าวหน้าทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม ทั้งนี้เพื่อให้การพัฒนาประเทศมีความมั่นคง ยั่งยืน และมีความสามารถในการแข่งขันกับนานาประเทศได้อย่างยั่งยืนในเวทีโลก (กระทรวงศึกษา, 2560) สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ และมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ในด้านการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น การใช้เกมในการเรียนรู้ เพราะเกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดผ่านเกม จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำ และเข้าใจการสะกดคำได้ดีขึ้น ด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ โดยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษา ทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน การใช้เกมในการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด จึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้อย่างถูกต้อง และนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ด้านการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะ 3Rs8Cs ซึ่งประกอบด้วย ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะเหล่านี้ ผ่านการเล่นเกม การแก้ปัญหาในเกม และการทำงานร่วมกับเพื่อน ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก้าวสู่ศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่า นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด เป็นแนวทางหนึ่งที่ตอบสนองต่อนโยบาย และช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร

Dahalan et al. (2024) จากงานวิจัยเรื่อง การใช้เกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับการศึกษาและฝึกอบรมด้านอาชีวศึกษา (Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training) มีจุดประสงค์หลักเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ของเกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้ผ่านเกมในการศึกษาสายอาชีพ แม้ว่าจะเป็นสาขาการศึกษาใหม่ที่ยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น แต่ก็มีอนาคตที่น่าตื่นเต้น เกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้ผ่านเกมสามารถนำมาใช้เป็นกลยุทธ์การสอนและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพื่อตอบสนองความต้องการของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ พบว่าการใช้เกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้ผ่านเกมในภาคการศึกษาสายอาชีพนับเป็นประโยชน์ในระดับการศึกษาต่างๆ ตั้งแต่ระดับโรงเรียนหรือวิทยาลัยไป



จนถึงการฝึกอบรมวิชาชีพ พบว่าตั้งแต่ปี 2020 เป็นต้นมา สถาบันอาชีวศึกษาในเอเชีย โดยเฉพาะประเทศไทย ได้ตีพิมพ์งานวิจัยในหัวข้อนี้มากที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่าสาขาวิศวกรรมศาสตร์ผลิตบทความเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้ผ่านเกมในการศึกษาและฝึกอบรมสายอาชีพมากที่สุด ตามด้วยสาขาด้านการดูแลสุขภาพ เทคโนโลยีเกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้ผ่านเกมประกอบด้วยเทคโนโลยีที่กำลังเติบโตหลากหลายรูปแบบ เช่น ระบบจัดการการเรียนรู้ (LMS) การเรียนออนไลน์แบบเปิดกว้าง (MOOC) เทคโนโลยีความจริงเสมือน การจำลองสถานการณ์ผ่านเกมจริงจัง สื่อแบบโต้ตอบ เกมบนเบร้าวเซอร์ อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนว่าครูสายอาชีพจำนวนเท่าใดที่นำเครื่องมือดิจิทัลและเทคโนโลยีมาใช้ในการสอน การเรียนรู้ และงานบริหารอย่างเต็มรูปแบบ ยังคงมีช่องว่างด้านทักษะดิจิทัลที่สำคัญในหมู่ครูสายอาชีพ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลในประเทศมาเลเซียประโยชน์ที่พบจากการใช้การเรียนรู้แบบเกมในผู้เรียนสายอาชีพ ได้แก่ เพิ่มแรงจูงใจ เพิ่มความมีส่วนร่วม เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้ผ่านเกมอาจมีผลกระทบสำคัญต่ออนาคตของการศึกษาและฝึกอบรมสายอาชีพ เนื่องจากช่วยลดความเสี่ยงในการทำผิดพลาด สามารถใช้เป็นการแนะนำที่ปลอดภัยสู่สาขาอาชีพที่มีอันตราย โดยความล้มเหลวไม่ใช่ปัญหา แต่เป็นสิ่งที่คาดหวังระหว่างการเรียนรู้ในเกม

บุญเสริม ประดิษฐ์ (2563) ได้พัฒนาเกมสามมิติบนโทรศัพท์มือถือที่ใช้เซ็นเซอร์ใจโรสโคปเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย เกมดังกล่าวมี 3 ระดับ แบ่งเป็น 5 ด้าน โดยผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่างๆ เช่น เดิน วิ่ง และกระโดด เพื่อเก็บรวบรวมตัวอักษร และนำมาสะกดคำให้ถูกต้อง ผลการศึกษาพบว่า เกมสามมิติบนโทรศัพท์มือถือที่ใช้เซ็นเซอร์ใจโรสโคป ช่วยพัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาไทยของนักศึกษา โดยผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเล่นเกมสูงกว่าก่อนเล่นเกม 15.027 คะแนน นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาที่ศึกษาผลของการใช้เกมร่วมกับเทคนิคการสอนแบบต่างๆ เช่น เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) และวิธีโฟนิกส์ (Phonics) ผลการศึกษาพบว่าการใช้เกมร่วมกับเทคนิคการสอนเหล่านี้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน และช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง การสะกดคำ และความเข้าใจในเรื่องมาตราตัวสะกดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น การศึกษาของปิยธิป ไทยเสน พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดแม่กนและแม่กตสูงขึ้น (ปิยธิป ไทยเสน, 2564)

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้เกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดในการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความสำคัญอย่างมาก เพราะมันสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและน่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้นและเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องมาตราตัวสะกด ระหว่างกลุ่มที่เรียนรู้โดยใช้เกมและกลุ่มการเรียนรู้ปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง มีวิธีดำเนินการโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดที่ส่งผลต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ครั้งนี้เป็นวิธีการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผน กลุ่มควบคุมวัดก่อนหลัง (Pretest Post-Test Control Group Design)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดตานีนรสโมสร อายุ 7-8 ปี 3 ห้องเรียน จำนวน 73 คน 2) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดตานีนรสโมสร จังหวัดปัตตานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมได้นักเรียนทั้งหมดจำนวน 47 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

3. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ มี 3 อย่าง ดังนี้ 1) เกมสำหรับการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนในห้องเรียน 2) แบบทดสอบวิชาภาษาไทยแบบฝึกหัด 3) แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทย

4. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดำเนินการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้ 1) สร้างเกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด และให้อาจารย์ที่ปรึกษาดูจากนั้นปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำเกมวิชาภาษาไทยที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) ได้ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.00 ปรับปรุงแก้ไขเกมวิชาภาษาไทย ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และนำเกมวิชาภาษาไทย ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างก่อนนำไปทดลองสอนจริง 2) แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทย โดยผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดตานีนรสโมสร เป็นแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่าเชิงตัวเลข (Numerical Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับนิยามเชิง



ปฏิบัติการและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 ขึ้นไป ที่ถือว่าเป็นข้อคำถามที่มีคุณภาพเหมาะสม และนำข้อคำถามที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 30 คนเพื่อหาคุณภาพของแบบสอบถาม นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาคุณภาพแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทย หาค่าความเชื่อมั่นรายฉบับโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟาของครอนบาค (α -Coefficient Cronbach) เท่ากับ 0.932 แล้วจัดพิมพ์แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทย

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ จากมหาวิทยาลัยหาดใหญ่ ถึงผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล 2 วัดตานีนรสโมสร จังหวัดปัตตานี เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากนั้นนำแบบสอบถามที่ได้เก็บรวบรวมมาทั้งหมด ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ เพื่อนำไปดำเนินการวิเคราะห์ทางสถิติและสรุปผลตามขั้นตอนของการวิจัยต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาทั้งหมด มาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ครบถ้วนของคำตอบในแบบสอบถามในแต่ละชุด ได้จำนวน 47 ฉบับ จากนั้นนำแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์มาวิเคราะห์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ JASP และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแยกตามตัวแปร แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลอง โดยใช้สถิติ การวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis Of Variance)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยมีสาระสำคัญ ได้ดังนี้

1. เปรียบเทียบแรงจูงใจก่อนและหลังในการเรียนรู้ด้วยเกมภาษาไทยมาตราตัวสะกดมีผลต่อแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนอย่างไร

นักเรียนกลุ่มที่ใช้เกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด (group 1) มีแรงจูงใจมากกว่าที่ไม่ใช้เกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด (group 2) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแรงจูงใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า mot7: ฉันตั้งใจเรียนเรื่องมาตราตัวสะกด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (mean = 4.615, sd = 0.496, t = 8.699) รองลงมา mot8: ฉันอยากเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดเพิ่มเติม (mean = 4.538, sd = 0.508, t = 8.296) และ mot6: ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อทำแบบฝึกหัดเรื่องมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง (mean = 4.538, sd = 0.508, t = 8.23) ตามลำดับ

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนและหลังในการเรียนรู้ด้วยเกมวิชาภาษาไทยมาตราตัวสะกดนักเรียนกลุ่มที่ใช้เกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด (group 1) มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด (group 2) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแบบทดสอบเรื่องมาตราตัวสะกดในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า q4 : คำใดเขียนถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (mean = 6.96, sd = 6.957) รองลงมา q7 : คำใดเป็นสระลดรูป (mean = 6.58, sd = 6.851) และ q8 : คำใดเป็นอักษรนำ (mean = 6.77, sd = 6.766) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่ได้จัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาไทยมีแรงจูงใจในการเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้ใช้เกมวิชาภาษาไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของสุคนธา ทองรักษ์ ที่ว่าการนำเกมมาใช้ในการศึกษาจะช่วยจูงใจให้นักเรียนกระตือรือร้น ค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ เข้าใจ จดจำ และนำไปใช้ได้ (สุคนธา ทองรักษ์, 2558 อ้างถึงใน วรางคณา แสงธิป, 2564) อีกทั้งการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ดังที่ Lee & Hammer กล่าวว่าประโยชน์ของเกมในการจัดการเรียนการสอนสามารถจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เป็นเครื่องมือของผู้สอนในการจัดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนเรียนรู้สร้างประสบการณ์ที่สนุกสนาน อันจะทำให้ผู้เรียนนำไปสู่การเรียนรู้ที่เหมาะสมได้ (Lee & Hammer, 2011) สอดคล้องกับวรรณิ ลิ้มอักษร ที่กล่าวว่าการสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้นักเรียน ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้นักเรียนได้ทำงานที่เหมาะสมกับระดับความสามารถ ทำให้การเรียนสนุกสนานซึ่งครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบเกมทำให้นักเรียนได้รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนานไปพร้อมกัน (วรรณิ ลิ้มอักษร, 2552) รวมถึงสิ่งที่ตลฤดี ไชยศิริ กล่าวว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม ช่วยส่งเสริมระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียน กล้าเสี่ยงกล้าตัดสินใจ มีความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ มีความรับผิดชอบ มีความอดทนต่อการทำงาน ให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ ทำให้การ



จัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียน เกิดความกระตือรือร้น ความสุข ความสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น (ดลฤดี ไชยศิริ, 2563)

เมื่อพิจารณาผลการวิจัยเรื่องแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทยโดยการนำเกมมาใช้เป็นรายข้อพบว่า ผู้เรียนมีความตั้งใจเรียนมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (Mean 4.00) จึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิกร กรมทอง ที่ศึกษาเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (ขั้นกระตุ้นความสนใจ, ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน, ขั้นปฏิบัติการกิจ, ขั้นเชื่อมโยงความรู้ ขั้นสรุปการสอน) เป็นกิจกรรม ที่เน้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มากขึ้น นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคเกมพีเคชั่นเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน มีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนมากที่สุด และ นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคเกมพีเคชั่น มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด (สุทธิกร กรมทอง, 2559) อีกทั้งในผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีความรู้สึกภูมิใจเมื่อทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง (Mot10, Mean = 3.92) จากผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมในการจัดการเรียนสอนทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจต่อตนเองเมื่อสามารถทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง สามารถเอาชนะความยากของเนื้อหาได้ จากผลข้างต้นสอดคล้องกับสมรรถะการเล่นตามแนวคิดของแมคเคิลเลนด์ ด้าน Self - concept ค่านิยมและความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของตนเองหรือสิ่งที่บุคคลเชื่อว่าตนเองเป็น เช่นความมั่นใจในตนเอง ซึ่งสิ่งนี้จะทำให้ผู้เรียนนั้นมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้นในการที่จะเรียนรู้ต่อไป

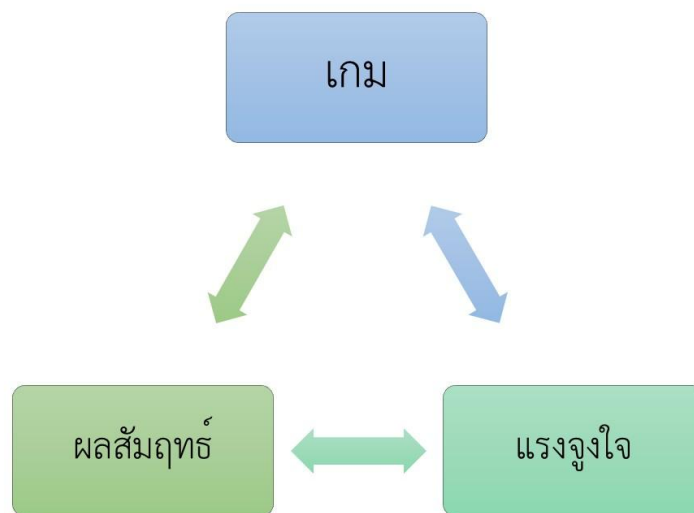
2. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่านักเรียนกลุ่มที่ใช้เกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกมวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.001 แสดงให้เห็นว่าการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนสอนส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน จากผลการวิจัยข้างต้นตรงกับสมมติฐานที่วางไว้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับอาลิตา กาญจนวราธร ที่ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบฝึกทักษะและรูปแบบเกมการสอน เรื่อง การบวกลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอน เรื่อง การบวก ลบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มี

ต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบการสอน เรื่องการบวก ลบ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (อาลิตา กาญจน์วรารธร, 2559)

จากงานวิจัยที่สอดคล้องข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมมาจัดการเรียนการสอนส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน นักเรียนมีความสนุกสนานกับบทเรียน ต้องการจะศึกษาบทเรียนเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับการเรียนในยุคสมัยใหม่ดังที่ Prensky ผู้บัญญัติคำว่า "Digital Game-Based Learning" กล่าวว่า เด็กยุคดิจิทัลมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างจากคนรุ่นก่อน โดยเฉพาะในด้านความเร็วในการประมวลผลข้อมูล ความสามารถในการทำงานหลายอย่างพร้อมกัน และความชอบในการเรียนรู้ผ่านกราฟิกมากกว่าตัวอักษร เชื่อว่าการใช้เกมดิจิทัลในการเรียนการสอนจะช่วยให้การศึกษาสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่มากขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

ผู้วิจัยได้เสนอองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

เกมสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในเรื่องมาตราตัวสะกดได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผลต่อทั้งแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

1. ผลต่อแรงจูงใจ คือ 1) เกมกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ 2) เกมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ลดความเครียดและความกดดัน 3) เกมมีระบบการให้รางวัลและผลตอบรับที่ชัดเจน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกภูมิใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น



2. ผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ 1) เกมช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผึกฝน และทบทวนบทเรียนอย่างต่อเนื่อง 2) เกมช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ผ่านการนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย 3) เกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน

บทสรุป

การใช้เกมภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดที่มีต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ใช้เกมมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดมากกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านความตั้งใจเรียน ความต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม และความรู้สึกภูมิใจเมื่อทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง นอกจากนี้ นักเรียนกลุ่มที่ใช้เกมยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยนักเรียนมีความสามารถในการระบุคำที่เขียนถูกต้อง สระลดรูป และอักษรนำได้ดีขึ้น สรุปได้ว่า การใช้เกมภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดช่วยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. บุคลากรเกมการศึกษาเข้ากับหลักสูตรอย่างเป็นระบบ ควรมีการวางแผนและออกแบบการใช้เกมการศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาของหลักสูตร โดยไม่ใช้เกมเพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ควรใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
2. พัฒนาทักษะของครูในการใช้เกมเพื่อการศึกษา เพื่อให้การใช้เกมในการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด ควรมีการพัฒนาทักษะของครูในด้านต่างๆ
3. สร้างระบบการติดตามและประเมินผลการใช้เกมในการเรียนการสอน เพื่อให้มั่นใจว่าการใช้เกมในการศึกษาส่งผลต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง ควรมีการสร้างระบบการติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ เช่น พัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สามารถวัดทั้งด้านแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, จัดให้มีการเก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่องเพื่อวิเคราะห์ผลกระทบในระยะยาว และนำผลการประเมินมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการใช้เกมในการเรียนการสอนต่อไป

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ควรมีการเปรียบเทียบประสิทธิภาพของรูปแบบเกมการศึกษาที่แตกต่างกัน ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของเกมการศึกษาในรูปแบบต่างๆ เช่น เกมแบบผู้เล่นคนเดียว vs. เกมแบบหลายคน

2. ควรมีการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้เกมการศึกษา ควรมีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้เกมการศึกษา เช่น ลักษณะของผู้เรียน (รูปแบบการเรียนรู้, ความสนใจ, ประสบการณ์ในการเล่น) ทักษะและทัศนคติของครูผู้สอน สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และวัฒนธรรมของโรงเรียน การสนับสนุนด้านเทคโนโลยีและทรัพยากร

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- ดลฤดี ไชยศิริ. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุญเสริม ประดิษฐ์. (2563). การพัฒนาเกมสามมิติบนโทรศัพท์มือถือที่ใช้เซ็นเซอร์ใจโรสโคปเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย. *วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ปิยธิป ไทยเสน. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 44(3): 1-14.
- วรรณิ ลิ้มอักษร. (2552). *จิตวิทยาการศึกษา*. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วรางคณา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุทธิกร กรมทอง. (2559). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่สี่โรงเรียนวาปีปทุม. *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.



- อาลิตา กาญจน์วรารธร. (2559). การเปรียบเทียบผลการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รูปแบบฝึกทักษะและรูปแบบเกมการสอนเรื่องการบวกลบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(2): 2089–2102.
- Dahalan, F. et al. (2024). Gamification and game-based learning for vocational education and training: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 29(2): 1279–1317.
- Lee & Hammer. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2): 1-5.

