

การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่อง
ทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค
เกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
**The Development of Spelling Writing Ability for Grad 3 Student with
Learning Disabled by Using Gamification Technique
with Literature-based approach**

บุญญฉัตร สังกัดกลาง และ ทรงภพ ขุนมธุรส

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Bunyachat Sangkatklang and Songphop Khunmathurot

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: bunyachats64@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน 3) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 4) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านโคกสูง จำนวน 5 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent และ t-test one sample

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3) ความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเขียนสะกดคำ; เกมมิฟิเคชัน; วรรณกรรมเป็นฐาน

* วันที่รับบทความ : 13 มีนาคม 2566; วันแก้ไขบทความ 4 เมษายน 2566; วันตอบรับบทความ : 6 เมษายน 2566

Received: March 13 2023; Revised: April 4 2023; Accepted: April 6 2023

Abstracts

The purposes of this research are: 1) develop a learning plan using gamification and literature-based approach, 2) compare the writing and spelling ability before and after learning, 3) compare the writing and spelling ability before and after learning with the criteria of 80%, and 4) study the satisfaction that happens with learning management. The methodology was experimental research. The sample group consists of 5 students who have learning disabilities in grade 3, semester 2, academic year 2022, Ban Khok Sung School, which was acquired using purposive sampling method. The research tools were 1) a learning management plan using gamification technique with the use of literature-based approach, 2) a test to measure writing and spelling abilities, and 3) a questionnaire to assess students' satisfaction with learning management. Statistics that were used for data analysis included mean, percentage, standard deviation, dependent t-test and one sample t-test.

The research findings were as follows: 1) the learning management plan using gamification technique with the use of literature based approach was at the highest level of appropriateness, 2) The ability to write and spell words after the lesson was higher than before, at a statistical significance of .05, 3) The ability to write and spell words after learning was higher than the 80% criterion with a statistical significance of .05, and 4) Students had satisfaction after learning management at the highest level

Keywords: Writing Spelling; Gamification; Literature-based approach

บทนำ

ทักษะการเขียน นับว่าเป็นตัวแปรสำคัญในการถ่ายทอดวิทยาการ ผนวกกับการใช้ศาสตร์ทางศิลปะ ในการถ่ายทอดให้ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา โดยการเขียนนั้นจะมีความสำคัญในแง่ของการสื่อสารให้ผู้อ่าน รับรู้ ซึ่งการเขียนให้เกิดประสิทธิภาพที่ดีจะต้องอาศัยการเขียนสะกดคำ อันเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ เพราะการเขียนสะกดคำเป็นความสามารถในระดับปฐมภูมิของการเขียนและควรได้รับการฝึกฝน ดังที่ เพ็ญภารัตน์ เคลือซอน (2550 : 24) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ ว่าเป็นทักษะที่สำคัญ นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากการเขียนสะกดคำได้กับทุกวิชาและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ หากเขียนผิดจะทำให้ผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจความคิดของผู้เขียนได้ ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง จึงถือว่า มีความสำคัญ ที่ครูจะต้องฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยระบุว่าให้ผู้เรียนสะกดคำ และเข้าใจความหมายของคำ อีกทั้งยังปรากฏในสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การเขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ เช่น การสะกดคำ การแจกลูกและมาตราตัวสะกด ที่ตรง ตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 39)

แม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดการเขียนสะกดคำไว้ในสาระการเรียนรู้แกนกลางของระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 มาอย่างต่อเนื่อง แต่ที่ผ่านมายังคงพบปัญหาการเขียนสะกดคำของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จากประสบการณ์การสอนของผู้วิจัยในรายวิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสูง พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีความบกพร่องทางทักษะวิชาการในด้านการเขียนสะกดคำ เนื่องจากกระบวนการของการรับและแปลผลทางสมองล่าช้าขาดแรงจูงใจทางการเรียน ส่งผลให้เกิดความยากลำบากในการเขียนสะกดคำ สอดคล้องกับผลการทดสอบทางการศึกษาเพื่อประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ รายงานผลการประเมินคุณภาพผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสูง ห้องสอบพิเศษ ปีการศึกษา 2564 พบว่า ผลการประเมินด้านภาษาไทยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 17.77 อยู่ในระดับปรับปรุง

ผู้วิจัยจึงศึกษาแนวทางในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ควรเน้นให้มีการฝึกฟังเสียงพยัญชนะ สระ ไข่ประสาทสัมผัสผู้เรียนในหลากหลายด้าน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงกลยุทธ์ที่ใช้ในการสอนควรสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ส่งเสริมการเขียนเน้นการกระตุ้นผู้เรียนให้มีจุดมุ่งหมายขณะเขียนเป็นสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554 : 31) เพื่อเป็นปัจจัยในการแก้ไขปัญหา โดยพบว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นกลไกของการออกแบบเกมมาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและสร้างความสนุกสนาน อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม ดังที่ วิลลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2563 : 2) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้การโต้ตอบของเกม อันก่อให้เกิดความสนุกสนาน มาใช้ในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในกิจกรรม รวมไปถึงการนำเทคนิค รูปแบบ และกฎเกณฑ์ของเกมมาใช้ แต่เกมมิฟิเคชันเป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม (Non-game contexts) อีกทั้งหลักการของกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน เป็นการเน้นให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้มีเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายของการเขียนผ่านกลไกของเกม

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เทคนิคดังกล่าวมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับสื่อการเรียนการสอนที่จะส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน อันเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทักษะทั้ง 5 ด้าน ดังที่ บังอร ศรีกาล (2553 : 5 อ่างอิงใน เนตรชนก รักกาญจน์, 2558 : 33) กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานว่ามีหลักการที่ใช้วรรณกรรมเป็นแม่แบบทางภาษาที่ทำให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนและการคิด ตลอดจนการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มาสร้างสื่อการสอนที่มีภาพนิ่งประกอบเหตุการณ์บรรยายหรือนิทานประกอบภาพ จะสามารถแก้ไขปัญหาความไม่เข้าใจของโครงสร้างคำเมื่อมีการเปลี่ยนรูปได้

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน แสดงให้เห็นถึงขบวนการที่จะพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ให้มี

ความสามารถในการเขียนสะกดคำ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีส่วนช่วยในการกระตุ้นจุดมุ่งหมายของการเขียนอย่างชัดเจนผ่านกลไกของเกมอย่างสนุกสนาน ได้ฝึกฝน การออกเสียงพยัญชนะ สระ และการฝึกเขียนคำผ่านการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะ พัฒนาศักยภาพในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ซึ่งมีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มี ความพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 ศูนย์พัฒนาคุณภาพ การศึกษาเมืองสุรนารี จำนวน 294 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ซึ่งมีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มี ความพิการซ้ำซ้อน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 5 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้แบบคัดกรองบุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (ประถมศึกษา) ของกระทรวงศึกษาธิการ และรายงานผลการตรวจทางจิตวิทยา โรงพยาบาลโนนไทย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา

2. เครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยโดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบเติมคำ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 ข้อ

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) (Rensis Likert, 1932 : 17)

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และแนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำราและคู่มือ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

1.3 ศึกษาเอกสาร ตำราและคู่มือการใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เพื่อนำมาออกแบบขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

1.4 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดการจัดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดเรื่อง การเขียนสะกดคำ เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.5 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชั้นวางแผน 2) ชั้นออกแบบและพัฒนา โดยใช้วรรณกรรมนิทานประกอบการสอน 3) การโต้ตอบแบบ

ย้อนกลับ และ 4) การเตือนความจำ จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาในการวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน มีรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super LD Run	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 : ตัวสะกด	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสะกด	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่ก ก ไม่ตรงตามมาตรา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่ก ก ไม่ตรงตามมาตรา	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แม่ก ก	จำนวน 2 ชั่วโมง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องในด้านมาตรฐานและตัวชี้วัด สารสำคัญ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ สื่อการสอน การวัดและประเมินผล และนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วเสร็จเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพของแผน มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) (Rensis Likert, 1932 : 17) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.14)

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทุ่งสว่าง ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ประกอบด้วย แบบทดสอบ ปรนัยชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบชนิดเติมคำ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและคู่มือเกี่ยวกับการวัดประเมินผลการศึกษาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

2.2 วิเคราะห์รายละเอียดของเนื้อหา เพื่อกำหนดจุดประสงค์ การเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัด

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้รูปแบบการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (NT) เป็นการทดสอบเพื่อวัดความรู้และความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในด้านความสามารถด้านภาษาไทยมาประยุกต์ใช้

ให้สอดคล้อง โดยออกแบบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 15 ข้อ และแบบปรนัยชนิดเติมคำ 15 ข้อ รวมจำนวน 30 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและการใช้ภาษา จากนั้นนำแบบทดสอบ ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence : IOC) (ปกรณั ประจันบาน, 2552 : 164) ระหว่างแบบวัดความสามารถก่อนและ หลังเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5

2.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ ทดลองกับ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโคกสูง อำเภอเมือง จังหวัด นครราชสีมา จำนวน 7 คน โรงเรียนวัดทุ่งสว่าง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 4 คน โรงเรียนบ้าน หนองขนก อำเภอเสิงสาง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 11 คน รวมทั้งสิ้น 22 คน

2.6 นำผลคะแนนมาคำนวณหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถเป็นรายข้อ (ปกรณั ประจันบาน, 2552 : 166-168) เพื่อคัดเลือกแบบวัดที่มี ค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จำนวน 20 ข้อ ซึ่งแบบทดสอบ วัดความสามารถเรื่อง การเขียนสะกดคำ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.32 – 0.64 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.24 – 0.65 แบบปรนัยชนิดเติมคำที่ผ่านเกณฑ์มีค่า ความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.36 – 0.59 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.21 – 0.60

2.7 นำแบบทดสอบวัดความสามารถ ก่อนและหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ มาจำนวน 20 ข้อ ที่คัดเลือกมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น Reliability โดยใช้สูตร KR20 (Kuder-Richardson) (ปกรณั ประจันบาน, 2552 : 170) ของแบบทดสอบวัดความสามารถทั้งฉบับ โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความ เชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป จากนั้นนำมาปรับปรุง ให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งผลการ วิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบวัดความสามารถ เรื่อง การเขียนสะกดคำ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบมีค่า ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 และแบบปรนัยชนิดเติมคำมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

2.8 นำแบบทดสอบวัดความสามารถที่ผ่านเกณฑ์ตรวจสอบคุณภาพแล้วไปใช้กลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) (Rensis Likert, 1932 : 17) โดยประเมินด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับวรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 10 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและคู่มือที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความพึงพอใจและวิธีสร้างแบบประเมินเพื่อกำหนดโครงสร้างแบบประเมินของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ต้องประเมินและกำหนดข้อคำถามให้เหมาะสมกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

3.3 ออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดคะแนนเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) (Rensis Likert, 1932 : 17)

3.4 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจตามรูปแบบที่กำหนด โดยให้ครอบคลุมตามจุดประสงค์ และโครงสร้างเนื้อหา จากนั้นนำแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจและการใช้ภาษา

3.5 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence : IOC) (ปกรณั ประจันบาน, 2552 : 164) ของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยคัดเลือกข้อประเมินที่มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5

3.6 นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอความเห็นชอบในการจัดพิมพ์ในรูปแบบฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การวัดความสามารถก่อนเรียน (Pre-test) ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถก่อนเรียนเรื่อง การเขียนสะกดคำ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบเติมคำ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 ข้อ จากนั้นบันทึกคะแนนที่ได้

2. ชั้นทดลอง ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง โดยรวมเวลาในการวัดความสามารถก่อนและหลังเรียน

3. การวัดความสามารถหลังเรียน (Post-test) ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถหลังเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำ แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบเติมคำ จำนวน 10 ข้อ รวม 20 ข้อ จากนั้นบันทึกคะแนน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ

4. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถมาวิเคราะห์ผลการวัดและนำมาเปรียบเทียบกันและเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้ค่าทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

5. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

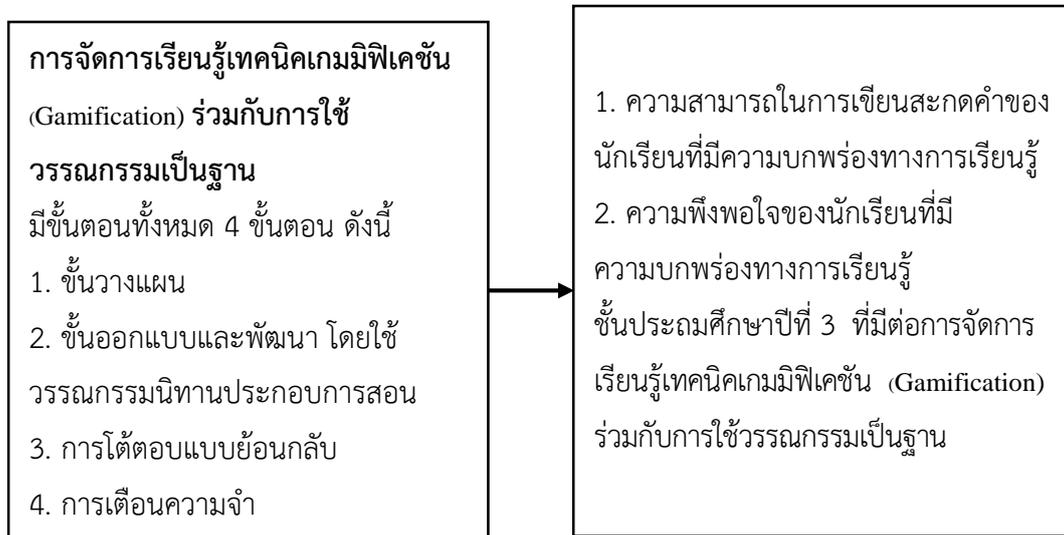
1. วิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลตามเกณฑ์ค่าเฉลี่ย

2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (T-test Dependent)

3. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งวิเคราะห์ค่าคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์คะแนนร้อยละและการทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าทีแบบ One Sample T-Test

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1997 : 190 อ้างอิงในพนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์, 2557 : 90)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถสรุป ผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

แผนการจัดการเรียนรู้	\bar{x}	S.D.	แปลผล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Super LD Run	4.48	0.20	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Route 1 : ตัวสะกด	4.65	0.15	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Route 2 : ตัวสะกด	4.57	0.21	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Climax : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	4.57	0.21	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Leader board : แม่กก ไม่ตรงตามมาตรา	4.67	0.13	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The King of แม่กก	4.65	0.15	มากที่สุด
ผลรวมการประเมินความเหมาะสม	4.60	0.14	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60, S.D. = 0.14$) เมื่อพิจารณา พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 ($\bar{x} = 4.67, S.D. = 0.13$) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 และ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่ 2 ($\bar{x} = 4.65, S.D. = 0.15$) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 และ 4 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่ 3 ($\bar{x} = 4.57, S.D. = 0.21$) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่ 4 ($\bar{x} = 4.48, S.D. = 0.20$)

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน	5	20	7.60	1.52	12.680*	0.000
หลังเรียน	5	20	16.20	1.30		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) มีค่าเท่ากับ 7.60 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.52 ของการทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียน ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) มีค่าเท่ากับ 16.20 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.30 ค่าสถิติวิเคราะห์ t เท่ากับ 12.68 และค่า p เท่ากับ 0.000 แสดงว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	t	$\mu_0(80\%)$	Sig. (2-tailed)
หลังเรียน	5	20	16.20	1.30	27.78*	16	0.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) มีค่าเท่ากับ 16.20, และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 1.30 ค่าสถิติวิเคราะห์ t เท่ากับ 27.78 และค่า p เท่ากับ 0.000 แสดงว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านครูผู้สอน	4.73	0.12	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	4.70	0.12	มากที่สุด
3. ด้านประสบการณ์การเรียนรู้	4.45	0.34	มาก
รวมเฉลี่ย	4.63	0.15	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านที่มีค่ามากที่สุด คือ ด้านครูผู้สอน ($\bar{x} = 4.73$, S.D. = 0.12) ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.12) และด้านประสบการณ์การเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.34) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีผลรวมการประเมินความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสูงกว่าระดับความเหมาะสมของสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดองค์ประกอบอย่างครอบคลุม น่าสนใจ ตลอดจนกระบวนการวัด และประเมินผลที่มีคุณภาพ ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้ยังสามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนผ่านกระบวนการจัดประสบการณ์ทางการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐานที่สร้างเป้าหมายและแรงจูงใจได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของธนระวีชัย ไชยรัชต์ (2563 : 76) ได้ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ความสามารถ การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า 1) การเปลี่ยนแปลงระดับการรับรู้ ความสามารถของตนเองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เมื่อเทียบกับช่วงก่อนและหลังการทดลองไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 2) การเปลี่ยนแปลงระดับการมีเป้าหมายการเรียนรู้ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเมื่อเทียบกับช่วงก่อนและหลังการทดลองไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และ 3) การใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มผลการเรียนรู้ ในวิชาคณิตศาสตร์มากกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ หากพิจารณาจะพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำจากกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างจากเดิม ด้วยกลไกของการออกแบบเกมมาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและสร้างความสนุกสนาน อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม ผสานกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน คือ สื่อภาพนิ่งประกอบเหตุการณ์บรรยายหรือนิทานประกอบภาพ ที่สามารถแก้ไขปัญหาคำไม่เข้าใจโครงสร้างคำเมื่อมีการเปลี่ยนรูปได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของหนึ่งฤทัย พากักดี (2564 : 8) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจในภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษา

พฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่าพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องภาพโดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{x} = 2.73$, S.D. = 0.30)

3. ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เป็นการสอนโดยใช้การกระตุ้นแรงจูงใจ และสร้างเป้าหมายอย่างรูปธรรม ผ่านการสอนวรรณกรรมอันเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดสมาธิของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งการสอนโดยใช้เทคนิคดังกล่าวก่อให้เกิดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำได้มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของจิรพรรณ ชาญช่วง (2561 : 66) ได้ศึกษาผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า 1. ผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีค่าเฉลี่ยคะแนน หลังเรียนผ่านชุดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ระดับความสามารถและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ผู้เรียนที่มีระดับความสามารถสูงมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่ากลุ่มปานกลางและกลุ่มต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้ โดยพบว่าชุดการเรียนรู้มีคุณภาพ ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.72$, S.D.= 0.168)

4. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน โดยผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสูงกว่าระดับความเหมาะสมของสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาทางด้าน ด้านที่มีค่ามากที่สุด คือ ด้านครูผู้สอน ด้านการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และด้านประสบการณ์การเรียนรู้ ตามลำดับ หากพิเคราะห์เชิงลึก พบว่า ค่าเฉลี่ยของรายการประเมินทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านมีความสำคัญ กล่าวคือ ผู้สอน คือ ผู้ที่สร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้อย่างมีจิตวิทยา รวมถึงการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ที่จะต้องเหมาะสมกับการเรียนรู้โครงสร้างคำและประสบการณ์ที่นักเรียนจะได้รับ คือ การแก้ไขปัญหาการเขียนสะกดคำมาตราแม่ก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของทรงภพ ขุนมธุรส และกาญจนา วิชญาปกรณ์ (2564 : 159-170) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน ในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตมีความพึงพอใจโดยรวม ในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน

อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.42) และ 2) นิสิตมีความพึงพอใจต่อผู้สอนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.49)

ข้อเสนอแนะ

1. **ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้** การจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราแม่กก ที่ไม่ตรงตามมาตรา ควรให้ความสำคัญกับตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตรา โดยเน้นให้นักเรียนจดจำตัวสะกดให้ได้ ด้วยการยกตัวอย่างคำ และให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงควบคู่กับการเขียนสะกดคำ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำ และจดจำได้ อีกทั้งเพื่อก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น ควรให้ความสำคัญกับจิตวิทยาของกลุ่มตัวอย่าง

2. **ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป** ควรมีวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน เปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบอื่น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). *ความรู้พื้นฐานและแนวทางการพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้*. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา: <https://bnsn.thai.ac/client-upload/bnsn/download/pdf>
- จิระพรรณ ชาญช่าง. (2561). *ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน*. รายงานผลการวิจัย. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทรงภพ ชุนมธูรส และกาญจนา วิชาญาปกรณ์. (2564). *ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้วิจัยเป็นฐาน ในรายวิชาทฤษฎีวรรณคดีกับการสอนวรรณกรรมไทย*. *วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์*. 16 (2), 159-170.
- ธนรัชต์ ไชยรัตน์. (2563). *การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ความสามารถ การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้: กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- เนตรชนก รักกาญจน์นันท. (2558). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปกรณัม ประจันบาน. (2552). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- พนมศักดิ์ มนูญปรัชญาภรณ์. (2557). การพัฒนาแบบฝึกการแต่งโคลงสี่สุภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพ็ญภารัตน์ เคลือขอนแก่น. (2550). การศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-3 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน. รายงานผลการวิจัย. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- หนึ่งฤทัย พากักดี. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทย โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นอนุบาล 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- Likert, R. (1932). *A technique for measurement of attitudes*. New York: New York University.