

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

Development of Spelling Pronunciation Skills for Higher Primary Students
by Using Spelling and Gamification

สุภัทรา สดเอี่ยม¹ พงษ์ภิญโญ แมนโกศล²
Supuhttra Sod-iam¹ Pongpinyo Mankosol²

645161030005@dpu.ac.th*

รับบทความ 12 มิถุนายน 2566 แก้ไข 14 กรกฎาคม 2566 ตอรับ 18 กรกฎาคม 2566
Received: June,12 2023 Revised: July,14 2023 Accepted: July,18 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยใช้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และ 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองบางปู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สมุทรปราการ เขต 1 จำนวน 40 คน จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แบบสอบถามแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยใช้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) แรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก
- 3) ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการอ่าน, การอ่านแจกลูกสะกดคำ, เกมมิฟิเคชัน

*ผู้ประสานงาน (corresponding author)

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

¹ Student, Master of Education in Curriculum and Instruction, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University

² Instructor, Curriculum and Instruction Program, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare the spelling pronunciation skills of primary students by using spelling with gamification with an efficiency criterion of 70; 2) study the motivation for the development of spelling pronunciation skills of primary students after using spelling with gamification; and 3) study the relationship between spelling pronunciation skills and motivation for the development of spelling pronunciation skills of primary students after using spelling with gamification. This research is experimental. A cluster random sampling method was used. The samples were 40 elementary school students from Khlong Bang Pu School of the Samut Prakan Primary Educational Service Area Office. The research instruments were the lesson plans using reading and spelling with gamification, the Thai reading test, and the assessment of motivation for the development of ability for pronunciation. The data were analyzed using mean scores, standard deviations, percentage and statistical significance

The results showed that

- 1) The spelling pronunciation Skills of primary students after using spelling with gamification were higher than the efficiency criterion of 70 at a statistical significance level of .05
- 2) The motivation for the development of spelling pronunciation skills in primary students after using spelling with gamification was at a high level
- 3) The spelling pronunciation skills and motivation for the development of spelling pronunciation skills of primary students after using spelling with gamification were positive at a statistical significance level of .05

Keywords: Development of Spelling Pronunciation Skills, Reading and Spelling, Gamification

บทนำ

ทักษะการอ่านถูกกำหนดให้เป็นหนึ่งในทักษะด้านความรู้ (Hard Skills) เป็นทักษะแรกที่ทุกคนพึงมีเพื่อพัฒนาไปสู่ทักษะอื่น ๆ ในศตวรรษที่ 21 เห็นได้จากที่กระทรวงศึกษาธิการได้มีนโยบายเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะและทักษะด้านการอ่าน สร้างความฉลาดรู้ด้านการอ่าน พัฒนาและบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้ สร้างตรรกะความคิด เป็นเหตุเป็นผล การคิดขั้นสูง เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากผลการทดสอบระดับชาติของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (O-NET) ปีการศึกษา 2564 สาระการอ่าน รายวิชาภาษาไทย ซึ่งจำแนกตามโรงเรียนพบว่า โรงเรียนขนาดเล็กมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการอ่านต่ำกว่าโรงเรียนขนาดกลางและขนาดใหญ่ (สถาบันการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) ส่วนผลการประเมิน PISA 2018

พบว่า นักเรียนไทยมีคะแนนด้านการอ่านเพียง 393 คะแนน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 40 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศสมาชิก OECD ที่มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 77 และยังคงตามช่วงเวลา ในขณะที่ประเทศอื่น ๆ ที่เคยมีผลคะแนนต่ำกว่าประเทศไทย ได้พัฒนาขึ้น (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2564) ในขณะเดียวกันเมื่อศึกษางานวิจัยที่ผ่านมา พบว่ามีการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการอ่านอย่างต่อเนื่อง เช่น ภัทรวดี ถิ่นกาญจนกุล และคณะ (2561) พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขาดทักษะทางด้านการอ่านและเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำ เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการอ่าน ขาดแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งส่งผลต่อการเรียนในกลุ่มสาระวิชาอื่น จึงได้วิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูก (สะกดคำ) คำภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และงานวิจัยของ ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง (2564) ได้วิจัย

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา เพราะพบว่านักเรียนส่วนใหญ่อ่านหนังสือไม่คล่อง สะกดคำไม่เป็น เลือกจำเป็นคำ ๆ และเมื่อสอบถามนักเรียนได้พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยชอบเรียนภาษาไทย เพราะเนื้อหาจำนวนมาก เรียนไม่ทันเรียนไม่สนุก จึงทำให้ผู้วิจัยได้นำวิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษามาจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียน และ วราภรณ์ วัตรสุข (2558) ยังได้กล่าวถึงสภาพปัญหาการอ่านของนักเรียนว่าสาเหตุที่ทำให้นักเรียนอ่านสะกดคำผิด เกิดจากการจำรูปและเสียงของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์สับสน จำหลักเกณฑ์ในการอ่านสะกดคำไม่ได้ พยัญชนะบางตัวทำหน้าที่เป็นทั้งพยัญชนะต้นและตัวสะกด และเมื่อทำหน้าที่เป็นพยัญชนะสะกดก็มีหลายรูป เห็นได้จากมาตราตัวสะกดที่มีรูปไม่ตรงตามมาตรา การออกเสียงคำที่มีรูปคล้ายกันแต่เสียงต่างกัน เช่น คำพ้องรูป และการอ่านคำที่มีเสียงพยัญชนะคล้ายกัน การอ่านคำควบกล้ำ ที่นักเรียนไม่สามารถจำหลักเกณฑ์ในการอ่านได้ ซึ่งครูผู้สอนวิชาภาษาไทยไม่ได้จับตรงสาขาวิชา จึงทำให้ไม่ได้สอนหลักเกณฑ์ในการอ่าน ขาดกิจกรรมและเวลาที่ส่งเสริมการอ่านและขาดความตระหนักในปัญหาของการอ่าน จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้องขาดทักษะในการอ่าน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเรียนภาษาและเป็นกระบวนการที่ต้องฝึกฝนอย่างเป็นระบบ

กล่าวได้ว่าทักษะการอ่านมีความสำคัญและจำเป็นต้องเร่งแก้ไขและพัฒนา เนื่องจากปัญหาดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อการเรียนในรายวิชาภาษาไทยและวิชาอื่น ๆ โดยเฉพาะนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถสื่อสารผ่านกระบวนการอ่านและการเขียนได้เท่าที่ควร ขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้เต็มความสามารถ ปัญหาเหล่านี้ยังส่งผลกระทบให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดแรงจูงใจในการที่จะพัฒนาทักษะการอ่าน สอดคล้องกับ สำนักอุทยานการเรียนรู้ สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2553) ที่ได้ศึกษาสถานการณ์การอ่านและดัชนีการอ่านของไทย โดยได้ศึกษาลักษณะนิสัยการอ่าน จากกรณีผู้ที่มีนิสัยไม่ชอบการอ่าน พบว่า การอ่านหนังสือไม่ออก อ่านไม่คล่อง อ่านไม่ได้ หรือไม่มีประสิทธิภาพในการอ่าน เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ไม่ชอบอ่านหนังสือ หรือกล่าวได้ว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้อ่านขาดแรงจูงใจในการอ่าน

จากการศึกษาค้นคว้าวิธีการพัฒนาทักษะการอ่านพบว่า การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ เป็นวิธีที่ครูผู้สอนภาษาไทยส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้พัฒนาทักษะการอ่านได้มาก การพัฒนาทักษะการอ่านจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถแปลความหมายของคำจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเข้าใจ ซึ่งจะทำให้การอ่านมีประสิทธิภาพมากขึ้น (สถาบันภาษาไทย, 2558) อีกทั้งการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำยังเป็นวิธีที่สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มีรับสั่งให้กระทรวงศึกษาธิการนำการสอนแบบแจกลูกสะกดคำมาใช้และพิจารณาหาวิธีการขยายการสอนดังกล่าว เพราะเป็นพื้นฐานที่เป็นประโยชน์ที่ทำให้เด็กอ่านออกเขียนได้ (แพง ชินพงศ์, 2558) นอกจากนี้ ยังพบว่ามีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนโดยใช้วิธีการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ เช่น งานวิจัยของสมจิต จันทรฉาย และคณะ (2561) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยปรากฏว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกพัฒนาการอ่านแจกลูกสะกดคำสูงกว่าเกณฑ์ และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านที่สูงขึ้น

นอกจากงานวิจัยเพื่อแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกของนักเรียนที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นยังพบว่า มีงานวิจัยอีกหลายเรื่อง ที่พยายามนำรูปแบบ เทคนิคต่าง ๆ มาช่วยแก้ไขปัญหานักเรียนขาดความสนใจพัฒนาทักษะการอ่าน ซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่น่าสนใจคือ การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยเกมมีพิเคชั่นที่เป็นการนำแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม แนวคิดนี้ถูกเริ่มนำมาใช้ในอุตสาหกรรมดิจิทัลมีเดียในปี ค.ศ.2008 และถูกนำมาใช้มากขึ้น ในปี ค.ศ.2010 (Kapp Karl, 2012) การนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะเป็นการนำกลไกของเกมมาประยุกต์เข้ากับบทเรียนเพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในบริบทที่ไม่ใช่การเล่นเกมนั่นเป็นวิธีสร้างแรงจูงใจทางโลกเสมือนให้บรรลุตามเป้าหมาย ทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งบุคคลที่มีแรงจูงใจจะเกิดความรู้สึกดีหรือรื่นและพยายามดิ้นรนเพื่อให้สิ่งที่ทำบรรลุเป้าหมาย (วรรณธิดา ยลวิลาศ, 2562) ซึ่งกลไกของเกมมีความสัมพันธ์กับการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ โดยนักออกแบบเกมสามารถจูงใจผู้เล่นในการเรียนรู้ผ่านสภาพแวดล้อมการเล่นเกมที่มัลักษณะสอดคล้องกับลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีของ

Maslow ที่มนุษย์ทุกคนพึงมีและพึงต้องการเพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด ได้แก่ ความต้องการทางกายภาพ คือการที่ผู้เล่นทำความเข้าใจในกฎกติกาพื้นฐานเมื่ออยู่ในเกม ความต้องการด้านความปลอดภัย เมื่อผู้เล่นอยู่ในเกมจะรู้สึกว่าคุณปลอดภัย ความต้องการทางสังคม เมื่อได้รับการยอมรับ ความต้องการการยกย่องชื่อเสียงเกียรติยศเมื่อผู้เล่นเป็นผู้ชนะและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อเติมเต็มความสมบูรณ์แบบในชีวิต (สุรพล บุญลือ, 2561) เช่นงานวิจัยของ อติศักดิ์ เมฆสมุทร และคณะ (2560) ที่นำเกมมิฟิเคชันมาใช้พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทำให้ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนยังมีความพึงพอใจในการอ่านอยู่ในระดับมากที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำมาพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียน แก้ปัญหานักเรียนที่ไม่สามารถอ่านสะกดคำได้ให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงของคำได้อย่างถูกต้องและแปลความหมายได้ตรงกับเสียง โดยนำมาใช้ร่วมกับเทคนิคของเกมมิฟิเคชัน เช่น การให้แต้มรางวัล เพื่อปรับบรรยากาศการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจและแรงจูงใจทั้งภายนอกและภายใน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน ขวนขวายในการฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการอ่านของตนเองอย่างต่อเนื่องมากขึ้น อันจะเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในกลุ่มสาระหรือระดับชั้นที่สูงขึ้นไปในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยใช้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70

2 เพื่อศึกษาแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ขอบเขตการวิจัย

1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 อำเภอเมืองสมุทรปราการ อำเภอพระประแดง และอำเภอพระสมุทรเจดีย์ มีจำนวนโรงเรียน 17 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 1,062 คน โดยแบ่งออกเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งหมด 706 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1, 2565)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนคลองบางปู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยสุ่มได้อำเภอเมืองสมุทรปราการ ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนขนาดเล็ก 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนคลองเสาธง โรงเรียนคลองบางปู โรงเรียนวัดบางด้วน โรงเรียนวัดบางนางเกรง และโรงเรียนนิลรัตน์อนุสรณ์ มีจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งหมด 175 คน และสุ่มได้โรงเรียนคลองบางปู ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจำนวน 40 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 13 คนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน

2. ตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำและแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ

วิธีดำเนินการวิจัย

1.ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามแบบแผนการวิจัยแบบทดลองกลุ่มเดียว (One Group Pretest Post-test Design)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับขั้นตอนการจัดการ

เรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ 15 ชั่วโมง คำที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้มาจากบัญชีคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ผู้เรียน ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 ระบุทรัพยากร และขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ มาออกแบบเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนโดยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ เข้าด้วยกัน และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ เริ่มจากให้นักเรียนอ่านออกเสียงสะกดคำแยกตามพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ โดยเริ่มจากการสังเกตรูปและออกเสียงของพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ แล้วเทียบเสียงแจกแจงส่วนประกอบของคำ ว่าคำนั้นมีพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์อะไร และลำดับการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการแจกลูกสะกดคำตามเสียงของมาตราตัวสะกด แจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้และไม่แท้ แจกลูกสะกดคำที่มีอักษร อ น า ย และ ห นำ แจกลูกสะกดคำที่มีอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว และแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว และพิจารณาการให้รางวัล เมื่อผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมง เมื่อผู้เรียนปฏิบัติภารกิจได้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในแต่ละเรื่องสำเร็จ ผู้เรียนจะได้รับแต้มสะสมและเข้าถึงรางวัลหรือรางวัลอวตารอาชีพในฝันของตนเอง ผู้เรียนที่มีจำนวนแต้มสะสมเกินจำนวน จะสามารถนำไปช่วยเพื่อนให้สามารถผ่านภารกิจไปด้วยกัน และจะได้รับเหรียญผู้นำทาง ผู้ที่ได้เหรียญผู้นำทางจะมีชื่อระบุที่บอร์ดจัดอันดับ และได้สิทธิ์เข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้รางวัลของตนเองอีกหนึ่งรอบ เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะในการอ่านออกเสียง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านวิธีการสอน และด้านการวัดและประเมินผล เพื่อประเมินความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ได้ค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15

2.2 แบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ เป็นแบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ จำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน อ่านสะกดคำถูกต้องได้ 1 คะแนน อ่านสะกดคำผิดไม่ได้คะแนน โดยให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงสะกดคำที่นำมาจากบัญชีคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยผู้วิจัยได้นำไปหาค่าความสอดคล้องระหว่างคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ได้ค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 และนำไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบ้านดงน้อย จำนวน 27 คน ได้ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.48-0.78 ค่าอำนาจจำแนก 0.28-0.66 และค่าความเชื่อมั่น 0.93

2.3 แบบสอบถามแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยมีการระบุพฤติกรรมชี้วัดเพื่อใช้แสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ หลังจากให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ได้ค่าความตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.60-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.92

3. การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำก่อนเรียนจากนั้นจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 5 แผน เป็นเวลา 15 ชั่วโมง และให้ผู้เรียนทำแบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำหลังเรียน แล้วจึงตอบแบบสอบถามแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของผู้เรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำหลังเรียนโดยใช้วิธีการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ด้วย t-test one sample วิเคราะห์แรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนหลังจัดการเรียนรู้โดยวิธีการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนหลังเรียนมีค่าร้อยละ 89.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รายละเอียดดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (รายบุคคล)

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน (40)	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน (40)	ร้อยละ	แปลผล
1	27	67.50	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
2	25	62.50	37	92.50	ผ่านเกณฑ์
3	25	62.50	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
4	9	22.50	32	80.00	ผ่านเกณฑ์
5	25	62.50	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
6	27	67.50	35	87.50	ผ่านเกณฑ์
7	26	65.00	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
8	29	72.50	35	87.50	ผ่านเกณฑ์
9	27	67.50	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
10	29	72.50	35	87.50	ผ่านเกณฑ์
11	27	67.50	35	87.50	ผ่านเกณฑ์
12	29	72.50	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
13	26	65.00	34	85.00	ผ่านเกณฑ์
14	20	50.00	37	92.50	ผ่านเกณฑ์
15	25	62.50	36	90.00	ผ่านเกณฑ์
16	25	62.50	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
17	26	65.00	32	80.00	ผ่านเกณฑ์
18	36	90.00	37	92.50	ผ่านเกณฑ์
19	28	70.00	34	85.00	ผ่านเกณฑ์
20	35	87.50	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
21	9	22.50	33	82.50	ผ่านเกณฑ์
22	24	60.00	37	92.50	ผ่านเกณฑ์
23	26	65.00	37	92.50	ผ่านเกณฑ์
24	31	77.50	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
25	30	75.00	34	85.00	ผ่านเกณฑ์
26	26	65.00	34	85.00	ผ่านเกณฑ์
27	25	62.50	36	90.00	ผ่านเกณฑ์
28	23	57.50	37	92.50	ผ่านเกณฑ์

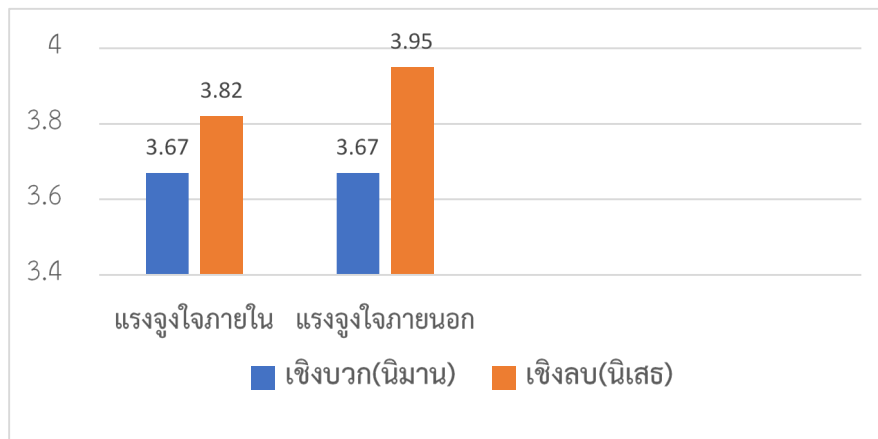
นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน (40)	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน (40)	ร้อยละ	แปลผล
29	26	65.00	31	77.50	ผ่านเกณฑ์
30	22	55.00	24	60.00	ผ่านเกณฑ์
31	19	47.50	29	72.50	ผ่านเกณฑ์
32	22	55.00	37	92.50	ผ่านเกณฑ์
33	34	85.00	39	97.50	ผ่านเกณฑ์
34	26	65.00	36	90.00	ผ่านเกณฑ์
35	24	60.00	36	90.00	ผ่านเกณฑ์
36	26	65.00	37	92.50	ผ่านเกณฑ์
37	26	65.00	38	95.00	ผ่านเกณฑ์
38	30	75.00	36	90.00	ผ่านเกณฑ์
39	13	32.50	37	92.50	ผ่านเกณฑ์
40	27	67.50	39	97.50	ผ่านเกณฑ์
ค่าเฉลี่ย	1,015	63.44	1,428	89.25	ผ่านเกณฑ์

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนจุดตัด	$\bar{x}$	SD	ร้อยละ 70	t	p-value
หลังเรียน	40	28	35.70	2.96	89.25	16.44*	0.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจภายในต่อกิจกรรมการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันเชิงนิมาน (เชิงบวก) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 และแรงจูงใจภายในเชิงนิเสธ (เชิงลบ) อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 ส่วนแรงจูงใจภายนอกต่อกิจกรรมการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันเชิงนิมาน (เชิงบวก) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52 และแรงจูงใจภายนอกเชิงนิเสธ (เชิงลบ) อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 กล่าวโดยสรุปว่านักเรียนได้รับแรงจูงใจภายนอกมากกว่าแรงจูงใจภายใน และมีแรงจูงใจภายนอกระดับมากต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ ดังรายละเอียดจากภาพแผนภูมิที่ 1



ภาพแผนภูมิที่ 1 แรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้

3. ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า แรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำมีความสัมพันธ์ทางบวกกับทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ 0.333 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้

ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ	r	p-value
แรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ	0.333*	0.036

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยใช้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลของการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในการอ่านออกเสียงสะกดคำผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ทั้งนี้เป็นเพราะการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันร่วมกับการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ มีการเรียงตามลำดับขั้นตอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตั้งแต่ขั้นที่ 1 เป็นการ

วิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อหาความแตกต่างด้านความรู้และประสบการณ์เดิม เพื่อวางแผนพัฒนาทักษะการอ่านจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และเตรียมกิจกรรมให้เหมาะสมกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้กำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนคือทักษะการอ่าน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อเป้าหมายในการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ออกแบบขั้นตอนการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ให้เหมาะสมกับบริบท และความต้องการของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและลงมือปฏิบัติ เพื่อพัฒนาทักษะในการอ่านออกเสียง ขั้นที่ 4 ระบุทรัพยากร โดยกำหนดและเตรียมสื่อ

การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่ประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบรางวัลดาวเพื่อใช้ระบุตัวตนอาชีพในฝันของผู้เรียน และนำแต้ม เหรียญตรา ตารางจัดอันดับและรางวัล มาเป็นกลไกในการออกแบบเชื่อมโยงแผนการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะและความสามารถในการอ่านออกเสียงของตนเองให้บรรลุเป้าหมาย ชั้นที่ 5 นำกลไกของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามลำดับของการจัดการเรียนรู้แบบแจกลูกสะกดคำ พิจารณาออกแบบการให้รางวัลเมื่อผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้แต่ละชั่วโมง เมื่อผู้เรียนปฏิบัติตามภารกิจได้ตามวัตถุประสงค์แต่ละเรื่องสำเร็จ ผู้เรียนจะได้รับแต้มสะสมและเข้าถึงรางวัลของตนเอง และได้รับการจัดอันดับเมื่อผู้เรียนเสร็จสิ้นภารกิจหรือการฝึกทักษะการอ่านในแต่ละชั้น ซึ่งจะเห็นได้จากชั้นที่ 1 ในการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ จะมีการวิเคราะห์ผู้เรียนและกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อเป้าหมายในการเรียนรู้ของผู้เรียนในชั้นที่ 2 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบท สภาพธรรมชาติ และความต้องการของผู้เรียนในชั้นที่ 3 และชั้นที่ 4 เป็นการระบุทรัพยากรให้เหมาะสมกับกิจกรรม โดยออกแบบกติกา แต้ม เหรียญตรา ตารางจัดอันดับ และรางวัล มาเป็นกลไกในการเชื่อมโยงแผนการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน กระทั่งนำไปสู่การประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันในชั้นที่ 5 ซึ่งการนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามลำดับของการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ ซึ่งเป็นการนำวิธีการสอนอ่านออกเสียงตั้งแต่เสียงของพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ พยัญชนะสะกด พยัญชนะควบกล้ำและอักษรนำ เรียงลำดับให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากง่ายไปยาก มีการให้แต้มเมื่อผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย ให้เหรียญตราเมื่อผู้เรียนช่วยเหลือเพื่อน กระทั่งได้เข้าถึงรางวัลของตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้รับความสามารถของตนเองผ่านตารางจัดอันดับ ผู้เรียนจึงได้มีโอกาสประเมินตนเอง และพัฒนาตนเองได้อย่างมีเป้าหมาย

ดังนั้นการที่ผู้เรียนสามารถรับรู้ผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่องผ่านการปฏิบัติตามภารกิจที่สำเร็จในแต่ละชั้น จึงทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ถึงเป้าหมาย สอดคล้องกับณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรังลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2563) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์ มีการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจ รางวัลที่มีระดับความยากง่าย

ของการได้มาที่แตกต่างกันทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายในการทำกิจกรรมต่าง ๆ สนุกสนาน และแฝงเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนาผู้เรียนด้านทักษะต่าง ๆ การจัดการเรียนรู้มีการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับความรู้ใหม่ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนไม่ซับซ้อน เกิดความมั่นใจในการเรียน กล้าแสดงออกในการทำกิจกรรม และการจัดอันดับคะแนนยังส่งเสริมให้ผู้เรียนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีความสามารถสูงกว่า จึงทำให้ผู้เรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น ซึ่งยังสอดคล้องกับ วรางคณา แสงธิป (2564) ที่แสดงให้เห็นว่า การนำแนวคิดแบบเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างเต็มที่ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันที่ประกอบด้วยเหรียญตรา ระดับชั้น กระดานจัดอันดับ รางวัล การแข่งขัน เป้าหมาย และกฎกติกา เป็นส่วนสำคัญในการทำให้ผู้เรียนพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายด้วยการทำคะแนนให้สูงสุด เพื่อรับเหรียญตราและรางวัลที่แสดงถึงความสำเร็จ ซึ่งทั้งนี้ผู้เรียนยังสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองด้วยคะแนนจัดอันดับ ทั้งหมดนี้เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันนั้นประสบความสำเร็จ

ตอนที่ 2 การศึกษาแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผลการศึกษาแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้พบว่าผู้เรียนได้รับแรงจูงใจภายนอกมากกว่าแรงจูงใจภายใน และมีแรงจูงใจภายนอกในระดับมากต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำ เนื่องมาจากการนำกลไกของเกมมิฟิเคชัน คือ แต้ม เหรียญตรา ตารางจัดอันดับ รางวัล และกติกา มาช่วยในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนผ่อนคลาย ผู้เรียนได้สร้างเป้าหมายและเกิดแรงจูงใจหรือความต้องการที่จะพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงด้วยตนเอง ซึ่งกลไกของเกมมีคุณสมบัติมีความสัมพันธ์กับความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ สอดคล้องกับที่ Bunchball (2010) ได้กล่าวถึงกลไกของเกมว่า กลไกของเกมมีคุณสมบัติตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ เช่น คะแนน

การจัดอันดับ ความท้าทาย และรางวัล สัมพันธ์ต่อความต้องการของมนุษย์ คือ ความต้องการสถานะการแข่งขัน ความสำเร็จ และการแสดงถึงความเป็นตัวตน ดังนั้น เกมมิฟิเคชันจึงช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สร้างแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก สามารถจูงใจผู้เล่นในการเรียนรู้ผ่านสภาพแวดล้อม การเล่นเกมที่มีลักษณะสอดคล้องกับลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีของ Maslow (1970) ที่มนุษย์ทุกคนพึงมีและพึงต้องการ ได้แก่ ความต้องการทางกายภาพ ความต้องการด้านความปลอดภัย ความต้องการทางสังคม ความต้องการการยกย่องชื่อเสียงและเกียรติยศ ดังที่ผู้เล่นต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ต้องการเป็นผู้ชนะ ได้รับรางวัล เพื่อเติมเต็มให้ความต้องการของตนเองซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้มีการนำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่นงานวิจัยของ ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2563) พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก เพราะการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในห้องเรียนสามารถสร้างความพึงพอใจในการเรียน พัฒนาบุคลิกภาพของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ และยังช่วยสร้างให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน

ตอนที่ 3 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผลของการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำพบว่า ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำมีความสัมพันธ์ทางบวก ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน ที่เริ่มจากการวิเคราะห์กลุ่มผู้เรียนร่วมกับการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันทั้ง 5 องค์ประกอบในข้างต้นที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาออกแบบกิจกรรมโดยเริ่มจากลำดับขั้นที่ง่าย เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความสามารถของตนเอง จากนั้นจึงเริ่มสร้างความท้าทาย จากการตั้งกติกา เชื่อมโยงแผนการจัดการเรียนรู้แบบแจกลูกสะกดคำ เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจในการฝึกทักษะโดยใช้

กลไกของเกมมิฟิเคชัน

ดังนั้นเมื่อผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการฝึกทักษะจึงส่งผลให้ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของผู้เรียนเพิ่มขึ้นซึ่งสอดคล้องกับ สุรางค์ โค้วตระกูล (2553) ที่ได้กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียนรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้จะขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนของผู้เรียนแล้ว แรงจูงใจยังส่งผลถึงระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หากผู้เรียนที่มีความสามารถสูงแต่มีแรงจูงใจในการเรียนต่ำก็จะเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำไปด้วย ดังนั้นแรงจูงใจจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอนให้ประสบผลสำเร็จ บรรลुวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ ทำให้เห็นได้ว่ากลไกของเกมมิฟิเคชัน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนได้ลงมือฝึกทักษะการอ่านแล้วเกิดผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในแต่ละแผน ผู้เรียนก็จะได้แต้มสะสมและรางวัลเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน เช่น การตั้งวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการเรียนรู้ จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผนการเรียนรู้ของตนเองที่จะปฏิบัติภารกิจเพื่อให้ได้แต้มสะสมตามจำนวนที่ตนต้องการ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียนรู้ ทั้งนี้คะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียน เปรียบดูตราที่แสดงถึงความสามารถของผู้เรียน การเลื่อนระดับขั้น ทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงความสามารถ ความสำเร็จและความก้าวหน้าของตนเอง ทำให้ผู้เรียนอยากพัฒนาตนเอง จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำมากขึ้น สอดคล้องกับ ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ที่ได้เสนอแนวคิดว่า สิ่งที่มีมนุษย์ต้องการสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 อย่าง ดังนี้ 1) สถานะ คือ สิ่งที่แสดงความแตกต่างระหว่างบุคคล ในที่นี้คือการมีอันดับเหนือคนอื่น หรือการมีสถานะตัวตนที่แตกต่าง เมื่อผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมจนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ 2) การเข้าถึง คือ การให้ผู้เรียนเข้าถึงรางวัลของตนเอง เมื่อผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ 3) อำนาจ คือ การที่ผู้เรียนได้เพิ่มเครื่องแต่งกายให้รางวัลของตนเอง และ 4) สิ่งที่จับต้องได้ ในที่นี้คือการให้ผู้เรียนได้เข้าไปแต่งตัวให้รางวัลของตนเอง เป็นการทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมออกแบบรางวัลในอนาคต และการที่ผู้เรียนได้ทำภารกิจสำเร็จและได้เข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้รางวัลของตนเองบ่อยครั้ง เป็นการแสดงถึงความพยายามที่จะเข้าถึงรางวัล ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกผูกพันกับรางวัล และเมื่อผู้เรียนได้รับรางวัล

เป็นรางวัล จะทำให้ภาคภูมิใจในความพยายามของตนเอง ผู้เรียนจึงเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง สะกดคำ สอดคล้องกับ อภิสิทธิ์ เจริญชัย (2563) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการสื่อสารทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้น และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จึงกล่าวได้ว่าการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน และพร้อมที่จะปรับปรุงเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

1.1 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก การนำผลการวิจัยไปใช้ ผู้สอนควรปรับให้เหมาะสมกับขนาดและบริบทของโรงเรียน สภาพชั้นเรียน ปรับเครื่องมือให้เหมาะสมกับความพร้อมของผู้เรียน และแบ่งกิจกรรมให้เหมาะสมกับระยะเวลา

1.2 การนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรูปแบบการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ ได้หลากหลาย

รูปแบบ และยังสามารถนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้

1.3 การดำเนินกิจกรรมผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมทั้งรูปแบบเดี่ยวและรูปแบบกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักตั้งเป้าหมายด้วยตนเอง และได้มีปฏิสัมพันธ์ รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม แต่ทั้งนี้ผู้สอนควรอธิบายถึงการช่วยเหลือเพื่อนที่เป็นกติกาของเกมอย่างชัดเจน เพื่อชี้แนะให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจจับกลุ่มและช่วยเหลือเพื่อนด้วยตนเอง โดยมีใช้การจับกลุ่มให้จากผู้สอน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ตอบสนองความต้องการของสังคมในอนาคต ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาในประเด็นดังกล่าวร่วมกับแนวคิดของเกมมิฟิเคชันเพิ่มเติม

2.2 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ ที่หลากหลาย เพื่อศึกษาผลลัพธ์อื่น ๆ เช่น พฤติกรรมของผู้เรียน เจตคติต่อการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edubuu/article/view/251324>
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *เกมมิฟิเคชันจูงใจคนด้วยกลไกเกม*. สำนักพิมพ์ Sait
- แพง ชินพงศ์. (2558). *สพฐ.สั่ง ร.ร. ปรับสอนแบบแจกลูกสะกดคำ สอนองพระราชดำรัส “สมเด็จพระเทพฯ”*. <https://mgronline.com/qol/detail/9580000008492>
- ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษากรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังง อำเภอนางรอง จังหวัดอุดรธานี. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(7), 130-141. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/249355>
- ภัทรวดี ถิ่นกาญจนกุล, สมศักดิ์ โชติสกุล, และ ศุภรดา สุขประเสริฐ. (2561). การพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูก (สะกด) คำภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเทพนคร. <https://research.kpru.ac.th/research2/pages/flere/1556013422.pdf>
- วรจกณา แสงธิป . (2564). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspac/bitstream/123456789/3553/1/620620070.pdf>

- วรรณิดา ยลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน. “นวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์เพื่อความยั่งยืน”. การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ครั้งที่ 1. (378-391) คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- วัชรภรณ์ วัตรสุข. (2558). ปัญหาภาษาไทยสู่การวิจัย. <https://www.gotoknow.org/posts/152428>
- สถาบันการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. www.niets.or.th
- สถาบันภาษาไทย. (2558). คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ. <https://www.sakonarea1.go.th/news/file/p94012931359.pdf>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2564). ผลการประเมิน PISA 2018 การอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์. <http://www.ipst.ac.th>
- สุรพล บุญลือ. (2561) *สรุปการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการ Gamification In Education*. <http://qa.hcu.ac.th/km/fileuploads/Gamification-2561.pdf>
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2553). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 9). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมจิต จันทรฉาย, พิษญา รุ่งเรือง, จุฑามาศ แก้วประหลาด, ชลธิชา กล่อมสมร, จุริภรณ์ คงหมวก, ทราญแก้ว ประเสริฐการ, กิตติยา ทองเชื้อ, และกมลชนก คงกระพันซ์. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียน ในระดับประถมศึกษา. *งานประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 10* (1489-1497) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. <https://publication.npru.ac.th/bitstream/123456789/141/1>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1. (2565). *โรงเรียนในสังกัด*. https://data.bopp-obec.info/emis/school.php?Area_CODE=1101
- สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2553). *รายงานการวิจัย เรื่อง การศึกษาสถานการณ์การอ่านและดัชนีการอ่านของไทย ปี 2553: การพัฒนาดัชนีการอ่านและการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อดัชนีการอ่าน*. <https://www.tkpark.or.th/stocks/extra/00043b.pdf>
- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร, สุรพล บุญลือ, และกิริติ ดันเสถียร. (2560). การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*, 10(1), 550-564. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/86446>
- อภิสิทธิ์ เจริญชัย. (2563). *การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <http://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2563/M128373/Jareonchi%20Abhisit.pdf>
- Bunchball, L. (2010). *Gamification*. <http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>
- Kapp, M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer
- Maslow, A. (1970). *Motivation and Personality*. (New York: Harper and Row Publisher, 1954), Under “A Theory of Human Motivation.” <https://www.eyco.org/nuovo/wp-content/uploads/2016/09/Motivation-and-Personality-A.H.Maslow.pdf>
-