

Promoting Academic Achievement Motivation Through Gamification-Based Blended Learning Activities for Grade 5 Students at Nong Ruea School

Sujira Seekumpon¹, Songsak Songsanit² and Prawit Simmathan³

¹Master of Education (Computer Education), Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

²Lecturer from the Faculty of Education Program in Educational Administration, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

¹E-mail: 648210080104@rmu.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-7628-1833>

²E-mail: Songsak15@hotmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-2041-3396>

³E-mail: prawitsimmatun@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-2796-3982>

Received 14/11/2025

Revised 09/01/2026

Accepted 10/02/2026

Abstract

Background and Aims: Traditional teaching methods often lack variety, leading to disinterest and low challenge for students, which hinders the development of essential skills. This classroom action research aimed to (1) study the practice of promoting achievement motivation in learning using blended learning activities based on the gamification concept, (2) study the level of students' achievement motivation after participation, and (3) study student satisfaction with the learning activities.

Research Methodology: The target group was 10 Grade 5 students at Nong Ruea School. The research was conducted over three cycles following the Kemmis and McTaggart model. Research instruments included (1) eight blended learning lesson plans, (2) an achievement motivation scale, (3) a behavioral observation form, and (4) a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using content analysis for qualitative data and mean and standard deviation for quantitative data.

Results: The findings were as follows: (1) The learning activities, structured in five stages (motivation, challenge, explanation and demonstration, task execution, and reflection) and integrated with gamification elements like points, badges, and leaderboards, increased student interest, engagement, and interaction. (2) The level of achievement motivation increased each cycle, from low (Cycle 1, Mean = 1.93) to moderate (Cycle 2, Mean = 2.48) and to high (Cycle 3, Mean = 3.88).

Conclusion: Blended learning activities based on the gamification concept effectively promoted achievement motivation in learning among Grade 5 students. Students demonstrated more proactive learning behaviors, consistent attentiveness, and a more enjoyable classroom atmosphere.

Keywords: Achievement Motivation; Blended Learning; Gamification; Classroom Action Research

การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมพีเคชั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือ

สุจิรา ศรีกัมพล¹, ทรงศักดิ์ สองสนิ² และประวิทย์ สิมมาทัน³

¹นักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

²อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การสอนในรูปแบบที่ไม่หลากหลายหรือไม่ตอบโจทย์ความสนใจของนักเรียน ซึ่งทำให้การเรียนการสอนในบางครั้งดูน่าเบื่อและขาดความท้าทายในการศึกษาค้นคว้า ปัญหาดังกล่าวส่งผลให้เกิดความขาดแคลนในการพัฒนาทักษะชีวิตและการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับนักเรียน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาพฤติกรรมการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั้น (2) ศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน

ระเบียบวิธีการวิจัย: กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือ จำนวน 10 คน ดำเนินการวิจัยแบบ 3 วงรอบ ตามแนวคิดของเคมมิสและแม็กแท็กการท เครื่องมือวิจัยได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน (2) แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) แบบสังเกตพฤติกรรม และ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย: ผลการวิจัย: พบว่า (1) การจัดกิจกรรมตามกระบวนการ 5 ขั้น ได้แก่ สร้างแรงจูงใจ ทำความเข้าใจ อธิบายและสาธิต ปฏิบัติภารกิจ และสะท้อนคิดประเมินผล ร่วมกับการใช้ระบบให้คะแนน แบบดี และลีดเดอร์บอร์ด ทำให้ผู้เรียนสนใจ มีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น (2) ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นในแต่ละวงรอบ จากระดับน้อย (รอบที่ 1, ค่าเฉลี่ย = 1.93) เป็นระดับปานกลาง (รอบที่ 2, ค่าเฉลี่ย = 2.48) และเป็นระดับมาก (รอบที่ 3, ค่าเฉลี่ย = 3.88)

สรุปผล: กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมพีเคชั้นสามารถส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมเชิงรุก ตั้งใจเรียนอย่างต่อเนื่อง และบรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน

คำสำคัญ: แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน; การเรียนรู้แบบผสมผสาน; เกมพีเคชั้น; การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน

บทนำ

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาโลกปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากในอดีตมาก มีการเคลื่อนย้ายผู้คน สื่อเทคโนโลยี และทรัพยากรต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกอย่างรวดเร็วและสะดวกขึ้น วิถีชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างไปจากเดิม มีความเปิดกว้างยอมรับ และให้ความสำคัญกับข้อมูลความรู้และข่าวสารที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่เพียงกระบวนการถ่ายทอดความรู้ แต่คือการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้คน และยังมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนในฐานะพลเมืองให้เป็นมนุษย์ที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ

สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีทักษะจำเป็นและสามารถอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมีความสุขโดยเน้นการเรียนรู้ เพื่อสร้างเสริมแรงบันดาลใจให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมายการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ความสามารถ ในการรังสรรค์สิ่งใหม่ๆ ยึดประโยชน์ส่วนรวม และการเรียนรู้เพื่อการนำไปปฏิบัติ มุ่งสร้างการทำงานให้เกิดผล สัมฤทธิ์ เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ พึ่งพาตนเองได้ และดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ทั้งนี้ หลักสูตรและวิธีการจัด การศึกษา ในศตวรรษที่ 21 การศึกษาคควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำ เนื้อหาวิชา เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริงและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ ตรงและต่อยอดความรู้ที่ได้ด้วยตนเองผู้สอนต้องสามารถสร้างและออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มี บรรยากาศเกื้อหนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายการเชื่อมโยงความรู้หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชน และสังคมโดยรวมเรียนรู้ผ่านบริบทความเป็นจริงและการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยีเครื่องมือและ แหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561)

จากสภาพปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนอง เรือ โดยการจัดการเรียนการสอนและการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งได้ใช้แบบวัดในชั้นเรียน (WIHIC) ของ Fraser, McRobbie and Fisher (1996) ถูกแปลและปรับปรุงโดย อาทิตย์ สุริย์ผาย (2558) กับนักเรียนจำนวน 10 คน พบว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ยของการประเมินแบบวัดมีค่าเท่ากับ 2.27 แปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล หมายความว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับน้อยยกตัวอย่างพฤติกรรมหลายอย่างของผู้เรียนบ่งชี้ถึง การขาดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เช่น ความกระตือรือร้นในการเข้าเรียน, ขาดความตั้งใจในการ ทำงานอย่างเร่งรีบเมื่อได้รับมอบหมาย, ไม่สนใจกิจกรรมหรือปฏิบัติงานตามคำสั่งของครูผู้สอน, ไม่มีความอดทน ในการทำงาน, ย่อท้อต่ออุปสรรคระหว่างการปฏิบัติงาน, การเล่นโซเชียลมีเดีย เช่น เกมออนไลน์, การดูวิดีโอใน เว็บไซต์ต่าง ๆ ระหว่างทำการสอน ซึ่งสอดคล้องกับเขียน วันทนี ตระกูล (2553) กล่าวถึงพฤติกรรมผู้เรียนที่มี แรงจูงใจต่ำพบว่าจะมีลักษณะที่แสดงออกดังต่อไปนี้ (1) มาสายโดยไม่มีเหตุผล (2) ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่ สำเร็จ ส่งงานช้า (3) ไม่สนใจการสอน (4) ลอกการบ้านเพื่อน (5) สนใจสิ่งอื่น ๆ มากกว่าการสอนจึงส่งผลให้ ผู้เรียนมีผลการสอบในรายวิชาวิทยาการคำนวณไม่เป็นที่น่าพึงพอใจและจากการสุ่มสัมภาษณ์ผู้เรียนที่ทำการสอน จำนวน 5 คน จากทั้งหมด 10 คน พบว่าสาเหตุของปัญหาส่วนหนึ่งมาจากการให้ความสำคัญต่อรายวิชานี้ ผู้เรียน ได้ให้ความเห็นว่าเป็นรายวิชาที่ไม่ใช่วิชาหลักในการสอบเพื่อการศึกษาต่อ และมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ ไม่น่าสนใจ ผู้เรียนจึงไม่มีสิ่งเร้าหรือแรงที่มากกระตุ้นการอยากเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความน่าเบื่อหน่าย ไม่มีความ กระตือรือร้น และไม่อยากเรียนในที่สุด ดังนั้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและพฤติกรรมที่เหมาะสม เพื่อให้เกิด สมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมแรงจูงใจทางการเรียนให้กับผู้เรียนเพราะ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนมีบทบาทและมีความสำคัญต่อพฤติกรรมของผู้เรียนและความสำเร็จทางการเรียน สำหรับการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น มีกระบวนการจัดการเรียนการสอนอยู่หลายวิธีการเลือกใช้ กระบวนการจึงจำเป็นต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมด้านเนื้อหา สภาพแวดล้อม ตลอดจนความสามารถทางการ เรียนรู้ของผู้เรียน

การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการสอนโดยใช้สองรูปแบบผสมผสานเข้าด้วยกันรูปแบบแรก จะเป็น การเรียนรู้แบบเผชิญหน้ากับครูผู้สอนในชั้นเรียน ครูผู้สอนจะมีหน้าที่สอนบรรยายตามรูปแบบ ปกติ ส่วนรูปแบบที่ สองเป็นการให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เองตามบทเรียนตามเครือข่ายที่ ครูผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ให้ ครูผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนระยะเวลาในการเรียน โดยการแบ่งสัดส่วน ในการนำเสนอเนื้อหาของการเรียน

แบบผสมผสานมีผู้กำหนดไว้หลายรูปแบบ อัตราส่วนของการใช้ การเรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเรียนแบบผสมผสาน The Sloan Consortium แห่งสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นองค์กรที่ส่งเสริมและสนับสนุนความร่วมมือแลกเปลี่ยนความรู้และการปรับปรุงการศึกษาผ่านระบบออนไลน์ได้จัดอัตราส่วนการเรียนรู้แบบผสมผสาน ควรมีการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนออนไลน์ มี 30-79% เป็นการเรียนที่ผสมกันระหว่างการเรียนรู้ในชั้นเรียนและการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนทาบออนไลน์ และมีส่วนที่มีการพบปะกันโดยรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้เดิม และสืบค้นความรู้ใหม่ได้ตลอดเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีเพราะมีการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งงานวิจัยของ Ausburn (2004) การศึกษาเกี่ยวข้องกับการสร้างสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบผสมผสานในหลักสูตรการออกแบบเบื้องต้นสำหรับผู้ใหญ่ผลการศึกษาพบว่าผู้เรียนที่เรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน มีความสามารถในการรับรู้ ตนเอง เกิดการรับรู้ตระหนักถึง การกำกับตนเองไปสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ และการทบทวนความรู้และทักษะทางด้านเทคโนโลยี ของตนเองอยู่เสมอ จากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมแรงจูงใจ และเอกสารงานวิจัยต่าง ๆ พบว่า การออกแบบและการวางแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด โดยค่านึงถึง ประโยชน์สูงสุดของผู้เรียนเป็นสำคัญมีหลายรูปแบบ เช่น การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) หรือแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นต้น

การเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับ ผู้เรียน เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายดังกล่าว ซึ่งการจัดการเรียนรู้แต่ละ รูปแบบมีความเหมาะสมด้านเนื้อหา และวิธีสอนที่แตกต่างกัน เกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวคิด ที่นำเทคนิครูปแบบของการเล่นเกมนำมาใช้เพื่อช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจ ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน แนวคิดนี้ไม่ได้เป็นรูปแบบของเกมเพื่อการศึกษาแบบทั่วไป แต่เป็นการนำเอา มาใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้อง กับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน และสร้างความผูกพันในการเรียนมากยิ่งขึ้น ชันด์ พุนเดช, 2559 โดย Kapp (2012) กล่าวว่า เกมิฟิเคชันใช้กลศาสตร์ สุนทรีศาสตร์ และหลักการคิดของเกมนำมาเป็นฐานในการออกแบบ กิจกรรมที่กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรม การมีส่วนร่วม สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการ ทำงาน ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และการแก้ปัญหาได้และงานวิจัยต่างประเทศของ Garbriel, et al. (2013) ได้ทำการวิจัยโดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน ในการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาโท โดยใช้การให้คะแนนเหรียญตรา อันดับคะแนนผู้นำ ระดับชั้น และภารกิจ ผลการศึกษา ปรากฏว่า ระดับการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการเข้าไปศึกษาบทเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างมี นัยสำคัญ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความเห็นว่าเกมิฟิเคชันทำให้การเรียนน่าสนใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วม และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

จากหลักการและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่อง การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือจังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและประยุกต์ใช้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนเรียนรู้ นำมาซึ่งพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนกับการเรียน พร้อมทั้งส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ความรู้ที่มีความหมายสำหรับตนเอง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมพีเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือ
2. เพื่อศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมตามแนวคิดเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือ

การทบทวนวรรณกรรม

เรื่อง การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2553, น. 50) กล่าวว่า การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน หมายถึง การศึกษาค้นคว้าหาความรู้ เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนหรือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่รับผิดชอบโดยครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ชั้นหรือประจำวิชานั้น ๆ และนำผลการ ปฏิบัติการ มาใช้ในการปรับปรุงการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน ซึ่งเป็นการวิจัยที่ทำอย่างเรว้นำผลการปฏิบัติการไปใช้ทันทีและสะท้อนข้อมูลกลับเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมพีเคชันประกอบด้วย 2 หลักการ ดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์ และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกม ที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้น ซึ่งมีอยู่ หลายรูปแบบ หรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แต้มสะสม ลำดับชั้น ตาราง คะแนนสูงสุด ความท้าทาย รางวัล เหรียญรางวัล การประสบความสำเร็จ สินค้าเสมือน

2. หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูก ผลักดัน โดยการเล่นเกมนหรือความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความ ต้องการประสบความสำเร็จ ความ ต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการปฏิสัมพันธ์กับ สังคม การแสดง ความมีน้ำใจ การแสดงออกของความเป็นตัวตน และความต้องการแข่งขัน

Zichermann (2010) กล่าวว่า เกมพีเคชัน หมายถึง กระบวนการที่นำระบบการคิด แบบเกมและองค์ประกอบของเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในการ ทำงานและการแก้ปัญหา

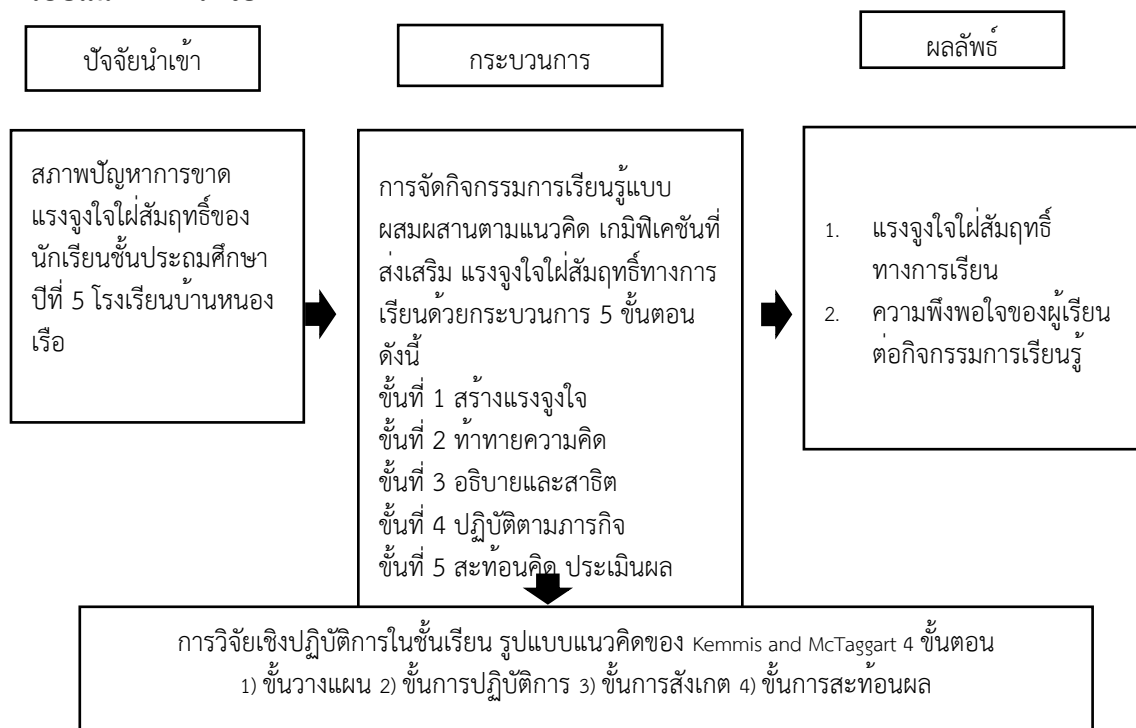
Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011) การนำแนวคิดเกมมาใช้ (Gamification) หมายถึง การนำองค์ประกอบของการออกแบบเกมและระบบที่มีโครงสร้างมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมในหมู่บุคคลและกลุ่ม ซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมในการบรรลุผลลัพธ์ที่ต้องการ

ปณิดา วรรณพิรุณ (2551) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนบนเว็บ โดยใช้การเรียนรู้ด้วยตนเองบนเว็บสำหรับการเรียน เนื้อหาภาคทฤษฎีและการเรียนบนเว็บแบบสด สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นหลักร่วมกับการเรียนในชั้นเรียน

แบบดั้งเดิม สำหรับการศึกษาเนื้อหาภาคปฏิบัติ แบ่งสัดส่วน การเรียนออกเป็นบนเว็บร้อยละ 50 และการเรียนในชั้นเรียนร้อยละ 50 โดยประมาณ

ธีรวดี ถังคุบุตร (2552, น. 60) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน หมายถึงการนำเอา การเรียนการสอนในชั้นเรียนและการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้หรือการเรียนรู้ ออนไลน์ เป็นการผสมผสานการเรียนทั้งสองแบบเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคล มีการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยมาใช้ในการเรียนออนไลน์ที่ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ติดต่อสื่อสารและมีส่วนร่วมในการเรียนให้กับการเรียนแบบปกติ เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการ ของผู้เรียนและพัฒนาความรู้ความสามารถตามจุดประสงค์ที่กำหนด

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ห้องเรียน โรงเรียนบ้านหนองเรือ อำเภอบางบาล จังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 10 คน

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) คือ แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบบันทึกอนุทินของผู้เรียน

3. การวิเคราะห์ การวิเคราะห์ระหว่างดำเนินการปฏิบัติการวิจัย และเมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติการวิจัย ผู้วิจัยจะดำเนินการแบ่งวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ จากนักเรียน ผู้วิจัยมาวิเคราะห์ตีความและสรุปผลแล้วรายงานผลในรูปแบบของการบรรยาย การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ จากนักเรียน ผู้วิจัยมาวิเคราะห์ตีความและสรุปผลแล้วรายงานผลในรูปแบบของการบรรยาย

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมพีเคชั่น ครูจะต้องจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาของบทเรียนได้ตลอดเวลาและเข้าถึงง่ายสะดวกต่อการเรียนรู้ พร้อมทั้งเกิดแรงบันดาลใจในการทำกิจกรรม ผู้วิจัยจึงได้จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น โดยใช้ Google Classroom ซึ่งเป็นระบบสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนและเพื่อนในกลุ่มบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และครูสามารถติดตามผลความก้าวหน้าและให้คะแนนหรือสัญลักษณ์แทนรางวัลพิเศษได้ จากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อมูลข้างต้นมาเขียนแผนจัดการเรียนรู้และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น

2. ผลศึกษาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมตามแนวคิดเกมพีเคชั่น ส่งผลให้ผู้เรียนมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น โดยเทียบกับเกณฑ์ในแต่ละวงรอบปฏิบัติการดังนี้

วงรอบปฏิบัติการที่ 1 ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ระดับน้อย ($\bar{X} = 1.93$, S.D. = 0.59)

วงรอบปฏิบัติการที่ 2 ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.48$, S.D. = 0.69)

วงรอบปฏิบัติการที่ 3 ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.80)

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจนักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาความสามารถการอ่านเชิงวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค STAD โดยรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. การที่ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มสูงขึ้นอย่างชัดเจนในวงรอบที่ 3 สอดคล้องกับหลักการของเกมพีเคชั่น และทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง กลไกเช่น การได้รับแบดจ์ทันทีเมื่อสำเร็จภารกิจ ช่วยตอบสนองความต้องการด้านความสามารถ (Competence) ทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จ (Zichermann, 2010) การที่ผู้เรียนสามารถวางแผนทำภารกิจผ่าน Google Classroom ได้บางส่วนสอดคล้องกับความต้องการด้านอิสรภาพ (Autonomy) ในขณะที่ลีดเดอร์บอร์ดและกิจกรรมกลุ่มช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์และการยอมรับ

(Relatedness) (Deci & Ryan, 2000) ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยที่เสริมแรงจิตใจภายใน กระบวนการ 5 ขั้นที่ออกแบบไว้ยังช่วยสร้างโครงสร้างการเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความท้าทายต่อเนื่อง และมีพื้นที่สำหรับการสะท้อนคิด ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาทักษะและแรงใจ (ชำนาญ ด่านคา, 2560; ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข, 2559)

ผลศึกษาปฏิบัติการส่งเสริมแรงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน จากการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน ช่วยส่งเสริมระดับแรงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเพิ่มขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะของผู้เรียนที่มีแรงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้ (1) กล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ (2) ความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้ (3) ความรับผิดชอบ (4) การมีส่วนร่วมและร่วมมือในชั้นเรียน (5) ความอดทนต่อการทำงานและอุปสรรค (6) การวางแผนงานอย่างเป็นระบบ โดยก่อนเริ่มการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาต่าง ๆ ของผู้เรียนและพบว่า ผู้เรียนมีระดับแรงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนน้อย ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์และวางแผนการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมระดับแรงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากนั้นนำกิจกรรมที่จัดเตรียมไว้ไปดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยทำการสังเกตผลของการจัดกิจกรรมและพฤติกรรมของผู้เรียน แล้วจึงนำมาสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนว่ามีอุปสรรคหรือไม่ เพื่อที่จะนำไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของกิจกรรมหรือเนื้อหา ให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

2. ผลศึกษาระดับแรงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลออกเป็น 5 ลำดับขั้นของการสอนดังนี้

1. ขั้นการสร้างแรงใจผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ข้อตกลงในการทำกิจกรรม การให้คะแนน และการทำภารกิจเพื่อรับป้ายรางวัล (Badge) ให้ชัดเจน มีการนำเข้าสู่บทเรียนโดยการสนทนาและยกตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน จากนั้นครูผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนในชั้นตอนนี้ จะทำให้ผู้เรียนเกิดการวางแผนการเรียนรู้และเกิดข้อสงสัย อยากรู้ อยากเห็นในสิ่งที่จะเรียนรู้ ซึ่งจะกระตุ้นผู้เรียนเกิดความสนใจและตื่นตัวในการเรียนรู้ตลอดจนมีแรงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชำนาญ ด่านคา (2560) พบว่า ผลของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สังคมเกมิฟิเคชันออนไลน์ส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถสร้างแรงใจ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมในทางบวก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

2. ขั้นท้าทายความคิด ขั้นตอนนี้ผู้สอนกำหนดเวลาในการทำกิจกรรมท้าทายความคิด ทำการตรวจสอบความถูกต้องของการตอบคำถามของผู้เรียน และมอบหมายภารกิจงานหรือข้อคำถามเพิ่มเติมความเข้าใจให้กับผู้เรียน มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมได้จากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และตั้งโจทย์ให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้าอีกครั้ง ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะท้าทายความสามารถของผู้เรียนด้วยรางวัลเป็นแรงใจในการปฏิบัติภารกิจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแรงใจในการเรียนรู้เนื่องจากเกิดการท้าทายความสามารถและตั้งใจศึกษาหาความรู้มากขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียนเกี่ยวกับการนำเทคนิคเกมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาการตลาดของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า การใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน สามารถจูงใจให้นักศึกษามีพฤติกรรมเข้าห้องเรียนเพิ่มขึ้นการทาควสเพื่อเก็บไอ

เพิ่มต่าง ๆ สามารถจูงใจให้นักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทั้งในการตอบคำถามการทดสอบย่อย และการทำกิจกรรมในชั้นเรียนต่างๆ เพิ่มมากขึ้น

3. ขั้นตอนอธิบายและสาธิตผู้สอนจะกำหนดเวลาในการอธิบายและสาธิต ผู้สอนมอบหมายภารกิจงานให้ผู้เรียนในชั้นเรียน พร้อมแนะนำแหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมหลังจากนั้นผู้สอนทำการสาธิตการปฏิบัติกิจกรรมเบื้องต้นให้ผู้เรียน โดยระหว่างการสาธิตผู้สอนจะอธิบายไปที่ละขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมของการทำกิจกรรม กระตุ้นและให้กำลังใจผู้เรียนในการศึกษาค้นคว้า พร้อมทั้งบอกระยะเวลาที่ปฏิบัติภารกิจ เกณฑ์การให้คะแนน และการนำเสนอผลงาน

4. ขั้นปฏิบัติตามภารกิจหลังจากผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาแล้วครูผู้สอนมอบหมายภารกิจให้ผู้เรียนปฏิบัติร่วมกัน จากนั้นครูผู้สอนและผู้ร่วมวิจัยช่วยกันสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ผลการศึกษาในขั้นนี้พบว่าผู้เรียนมีการวางแผนการทำงานกันอย่างเป็นระบบ และรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายให้ ความสำคัญในการทำงานร่วมกัน มีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น และการให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองและลงมือปฏิบัติภารกิจด้วยตนเองช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น และอดทนต่อการทำงาน แก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ McClure (2006) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนการสอนแบบผสมผสานในระดับอุดมศึกษาลักษณะของผู้เรียน แรงจูงใจ ความคาดหวัง และประสบการณ์ ผลการวิจัยพบว่า การปฏิสัมพันธ์และการเข้าใจตนเอง รวมทั้งรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการจดจำความรู้ของผู้เรียน และระดับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และผู้เรียนกับคณะมีผลต่อการเรียนรู้เช่นเดียวกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่นำมาใช้โดยมีข้อเสนอแนะให้มีการประเมินรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนและการฝึกอบรมผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนและผู้เรียนเพื่อให้แน่ใจในคุณภาพและสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมมีส่วนร่วมกับการเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่อง เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจมีความสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน ได้ลงมือปฏิบัติค้นคว้าความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ได้รวมอภิปรายกับครูและนักเรียนอื่นในชั้นเรียน และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

5. ขั้นสะท้อนคิดประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการทำกิจกรรมการเรียนการสอนทุกครั้งขั้นนี้ผู้วิจัยต้องการให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาความรู้ ปัญหาต่าง ๆ ที่พบเจอระหว่างการเรียนและการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้อธิบายถึงประโยชน์และการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ในการใช้งานหรือการเรียนเรื่องถัดไป แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวเกิดการเรียนรู้และมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านของการกล้าคิด กล้าแสดงออก มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

3. ความพึงพอใจในระดับมากของนักเรียนโดยเฉพาะในด้านบรรยากาศการเรียนและระบบรางวัล สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข (2558) และ บุญญารินทร์ อ่อนนุ่ม (2560) ที่ชี้ว่าเกมพีเคชั่นทำให้การเรียนน่าสนใจและสนุกสนานมากขึ้น การผสมผสานกับรูปแบบออนไลน์ยังทำให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาและทบทวนได้สะดวก ซึ่งเพิ่มความรู้สึกรู้สึกมั่นใจและความเป็นเจ้าของในการเรียนรู้ (Ausburn, 2004; McClure, 2006) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่นผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดย

ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก การจัดการเรียนการสอนถือว่ามีความสะดวกรวดเร็วในการเข้าถึงบทเรียน สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนเป็นอย่างมาก เมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมิน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้ โดยเฉพาะด้านบรรยากาศในชั้นเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน ทำท่ายแปลกใหม่ไม่น่าเบื่อและผู้เรียนมั่นใจในตัวเองกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากเมื่อเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญญารินทร์ อ่อนนุ่ม (2560)การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันทำให้การเรียนน่าสนใจ ผู้เรียนสนุกสนาน และทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานของผู้เรียนเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

จากการวิจัยการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการศึกษาอันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาหรือผู้ที่สนใจ ดังนี้

การพัฒนาหลักสูตร

1. ควรบูรณาการการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน
2. เพิ่มชั่วโมงเรียนหรือจัดกิจกรรมเสริมสำหรับนักเรียนที่ต้องการทบทวนหรือเรียนรู้เพิ่มเติม

การพัฒนาครูผู้สอน

1. จัดอบรมครูเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือ เช่น Canva Google Classroom เพื่อให้ครูสามารถสอนและแก้ไขปัญหาของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

1. จัดทำคู่มือหรือสื่อออนไลน์สำหรับการเรียนรู้เพิ่มเติม เช่น วิดีโอสอนการเขียนโปรแกรมพื้นฐาน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดบางประการ ได้แก่ (1) กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อยและมาจากโรงเรียนเพียงแห่งเดียว ทำให้ผลการวิจัยไม่สามารถอ้างอิงไปยังประชากรกลุ่มอื่นได้โดยทั่วไป (2) เป็นการวิจัยโดยไม่มีกลุ่มควบคุมเพื่อเปรียบเทียบ และ (3) ใช้สถิติเชิงพรรณนาเป็นหลัก เพื่อการพัฒนาต่อยอด ควรมีการวิจัยในอนาคตโดย (1) ขยายกลุ่มตัวอย่างและพื้นที่วิจัย (2) ศึกษาผลการวิจัยเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ใช้และไม่ใช้นวัตกรรมนี้ และ (3) ศึกษาผลกระทบของเกมิฟิเคชันต่อตัวแปรอื่น ๆ เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือทักษะในศตวรรษที่ 21 อย่างเป็นระบบ

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จลงด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินงานอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาตัน อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเรียบร้อย อันเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ได้ประ สทิธิประสาทความรู้ประสบการณ์ ตลอดจนแนวคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ รวมทั้งบุคลากร คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่ให้ความช่วยเหลือ ในการประสานงานต่างๆ ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองเรือ ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณบิดามารดา ที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือส่งเสริมและให้กำลังใจในการเรียน และทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จ คุณประโยชน์อันพึงมีมาจากการศึกษาวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยขอน้อม บูชาพระคุณบิดามารดา และบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตา แก่ผู้วิจัยมาตลอดส่งเสริมให้การศึกษา วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาแนะนำแก้ไข และให้ความอนุเคราะห์ในการเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ จนกระทั่งสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- จุฬามาศ มีสุข. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- ชนันต์ พูนเดช. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมพีเคชั่น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3), 331-339.
- ชำนาญ ด่านคา. (2560). ผลของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สังคมเกมพีเคชั่นออนไลน์ส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังปัญญาไทย.
- จิรวดี ถังบุตร. (2552). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการเรียนบนเว็บไซต์สำหรับนักศึกษาพยาบาล [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ธีระวุฒิ เอกะกุล. (2553). ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. วิทยาอาอฟเซทการพิมพ์.
- บุญญารินทร์ อ่อนนุ่ม. (2560). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นที่มีต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- ปณิดา วรรณพิรุณ. (2551). การเรียนแบบผสมผสาน (Blended learning). วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 36(1), 12-25.
- ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข. (2559). การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรมเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. สืบค้นจาก <http://sipaedumarket.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>
- วันทนิย รัตนะ. (2553). ประสิทธิผลการปฏิบัติหน้าที่ของอาสาสมัครสาธารณสุขในการบริการสาธารณสุขมูลฐานจังหวัดชัยภูมิ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ].

- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561). ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก <https://www.truelookpanya.com/education/content/66054/>
- อาทิตย์ สุริย์ผ่าย. (2558). การปฏิบัติการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเทคนิคการเรียนการสอนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีเฟสบุ๊ก [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม].
- Ausburn, L. J. (2004). Course design elements most valued by adult learners in blended online education environments: An American perspective. *Educational Media International*, 41(4), 327–337.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fraser, B. J., McRobbie, C. J., & Fisher, D. L. (1996). Development, validation and use of personal and class forms of a new classroom environment instrument. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, New York.
- Gabriel, F., Coché, F., Szucs, D., Carette, V., Rey, B., & Content, A. (2013). A componential view of children's difficulties in learning fractions. *Frontiers in Psychology*, 4, 715. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00715>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- McClure, C. (2006). *Using blended learning to increase learner engagement and retention* (White paper). Adobe Systems.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2010). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.