ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สุทิวัส ธรรมศิริ**1** สุมาลี เชื้อชัย**2**

1สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

**1E-mail: sutiwasth1995@gmail.com, 2E-mail: s.chuachai@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ80 3) ศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 4) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 5) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) นักเรียนจำนวน 18 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีโรงเรียนเป็นกลุ่ม (cluster) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 14 แผน แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่แบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบปฏิบัติการอ่าน จำนวน 20 คำ แบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การทดสอบที Dependent Samples t-test One Samples t-test ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Correlation Analysis ผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก 4.ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก 5.ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น, เกมมิฟิเคชัน, ทักษะการอ่านสะกดคำ, ความสุขในการเรียนรู้

**Effects of Instructional Management Using Play-based Learning and Gamification for Development Spelling Skills and Happiness Learning of** **Prathomsuksa One Students**

**Sutiwas Thammasiri1 Sumaree Chuachai2**

1Educational Science and Learning Management Program, Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Srinakharinwirot University

**1E-mail: sutiwasth1995@gmail.com, 2E-mail: s.chuachai@gmail.com**

**ABSTRACT**

The purposes of the research were to: 1) compare the spelling skills of Prathomsuksa one students before and after using play-based learning and gamification; 2) compare the spelling skills of Prathomsuksa one students after using play-based learning and gamification using an 80% criterion; 3) study the development of spelling skills of Prathomsuksa one students after using play-based learning and gamification; 4) study the level of happiness in learning of Prathomsuksa one students after using play-based learning and gamification; and 5) study the correlation between spelling skills and happiness in learning. The sample group used in the research consisted of Prathomsuksa one student at Thairath Wittaya School 98 (Ban Ngop), totaling 18 students obtained through random sampling (cluster random sampling), with schools organized into groups (clusters). The research utilized 14 teaching plans that incorporated play-based learning and gamification, a two-part spelling test with a multiple-choice test and three options, totaling 20 questions, a performance assessment, and a student's happiness learning assessment.The statistics used in data analysis included dependent samples t-test, one sample t-test, percentage, mean, standard deviation, and correlation analysis. The research found that: 1) the spelling skills of Prathomsuksa one students significantly improved after using play-based learning and gamification, when compared before this study at the .05 level, 2) the spelling skills of Prathomsuksa one students significantly exceeded 80% after using play-based learning and gamification, at the .05 level, 3) the spelling skills of Prathomsuksa one students significantly developed during the study period of using play-based learning and gamification, 4) Prathomsuksa one students reported a high level of happiness learning while participating in the class using play-based learning and gamification, 5) Spelling skills are related in the same direction as happiness learning, with a statistically significant at the .05 level and a relatively high positive correlation. **Keywords:** Play-based learning, Gamification, Spelling skills, Happiness learning

**บทนำ**

ทักษะการอ่านเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญจำเป็นที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในโลกศตวรรษที่ 21 หากผู้เรียนบกพร่องหรือขาดทักษะการอ่าน จะส่งผลให้ยากลำบากในการติดต่อสื่อสารและมีปัญหาในการดำเนินชีวิต ดังที่ จันทรา ด่านคงรักษ์ (2566) และ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2553 : 162) ที่กล่าวว่าการอ่านสะกดคำเป็นเรื่องจำเป็นมากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพราะมีจำนวนคำที่ต้องเรียนเพิ่มมากกว่าช่วงปฐมวัย นักเรียนไม่สามารถจำรูปคำได้ทั้งหมด ซึ่งการอ่านแบบสะกดคำจะช่วยให้นักเรียนประสมคำอ่านและสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับที่ บันลือ พฤกษะวัน (2532) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านสะกดคำไว้ว่า หากนักเรียนอ่านไม่ได้ การเรียนการสอนย่อมพบอุปสรรคอย่างใหญ่หลวง พฤติกรรมในการเรียนรู้ของเด็กจะเปลี่ยนไป หงอยเหงา เก็บกด เด็กที่อ่านได้ย่อมได้รับการยอมรับ สามารถร่วมเรียน ร่วมเล่นกับเพื่อน ๆ ได้ดี ตรงกันข้าม การที่เด็กมีอุปสรรคในการอ่าน ย่อมขาดความอบอุ่น ขาดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นปัญหามากของนักเรียนไทยในปัจจุบัน ผลจากการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ส่งผลกระทบต่อการเรียนในวิชาอื่น ๆ ด้วย

นอกจากการอ่านสะกดคำจะมีความสำคัญต่อการฝึกทักษะการอ่านของนักเรียนแล้ว การเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ มารุต พัฒผล (2557 : 179) ได้กล่าวถึง ความสุขในการเรียนรู้ ไว้ว่า ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการปฏิบัติกิจกรรม ต่าง ๆ ทางการเรียนรู้ อันเกิดมาจากกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้สอน สอดคล้องกับที่ ภัสรดา จูเมฆา และปกรณ์ ประจันบาน (2559 : 15) กล่าวว่าความสุขในการเรียนรู้เป็นความรู้สึกของนักเรียนที่รู้สึกรักเรียน รู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด หรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนซึ่งอาจมาจากปัจจัยจากตัวผู้เรียนเอง หรือจากสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เช่น ตัวผู้สอน หรือบรรยากาศภายในโรงเรียน และสัมพันธภาพกับเพื่อน

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า ทักษะการอ่านสะกดคำกับความสุขในการเรียนรู้มีความสันพันธ์กัน เนื่องจากความสุขในการเรียนรู้เป็นความรู้สึกผู้เรียนที่มีต่อการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทางการเรียนรู้ ซึ่งเกิดมาจากกระบวนการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน บรรยากาศภายในห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และสัมพันธภาพกับเพื่อนที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียน เมื่อผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้แล้ว จะช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลัดดา หวังภาษิต (2557) ที่ได้พัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองแต่ละช่วง (5 ช่วง) เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองแต่ละช่วง (5 ช่วง) เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

แม้ว่าการอ่านสะกดคำจะสำคัญ แต่พบว่านักเรียนประสบปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) โดยเฉพาะปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ดังที่ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2565) ได้รายงานผลการศึกษาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19 พบว่า นักเรียนในระดับประถมศึกษาเกิดภาวะถดถอยด้านความรู้ ทักษะการอ่าน ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่ขาดหายไป ถึงสภาพปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนเครือข่ายกลุ่มโรงเรียนงอบปอน อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน ซึ่งเป็นกลุ่มโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาน่าน เขต 2 ที่พบว่า นักเรียนมีปัญหาด้านการออกเสียงพยัญชนะ การจดจำสระ และนักเรียนมีความสับสนพยัญชนะที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เมื่อประสมเสียงกับสระแล้ว ทำให้การอ่านสะกดคำผิดเพี้ยนไป

ปัญหาดังกล่าวข้างต้น อาจเกิดขึ้นจากสาเหตุหลายประการ อาทิ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนและขาดทักษะการอ่านที่ถูกต้อง จึงทำให้ความสนใจของนักเรียนและสัมพันธภาพระหว่างครูกับผู้เรียนลดลงจากเดิม อีกทั้งครูผู้สอนใช้วิธีการสอนไม่น่าสนใจ ดังที่ บันลือ พฤกษะวัน (2532) ได้กล่าวว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาข้างต้น คือการสอนอ่านเป็นเรื่องของการบังคับ ยัดเยียดให้อ่าน ให้ท่องจำตามรูปแบบของอักขรวิธี ย่อมทำให้เด็กเกลียดการอ่าน และไม่มีความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งขัดต่อความต้องการแห่งวัย ช่วงความสนใจ (Interesting Span) ของเด็กประถมศึกษานั้นสั้น จำเป็นต้องจัดกิจกรรมสอดแทรกเพื่อเชื่อมโยงความสนใจ และมุ่งใช้กิจกรรมเกมเล่นนั้น ๆ นำไปสู่การเรียนรู้ สอดคล้องกับ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2553 : 162) ได้กล่าวว่า หากครูไม่สอนวิธีการอ่านสะกดคำ จะทำให้นักเรียนขาดหลักเกณฑ์การประสมคำที่ถูกต้อง เมื่อนักเรียนอ่านหนังสือมากขึ้นจะเกิดความสับสน อ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาอื่น ๆ ด้วย

ด้วยเหตุนี้ การสอนอ่านสะกดคำมีหลายวิธีซึ่งครูไม่ควรยึดวิธีใดวิธีหนึ่ง แต่ควรผสมผสานหลายวิธี ดังที่ สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559 : 7) กล่าวว่า การสอนอ่านสะกดคำมี 6 วิธี ได้แก่ สอนโดยวิธีประสมอักษร สอนด้วยการเดาคำจากภาพ สอนอ่านจากรูปร่างของคำ สอนด้วยการเดาคำจากบริบท สอนอ่านโดยให้รู้หลักภาษา และสอนอ่านตามครู ในขณะที่การจัดการเรียนการสอนของครูจะต้องคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อจะสามารถเลือกวิธีการสอนอ่านที่เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำวิธีการสอนอ่านสะกดคำดังกล่าวไปใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ซึ่งวิธีการสอนที่ให้เด็กได้เคลื่อนไหว มีการเสริมแรง เกิดความสนุกสนานและการเรียนรู้ คือ การเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น (Play-Based Learning)

การเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียน ซึ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาทักษะการอ่านสะกดคำเกิดแรงจูงใจการเรียนผ่านการเล่น เช่น การเล่นเกมเดาคำจากภาพ การเล่นเกมสะกดคำตามเสียง เกมสังเกตรูปร่างของคำที่มีรูปร่างพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่คล้ายกันโดยเลือกจากคำที่ง่าย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และการเล่นเกมที่สนุกสนานจนสามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง ดังที่ บันลือ พฤกษะวัน (2556 : 68 – 70) ได้กล่าวถึงลักษณะของการเรียนกับการเล่นของเด็กระดับอนุบาลและวัยประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-3) ในวัยนี้เรียกว่า วัยเรียนปนเล่น เน้นในลักษณะเนื้อหาวิชาที่เป็นกิจกรรมในชีวิตประจำวัน กิจกรรมการสอนเน้นการเล่นเป็นหลัก ซึ่งมีส่วนส่งเสริมพัฒนาการผู้เรียนในหลายด้าน ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง แต่การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นยังมีข้อจำกัดในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและไม่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในห้องเรียนได้ทุกกิจกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงมองเห็นว่าการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamifications) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยครูในการชี้แนะนักเรียนให้ประสบความสำเร็จในแต่ละกิจกรรมได้และเกิดบรรยากาศทางการเรียนรู้ ที่มีความสนุกสนานและเสริมสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม (พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด, 2563 : 42) ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของนักเรียน ทำให้พัฒนาการผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นจะถูกพัฒนาศักยภาพทางการเรียนรู้อย่างเต็มที่ เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่เหมาะสม และเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเติบโตสมวัย (Froebel’s, 2003, as cited in Aneke et al., 2016, pp. 56-64)

แนวโน้มใหม่ทางเทคโนโลยีการศึกษาการนำเกมดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนได้ดีกว่าการสอนแบบเดิม ซึ่งเกมมิฟิเคชัน (Gamifications) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของเกมที่เน้นสร้างความน่าสนใจและความสนุกสนานในการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น อีกทั้งมีประโยชน์ในเรื่องการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในห้องเรียน และเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของนักเรียน (Glover, 2013) โดยเกมมิฟิเคชัน (Gamifications) มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1.คะแนนสะสม 2.เหรียญตราสัญลักษณ์ 3.ระดับชั้น 4.ตารางอันดับ และ5.ความท้าทาย ซึ่งทั้ง 5 องค์ประกอบจะช่วยทำให้การเล่นมีความสนุก ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วม และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเล่น แม้อยู่ในสภาพแวดล้อมการศึกษาที่เป็นทางการ แต่ศักยภาพของการเรียนรู้จากการเล่นจะถูกใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ (Fabricatore & Lopez, 2012) สอดคล้องกับงานวิจัย สุภัทรา สดเอี่ยม (2566) ได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้ันประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า 1. ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโดยใช้การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. แรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการแจกลูกสะกดร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก 3.ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำกับแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวโดยสรุปเกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและสามารถใช้แนวคิดดังกล่าวกับกลุ่มตัวอย่างในระดับประถมศึกษาได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพราะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ควรได้รับกระบวนการสอนอ่านสะกดคำที่หลากหลาย จะทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจและผู้เรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2.เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ80

3.เพื่อศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

4. เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

5.เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้

**วิธีดำเนินการวิจัย**

**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนเครือข่ายกลุ่มโรงเรียนงอบปอน อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) โรงเรียนบ้านปอน โรงเรียนบ้านน้ำลาด โรงเรียนบ้านน้ำเลียง โรงเรียนเพียงหลวง ๗ ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี และโรงเรียนมณีพฤกษ์ ซึ่งมีประชากรรวมทั้งหมด 103 คน ซึ่งแต่ละโรงเรียนมีลักษณะของนักเรียนที่มีความสามารถหลากหลายคล้ายคลึงกันและเป็นนักเรียนที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกัน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๘ (บ้านงอบ) อำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การ ศึกษาประถมศึกษาน่านเขต 2 มีนักเรียนจำนวน 18 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีโรงเรียนเป็นกลุ่ม (cluster)

**2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 14 แผน ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เอกสาร จากนั้นสรุปและสังเคราะห์การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2.1.2 กำหนดหน่วยการเรียนรู้ โดยจำแนกเนื้อหาจากหนังสือ หลักภาษาไทย ของพระยาอุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนชีวะ, 2524 : 3-4) จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้

2.1.3 ออกแบบ เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และสร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

2.1.4 เสนอแบบวิเคราะห์เอกสารและแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.1.5 เสนอแบบวิเคราะห์เอกสารและแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

2.1.6 นำแบบวิเคราะห์เอกสารและแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.2 แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนทักษะการอ่านสะกดคำ

2.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างไว้ 2 ฉบับ ดังนี้

2.2.2.1 แบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำ (ประถมศึกษาปีที่ 1)

เป็นแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก สร้างไว้จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้จริง 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยให้คะแนนจากเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบการอ่านสะกดคำ

2.2.2.2 แบบประเมินทักษะการอ่านสะกดคำ (ประถมศึกษาปีที่ 1)

เป็นแบบประเมินภาคปฏิบัติ (Performance Assessment) สร้างไว้จำนวน 30 คำ เพื่อใช้จริง 20 คำ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยให้คะแนนจากเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบการอ่านสะกดคำ

2.2.3 นำแบบทดสอบจำนวน 2 ฉบับ ได้แก่ แบบทดสอบปรนัย และประเมินภาคปฏิบัติ (Performance

Assessment) และเกณฑ์ของระดับคะแนนและการแปลผลการคัดกรองให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความสอดคล้องกับเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่งกำหนดเกณฑ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับเนื้อหา และวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตร IOC (Item Objective Congruence ) เพื่อทำการประเมิน

2.2.4 นำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาเกี่ยวกับความถูกต้อง ความเหมาะสม

และความสอดคล้องกับเนื้อหาของข้อคำถาม

2.2.5 นำแบบทดสอบ ทั้ง 2 ฉบับ ปรับปรุงแก้ไขตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.3 แบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.3.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ โดยลักษณะคำถามเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ สร้างไว้จำนวน 10 ข้อ

2.3.2 ออกแบบเกณฑ์ในการประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การประเมินเป็น 3 ระดับ ดังนี้

2 คะแนน = ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ทุกกิจกรรม

1 คะแนน = ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้บางกิจกรรม

0 คะแนน = ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้เลย

2.3.3 นำประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณา และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.3.4 นำประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาเกี่ยวกับความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับเนื้อหา

**3. การเก็บรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ จำนวน 20 ข้อ แบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 20 คำ แบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

3.1 นำแบบทดสอบไปทำการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 จัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับกลุ่มตัวอย่าง โดยได้ดำเนินการทั้งหมด 14 คาบ โดยใช้เวลาคาบละ 60 นาที และประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ในท้ายหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้

3.3 ทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำกับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 สรุปผลการวิจัย

**4. การวิเคราะห์ข้**อมูล**และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล**

4.1 ทำการทดสอบ Normality เพื่อเลือกสถิติอ้างอิงที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนจากการทำแบบทดสอบ โดยใช้สถิติ Dependent Samples t-test

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ80 จากการทำแบบทดสอบ โดยใช้สถิติ One Samples t-test

4.4 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละของพัฒนาการระหว่างเรียน จากแบบทดสอบ โดยใช้สูตรคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative gain score) ของศิริชัย กาญจนวาสี (2564) ดังนี้

GS (%) = x 100

GS (%) *คือ* *คะแนนร้อย*ละของพัฒนาการของผู้เรียน (Development Score or Gain Score)

X คือ คะแนนวัดครั้งก่อน

Y คือ คะแนนวัดครั้งหลัง

F คือ คะแนนเต็ม

เกณฑ์ในการพิจารณามีดังนี้

GS (%) < 25 หมายถึง พัฒนาการระดับต้น

25 ≤ GS (%) < 50 หมายถึง พัฒนาการระดับกลาง

50 ≤ GS (%) < 75 หมายถึง พัฒนาการระดับสูง

75 ≤ GS (%) ≤ 100 หมายถึง พัฒนาการระดับสูงมาก

4.5 วิเคราะห์คะแนนความสุขในการเรียนรู้ จากแบบประเมินพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ โดยใช้สถิติ One Samples t-test การแปลผลคะแนนความสุขในการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 0.00 – 2.00 โดยพิจารณาตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1977: 174) ดังนี้

=

=

= 0.67

การแปลผลคะแนนความสุขในการเรียนรู้

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ค่าเฉลี่ย** | **ระดับ** | **แปลความหมายพฤติกรรม** |
| 1.35 - 2.00 | มาก | ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ทุกกิจกรรม |
| 0.68 - 1.34 | ปานกลาง | ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้บางกิจกรรม |
| 0.00 – 0.67 | น้อย | ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้เลย |

4.6 วิเคราะห์ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ โดยใช้โดยใช้ค่า

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson product-moment correlation coefficient) โดยมีเกณฑ์การแปลผล กำหนดเป็น 5 ระดับ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540 : 144) ดังนี้

ค่าความสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป หมายความว่า มีความสัมพันธ์สูงมาก

ค่าความสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.60 – 0.79 หมายความว่า มีความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง

ค่าความสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.40 – 0.59 หมายความว่า มีความสัมพันธ์ปานกลาง

ค่าความสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0.20 – 0.39 หมายความว่า มีความสัมพันธ์ค่อนข้างต่ำ

ค่าความสัมพันธ์ ต่ำกว่า 0.20 หมายความว่า มีความสัมพันธ์ต่ำมาก

**ผลการวิจัย**

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **การจัดการเรียนการสอน** | **n** |  | **S.D.** | **t** | **df** | **p-value** |
| ก่อน | 18 | 26.17 | 9.925 | -7.901\* | 17 | .000 |
| หลัง | 18 | 35.00 | 5.477 |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 18 คน หลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 26.17 และ 35.00 ตามลำดับ (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 9.925 และ 5.477 ตามลำดับ) โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อทดสอบสมมติฐานพบว่า หลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันแล้ว กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = -7.901, p-value = .000)

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ80 ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ80

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ผลสัมฤทธิ์**  **ทางการเรียน** | **n** | **คะแนนเต็ม** |  | **S.D.** | **t** | **df** | **p-value** |
| 18 | 40 | 35.00 | 5.477 | 2.324\* | 17 | .0165 |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง หลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 35 จากคะแนนเต็ม 40 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.477) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 2.324, p-value = .0165)

3. ผลการศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยวัดจากแบบทดสอบทักษะการอ่านสะกดคำทั้งสองฉบับ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **เลขที่** | **คะแนนก่อนเรียน**  **40 คะแนน** | **คะแนนหลังเรียน**  **40 คะแนน** | **คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (%)** | **ระดับพัฒนาการ** |
| 1 | 12 | 28 | 57.14 | พัฒนาการระดับสูง |
| 2 | 16 | 30 | 58.33 | พัฒนาการระดับสูง |
| 3 | 35 | 40 | 100.00 | พัฒนาการระดับสูงมาก |
| 4 | 38 | 40 | 100.00 | พัฒนาการระดับสูงมาก |
| 5 | 30 | 39 | 90.00 | พัฒนาการระดับสูงมาก |
| 6 | 34 | 40 | 100.00 | พัฒนาการระดับสูงมาก |
| 7 | 33 | 39 | 85.71 | พัฒนาการระดับสูงมาก |
| 8 | 27 | 35 | 61.54 | พัฒนาการระดับสูง |
| 9 | 19 | 31 | 57.14 | พัฒนาการระดับสูง |
| 10 | 10 | 24 | 46.67 | พัฒนาการระดับกลาง |
| 11 | 33 | 38 | 71.43 | พัฒนาการระดับสูง |
| 12 | 34 | 40 | 100.00 | พัฒนาการระดับสูงมาก |
| 13 | 37 | 40 | 100.00 | พัฒนาการระดับสูงมาก |
| 14 | 31 | 35 | 44.44 | พัฒนาการระดับกลาง |
| 15 | 20 | 33 | 65.00 | พัฒนาการระดับสูง |
| 16 | 20 | 33 | 65.00 | พัฒนาการระดับสูง |
| 17 | 34 | 40 | 100.00 | พัฒนาการระดับสูงมาก |
| 18 | 8 | 25 | 53.13 | พัฒนาการระดับสูง |
| **เฉลี่ย** | **26.17** | **35** | **75.31** | **พัฒนาการระดับสูงมาก** |

จากตารางที่ 3 การวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการทักษะการอ่านสะกดคำของกลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยวัดจาก แบบทดสอบ ทักษะการอ่านสะกดคำทั้งสองฉบับแล้ว พบว่า ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.17 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35 และคะแนนร้อยละของพัฒนาการของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ ร้อยละ 75.31 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก

4. ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

4.1 ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียน

การสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ปรากฏดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **คะแนนความสุข**  **ในการเรียนรู้** | **n** | **คะแนนเต็ม** |  | **S.D.** | **t** | **df** | **p-value** |
| 18 | 2 | 1.77 | 0.27 | 6.44\* | 17 | 0.00 |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 การศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้เท่ากับ 1.77 จากคะแนนเต็ม 2 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับคะแนนความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 6.44, p-value = .00)

4.2 ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียน

การสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ปรากฏดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **คะแนนความสุข**  **ในการเรียนรู้** | **n** | **คะแนนเต็ม** |  | **S.D.** | **t** | **df** | **p-value** |
| 18 | 2 | 1.84 | 0.20 | 10.46\* | 17 | 0.00 |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 การศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 2แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้เท่ากับ 1.84 จากคะแนนเต็ม 2 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.20) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับคะแนนความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 10.46, p-value = .00)

4.3 ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียน

การสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ปรากฏดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 3

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **คะแนนความสุข**  **ในการเรียนรู้** | **n** | **คะแนนเต็ม** |  | **S.D.** | **t** | **df** | **p-value** |
| 18 | 2 | 1.90 | 0.18 | 13.10\* | 17 | 0.00 |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 6 การศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 3แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้เท่ากับ 1.90 จากคะแนนเต็ม 2 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.18) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับคะแนนความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 13.10, p-value = .00)

4.4 ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียน

การสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ปรากฏดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 4

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **คะแนนความสุข**  **ในการเรียนรู้** | **n** | **คะแนนเต็ม** |  | **S.D.** | **t** | **df** | **p-value** |
| 18 | 2 | 1.92 | 0.15 | 15.98\* | 17 | 0.00 |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 การศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 4แล้ว พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้เท่ากับ 1.92 จากคะแนนเต็ม 2 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15) เมื่อทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบกับคะแนนความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก จะได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 15.98, p-value = .00)

5. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ ปรากฏดังตาราง 8

ตารางที่ 8 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ตัวแปร** | | **ทักษะการอ่านสะกดคำ** | **ความสุขในการเรียนรู้** |
| ทักษะการอ่านสะกดคำ | 1.00 | | .659\* |
| ความสุขในการเรียนรู้ |  | | 1.00 |

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 8 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ พบว่าทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง (r = .659) โดยตัวแปรทั้งสองสามารถอธิบายความแปรปรวนร่วมกันคิดเป็นร้อยละ 43.43 (=.434)

**สรุปผลและอภิปรายผล**

**สรุปผล**

1. ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก

4.ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

5.ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางบวกในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง

**อภิปรายผล**

จากผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยอภิปรายผลจากข้อค้นพบในการวิจัยได้ดังนี้

1. ด้านทักษะการอ่านสะกดคำ

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า 1.ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และ 2.ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนสูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ฤดี เชยเดช (2557) ได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำได้ อันสืบเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นกระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการเล่นในกิจกรรม ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1.ขั้นสงสัยใคร่รู้ นำสู่บทเรียน ครูสร้างบรรยากาศในการเรียนผ่านประเด็นคำถาม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในบทเรียน และผู้เรียนพยายามฝึกคิดและช่วยกันหาคำตอบ ซึ่งคำถามและคำตอบจะนำไปสู่เรื่องที่จะเรียน 2.ขั้นเรียนปนเล่น เน้น 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมประสมอักษร 2) กิจกรรมเดาคำจากภาพ 3) กิจกรรมอ่านคำจากรูปร่างของคำ 4) กิจกรรมเดาคำจากบริบท ซึ่งทั้ง 4 กิจกรรมจะมีระดับความยากที่เพิ่มขึ้นทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายและสนุกในการเรียนรู้ 3.ขั้นสรุปความคิด พินิจความรู้ ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเห็น บอกข้อดีหรือข้อเสียในแต่ละกิจกรรม และร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมเกม ซึ่งทั้ง 3 ขั้นตอนจะประสบผลสำเร็จและส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านสะกดคำได้นั้นมาจากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการอ่านสะกดคำ คือ 1. ตัวเด็กได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ทุกคนมีส่วนร่วมและมีอิสระในการเล่นในการทำกิจกรรม ทำให้การตอบคำถามของผู้เรียนอยู่ในบรรยากาศที่สนุกสนานและผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านสะกดคำได้ สอดคล้องกับ Khalil et al. (2022) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนจากการศึกษาที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางไปสู่การศึกษาที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนักเรียนจะสามารถสร้างความรู้และทักษะจากการเล่นได้ และปัจจัยที่ 2 คือ ตัวครู ครูออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียน โดยการนำเอาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนเอง และเป็นสิ่งที่ช่วยลดข้อจำกัดทางการเรียนของผู้เรียน ครูมีการเสริมแรง และสร้างแรงจูงใจในการอ่าน สอดคล้องกับ พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด (2563) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นเทคนิคหรือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกมและนำกลไกของเกมมาเป็นองค์ประกอบร่วมเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุก ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จึงเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของผู้เรียนไปพร้อมกันได้

1.2.จากผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รุสดี แวนาแซ (2563) ได้ศึกษาผลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาอาหรับของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนรายบุคคลของนักเรียนก่อนเรียน หลังเรียน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของกลุ่มทดลอง พบว่า ผลรวมค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เพิ่มขึ้น 70 เปอร์เซ็นต์ อยู่ในระดับสูง

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยให้นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการระหว่างเรียนอยู่ในระดับสูงมาก อันสืบเนื่องมาจากกิจกรรมการสอนในแต่ละหน่วยจะมีขั้นตอนในการสอนที่เหมือนเดิม แต่เนื้อหาในการเรียนเริ่มจากเนื้อหาง่ายไปยาก ทำให้นักเรียนจดจ่ออยู่กับเนื้อหา เมื่อนักเรียนเจอเนื้อหาที่ยากขึ้นจะทำให้นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย และเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากจะเล่นเกมและรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ คะแนนสะสม (Points) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ระดับขั้น (Level) ตารางอันดับ (Leaderboard) และความท้าทาย (Challenges) ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นไปตามหลักการของเกมมิฟิเคชันที่ได้มาช่วยให้นักเรียนเกิดความจดจ่อ ตื่นเต้น ท้าทาย เมื่อได้รับคะแนนสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์และมีการจัดอันดับแสดงให้ผู้เรียนเห็นในตารางอันดับ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะอ่านสะกดคำและอยากสะสมคะแนนให้ได้มากขึ้นเพื่อนำคะแนนสะสมที่ได้ไปแลกของรางวัล ส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้กล่าวถึง การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษาไว้ว่า การใช้แต้มในเกมมิฟิเคชันเพื่อการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นมาอยู่ในรูปแบบที่สามารถจับต้องได้ ส่วนเหรียญตราสัญลักษณ์ในเกมมิฟิเคชัน ก็เหมือนกับเครื่องหมายที่ติดตามความคืบหน้าของการเรียนรู้ และการใช้ตารางอันดับเพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้เปรียบเทียบอันดับกับผู้เล่นด้วยกัน ซึ่งเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นพัฒนาอันดับของตัวเองให้สูงขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้

2.ด้านความสุขในการเรียนรู้

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนมีคะแนนความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รัตนาภรณ์ ไชยทน (2556) *ได้พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า* ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความสนใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบเรียนปนเล่น อยู่ในระดับมาก ( = 2.69) เมื่อพิจารณารายข้อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ระดับความสนใจมากที่สุดคือ ข้อ 5 ฉันสนใจเข้าร่วมกิจกรรมเล่นปนเรียนทุกครั้งเพราะทำให้ฉันมีความสุข นอกจากนี้ พิมพ์ประภา พาลค่าย (2561) ได้ศึกษาองค์ประกอบของการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสุขในการเรียน และได้อภิปรายผลถึงการส่งเสริมความสุขในการเรียน ไว้ว่า การพัฒนาความสุขในการเรียน ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมแบบเกมมิฟิเคชันเป็นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจในการทำงานให้บรรลุเป็นผลสำเร็จ และสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถสร้างความสุขในการเรียนรู้ได้ อันสืบเนื่องมาจากการสังเกตพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนแสดงออกทางพฤติกรรมจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ รู้สึกสนุก ไม่เกิดความเครียด หรือไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน มีปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนและครู และมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนแสดงอาการยิ้ม หัวเราะระหว่างที่ทำกิจกรรม ผู้เรียนแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนชนะในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะคอยช่วยครูหรือเพื่อนในการหยิบจับสิ่งอุปกรณ์ ถือของ หรือเก็บของ อันเป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับมารุต พัฒผล (2557 : 179) กล่าวถึง ความสุขในการเรียนรู้ ไว้ว่า ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทางการเรียนรู้ อันเกิดมาจากกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้สอน ได้แก่ ความต้องการเรียนรู้และทํากิจกรรม สนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อยากร่วมทํากิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียน และมีความรู้สึกที่ดีที่ได้อยู่กับเพื่อนและผู้สอนในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

จากข้อมูลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถใช้เป็นแนวทางสร้างความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้

3.ด้านความสัมพันธ์ทักษะการอ่านสะกดคำกับความสุขในการเรียนรู้

จากผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย จากการสังเกตพฤติกรรมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนจากการปฏิบัติกิจกรรม พบว่านักเรียนมีความตื่นเต้นที่อยากจะตอบคำถาม แม้ว่าเนื้อหาจะมีระดับความยากขึ้น แต่นักเรียนกระตือรือร้น และกล้าที่จะตอบคำถามโดยที่ไม่รู้สึกกลัวผิด นักเรียนในกลุ่มจะคอยช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนออกเสียงผิด ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ดีขึ้น ซึ่งบรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ทำให้ทักษะการอ่านสะกดคำดีขึ้น สอดคล้องกับวรรณี โสมประยูร (2553) ที่กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการอ่านสะกดคำ ไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ให้นักเรียนมีส่วนร่วม มีการเสริมแรง มีบรรยากาศสนุกสนานและเป็นธรรมชาติ รู้จักสร้างอารมณ์เป็นสุขและความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของนักเรียน เช่นเดียวกับที่ ลัดดา หวังภาษิต (2557 : 15) กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้เป็นการเรียนรู้อย่างสมดุลเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนให้บรรลุความมุ่งหมาย ซึ่งความสุขกับการศึกษาไม่สามารถแยกกันได้ ถ้าไม่สามารถทำให้คนมีความสุข การศึกษาก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำควบคู่กับความสุขในการเรียนรู้จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและรักในการเรียนรู้โดยไม่ต้องเคี่ยวเข็ญ ทำให้ผู้เรียนกลายเป็นบุคคลที่รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จากข้อมูลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำกับความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาได้

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจจะเป็นประโยชน์ต่อการนำผลวิจัยไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาขั้นตอนในการสอนอย่างละเอียด รวมถึงกฎ กติกา และแนวทางปฏิบัติกิจกรรมเกมแต่ละขั้นตอนก่อนการสอนทุกครั้ง เพื่อที่จะได้ปฏิบัติตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้องและพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่เหมือนเดิม แต่เนื้อหาในการเรียนจะค่อย ๆ เพิ่มระดับความยากขึ้น

1.3 ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมของสื่อ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีในการสอนให้พร้อม รวมทั้งกระดานคะแนนสะสม และตารางอันดับให้มีขนาดเหมาะสมที่ผู้เรียนสามารถสังเกตเห็นได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้จึงควรนำการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปประยุกต์ใช้การอ่านสะกดคำในรายวิชาภาษาอังกฤษหรือระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาทักษะทางภาษาอื่น ๆ เช่น ทักษะการเขียนสะกดคำ การอ่านออกเสียง การอ่านคำพื้นฐาน เป็นต้น

2.3 หากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ควรออกแบบกระดานคะแนนและตารางจัดอันดับในเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

**เอกสารอ้างอิง**

Aneke, Uchenna, A. O., Udom, U. S., Otu, I. E., & Ike, M. S. E. N. (2016). Effect of Play Way Method on Interest of Primary School Pupils in Basic Science: Implications on School Counselling Practic. *Journal of Basic and Applied Sciences*, *10*(14), 58-64.

Best, John.(1977). *Research in Education*. New Jersey:Prentice Hall, Inc.1977.

Fabricatore, C., & Lopez, X. (2012). Sustainability Learning through Gaming: An Exploratory. *Journal of e-Learning*, *10*(2), 209-222.

Glover, I. (2013). *Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners*.

Khalil, N., Aljanazrah, A., Hamed, G., & Murtagh, E. (2022). Exploring Teacher Educators&rsquo; Perspectives of Play-Based Learning: A Mixed Method Approach. *Education Sciences*, *12*(2), 95. https://www.m dpi.com/2227-7102/12/2/95

จันทรา ด่านคงรักษ์. (2566). *คู่มือการสร้างเสริมความสามารถด้านการสอนอ่าน ระดับชั้นประถมศึกษา*. ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *Gamification เกมมิฟิเคชัน จูงใจคนด้วยกลไกเกม*. ซอลท์.

บันลือ พฤกษะวัน. (2532). *มิติใหม่ในการสอนอ่าน*. สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

บันลือ พฤกษะวัน. (2556). *แนวพัฒนาการอ่านเร็ว คิดเป็น*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระยาอุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนาชีวะ เปรียญ). (2524). *หนังสืออุเทศภาษาไทย ชุด บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 1*. ไทยวัฒนาพานิช.

พันทิพา อมรฤทธิ์, และ ศยามน อินสะอาด. (2563). เกมมิฟิเคชันกับการออกแบบการเรียนการสอนทางไกล. *วารสารเทค โนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, *15*(18), 34-44. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ectstou/article/do wnload/225066/164551/843491

พิมพ์ประภา พาลค่าย. (2561). *ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลใน*

*สภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎี บัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/2720/

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 8.).สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ภัสรดา จูเมฆา, และ ปกรณ์ ประจันบาน. (2559). *การวิจัยและพัฒนาแบบประเมินการจัดการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนิสิตครูในศตวรรษที่ 21* สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)].https://www.niets.or.th/th/cont ent/download/5269

มารุต พัตผล. (2557). *การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดและความสุขในการเรียนรู้.* http://www.curriculumandlearni ng.com/upload/CL701%20Online%20Course/Textbooks/9\_1434345136.%20%20รวมไฟล์%20%20หนังสือ%20%20การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดฯ.pdf

รัตนาภรณ์ ไชยทน. (2556). การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 2. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

รุสดี แวนาแซ และ วิชัย นภาพงศ์; โอภาส เกาไศยาภรณ์; อิบรอเฮม เต๊ะแห. (2563) ผลการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาอาหรับของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *Journal of Information and Learning*, *31*(3), 11-24. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jil/arti cle/view/246067/168495

ฤดี เชยเดช. (2557). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนประชาธิปัตย์วิทยาคาร จังหวัดปทุมธานี [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี]. iThesis Rajamangala University of Technology Thanyaburi. http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456 789/2509/1/146491.pdf

ลัดดา หวังภาษิต. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา [ปริญญานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. iThesis Srinakharinwirot University. https://ir.swu.ac.th/jspui/handle/12 3456789/993656

วรรณี โสมประยูร. (2553). *เทคนิคการสอนภาษาไทย*. ดอกหญ้าวิชาการ.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2564). *ทฤษฎีการประเมิน* (พิมพ์ครั้งที่ 9.). ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2559). *คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ*. https://a cademic.obec.go.th/web/images/document/1650944942\_d\_1.pdf

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). *รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน(Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2565.* http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book /1932-file.pdf

สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์. (2553). *ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3.). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุภัทรา สดเอี่่ยม. (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำของนักเรียนชั้ันประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Publication Number 263467) [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์]. Journal of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/263 467/177478