

การพัฒนาความสามารถการอ่านเขียนสะกดคำ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

THE DEVELOPMENT OF READING SPELLING AND WRITING SPELLING ABILITIES
AND LEARNING MOTIVATION IN PRATHOMSUKSA 2 STUDENTS
USING GAMIFICATION WITH COOPERATIVE LEARNING

ชนิกานต์ สุนทรลิขิต^{1*}

Chanikant Suntornlikit^{1*}

¹ โรงเรียนบ้านหนองยาว, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ประเทศไทย

¹ Bannongyao School, Office of the Basic Education Commission, Thailand

* Corresponding author e-mail: chanikant.suntornlikit@gmail.com

Received: 11/05/2026 | Revised: 01/09/2026 | Accepted: 12/09/2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ 3) ศึกษาพัฒนาการความสามารถการอ่านสะกดคำระหว่างการจัดการเรียนรู้ 4) ศึกษาพัฒนาการความสามารถการเขียนสะกดคำระหว่างการจัดการเรียนรู้ และ 5) ศึกษาแรงจูงใจในการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองยาว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 17 คน รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้นแบบอนุกรมเวลา (One-Group Time-Series Design) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ แบบทดสอบระหว่างเรียน และแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้ สถิติที่ใช้

วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 27 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2569

ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (*M*) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) การทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนเมื่อมีการวัดซ้ำ (Repeated Measures ANOVA) ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) ความสามารถในการอ่านสะกดคำสูงขึ้นในทุกครั้งของการวัดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3) ความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 4) ความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงขึ้นในทุกครั้งของการวัดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ
- 5) นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน; การเรียนรู้แบบร่วมมือ; การอ่านเขียนสะกดคำ

Abstract

This research aimed to: 1) compare the reading spelling ability of Prathomsuksa 2 students before and after learning through gamification combined with cooperative learning, 2) compare writing spelling ability before and after the intervention, 3) examine the development of reading spelling ability during the intervention, 4) examine the development of writing spelling ability during the intervention, and 5) investigate students' learning motivation after the intervention. The sample consisted of 17 Prathomsuksa 2 students from Bannongyao School during the second semester of the 2025 academic year. The research design was a One-Group Time-Series Design. Research instruments included lesson plans, a pre- and post-test for reading spelling ability, a pre- and post-test for writing spelling ability, formative tests, and a learning motivation scale. Data were analyzed using mean (*M*), standard deviation (*SD*), dependent t-test, and Repeated Measures ANOVA. The results revealed that: 1) reading spelling ability after learning was significantly higher than before learning at the .05 level, 2) reading spelling ability increased at every measurement point at the .05 significance level, 3) writing spelling ability after learning was significantly higher than before learning at the .05 level, 4) writing spelling ability increased at every measurement point at the .05 significance level, and 5) students' overall learning motivation after the intervention was at a high level.

Keywords: Gamification; Cooperative Learning; Spelling Reading and Writing

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสาร การคิด และการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำถือเป็นรากฐานของการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระ กระทรวงศึกษาธิการ (2551) จึงกำหนดความสามารถด้านการสื่อสารเป็นสมรรถนะสำคัญของหลักสูตรแกนกลาง ซึ่งครอบคลุมทักษะการอ่านและการเขียนอย่างชัดเจนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นอกจากนี้มีงานวิจัยจำนวนมากยืนยันว่าทักษะการถอดรหัสคำและการเชื่อมโยงตัวอักษรกับเสียงเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่าน (Adams, 1990; Ehri, 2000) หากไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสมจะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในระยะยาว (Snow et al., 1998) นอกจากนี้ในด้านการเขียน Graham & Hebert (2011) พบว่าทักษะการเขียนสะกดคำที่ดีส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อความสามารถในการอ่าน แสดงให้เห็นว่าทักษะทั้งสองมีความสัมพันธ์เกื้อกูลซึ่งกันและกันอย่างแยกไม่ออก

อย่างไรก็ตาม ในระดับชาติ ผลการทดสอบความสามารถด้านการอ่าน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ย้อนหลัง 3 ปี มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 71.38, 77.28 และ 79.00 ในปีการศึกษา 2564–2566 ตามลำดับ (สำนักทดสอบทางการศึกษา, 2565, 2566, 2567) แม้แนวโน้มจะดีขึ้น แต่ยังมีนักเรียนจำนวนหนึ่งที่มีผลต่ำกว่าเกณฑ์ โดยพบปัญหาในหลายองค์ประกอบ ได้แก่ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา คำควบกล้ำ และคำที่มีอักษรนำ ซึ่งมีสาเหตุสำคัญจากการขาดสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายและดึงดูดความสนใจ (จิราภรณ์ โตกราน และพิณพนธ์ คงวิจิตร, 2567; พิมลพร พงษ์ประเสริฐ, 2563)

ทั้งนี้จากการสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองยาว ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 พบว่านักเรียนจำนวน 7 คน มีคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านเขียนสะกดคำร้อยละ 40 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยปัญหาหลักพบใน 3 ด้าน ได้แก่ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา คำที่มีอักษรควบ และคำที่มีอักษรนำ อีกทั้งนักเรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจและไม่กล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับ ญัฐพงศ์ เชื้อเพชร (2560) ที่พบว่าสาเหตุสำคัญประการหนึ่งคือครูขาดสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายและดึงดูดความสนใจ นอกจากนี้ การสอนที่เน้นการท่องจำซ้ำ ๆ โดยไม่มีกิจกรรมที่หลากหลาย ยังส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียน (วันจรัตน์ เดชวิสัย และเรวดี คงสุวรรณ, 2566) สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าปัญหาการอ่านเขียนสะกดคำของผู้เรียนไม่ได้เกิดจากข้อจำกัดด้านทักษะเพียงอย่างเดียว หากยังเกี่ยวข้องกับระดับแรงจูงใจและความเชื่อมั่นในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยตรง

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นการนำองค์ประกอบของเกม ได้แก่ คะแนนสะสม ระดับความยากที่เพิ่มขึ้นเป็นลำดับ รางวัล และการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที มาประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนรู้ (Deterding et al., 2011) เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างความสนุกในการฝึกทักษะที่ต้องอาศัยการทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง เช่น การอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยองค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน โดยเฉพาะการให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีและการให้รางวัลเมื่อผู้เรียนประสบความสำเร็จในแต่ละขั้น มีส่วนสนับสนุนกระบวนการเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรกับเสียงและการฝังจำรูปคำ (orthographic mapping) ตามแนวคิดของ Ehri (2000) ซึ่งต้องอาศัยการฝึกฝนซ้ำอย่างต่อเนื่องจึงจะเกิดความคงทนในการจดจำ ทั้งนี้ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ยังพบว่าเกมพีเคชันสามารถส่งเสริมแรงจูงใจ ความสามารถในการอ่าน และความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ศุภกร ถิรมงคลจิต และฉัตรวรรณ ลัญฉวรรณะกร, 2559; Nitiasih et al., 2022; Ratsamee et al., 2025)

อย่างไรก็ตาม การใช้เกมพีเคชันเพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผู้เรียนมุ่งเน้นการแข่งขัน คะแนน หรือรางวัลมากกว่ากระบวนการเรียนรู้ และอาจไม่เพียงพอต่อการส่งเสริมการช่วยเหลือกันระหว่างผู้เรียน โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนมีพื้นฐานความสามารถแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำแนวทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มาผสานในการออกแบบกิจกรรม โดยจัดนักเรียนเป็นกลุ่มละความสามารถ เพื่อให้สมาชิกได้พึ่งพาอาศัยกัน มีความรับผิดชอบรายบุคคล และร่วมกันตรวจสอบแก้ไขข้อผิดพลาดในการอ่านและการเขียนสะกดคำ กระบวนการดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับการชี้แนะจากเพื่อนที่มีความสามารถสูงกว่าภายในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ของ Vygotsky (1978) และเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ยังต้องการการชี้แนะและกำลังใจจากผู้อื่นในการฝึกทักษะที่ซับซ้อน การผสานแนวคิดทั้งสองจึงทำให้ระบบคะแนนและรางวัลทำหน้าที่กระตุ้นความสนใจและความพยายาม ขณะที่กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยส่งเสริมการฝึกฝน การช่วยเหลือกัน และความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน อันนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำ ตลอดจนแรงจูงใจในการเรียนรู้ควบคู่กัน

ยิ่งกว่านั้น เมื่อพิจารณาบริบทของโรงเรียนบ้านหนองยาวที่นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความพร้อมในการเข้าถึงอุปกรณ์เทคโนโลยีส่วนตัว การผสมผสานแนวคิดเกมพีเคชันกับการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงตอบโจทย์บริบทนี้ได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากสามารถออกแบบเป็นกิจกรรมในชั้นเรียนโดยใช้เพียงสื่อและอุปกรณ์พื้นฐานที่มีอยู่ในโรงเรียน โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีราคาแพง ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ครูทั่วประเทศในบริบทเดียวกันสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทันที ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำ ตลอดจนแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองยาว โดยผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางที่นำไปใช้ได้จริงสำหรับครูในโรงเรียนขนาดเล็กที่มีทรัพยากรจำกัด อันจะเป็นประโยชน์ต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษาภาษาไทยในวงกว้างต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ
3. เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

4. เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

5. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้นในการวิจัยครั้งนี้ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งมีรากฐานมาจากทฤษฎีการกำหนดด้วยตนเองของ Ryan & Deci (2000) ที่อธิบายว่าแรงจูงใจภายในของผู้เรียนจะเกิดขึ้นได้เมื่อสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตอบสนองความต้องการพื้นฐาน 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้สึกมีความสามารถ ความเป็นอิสระ และความเชื่อมโยงกับผู้อื่น โดยแนวคิดเกมิฟิเคชัน (Sailer et al., 2017) ทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการด้านความรู้สึกมีความสามารถและความเป็นอิสระ ผ่านองค์ประกอบของเกม ได้แก่ คะแนนสะสม ระดับความยาก รางวัลและตราสัญลักษณ์ และการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที ในขณะที่แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Johnson & Johnson, 1994) ทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการด้านความเชื่อมโยงกับผู้อื่น ผ่านหลักการพึ่งพาอาศัยกันเชิงบวก ความรับผิดชอบส่วนบุคคล และปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า เมื่อนำแนวคิดทั้งสองมาบูรณาการในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จะดำเนินการผ่าน 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 (Ready) เตรียมความพร้อมและแนะนำภารกิจ นักเรียนรับทราบเป้าหมายการเรียนรู้ กติกาการสะสมคะแนน และระบบรางวัลอย่างชัดเจนจากครู เช่น กลุ่มที่อ่านหรือเขียนสะกดคำถูกต้องครบ 7 คำขึ้นไปได้รับสติ๊กเกอร์ 3 ดวง ครบ 10 คำได้รับสติ๊กเกอร์ 5 ดวง และเมื่อสะสมครบ 10 ดวงสามารถเลือกการรางวัลได้ 1 ใบ พร้อมทั้งแบ่งกลุ่มละความสามารถกลุ่มละ 4-5 คน เพื่อให้นักเรียนเข้าสู่กิจกรรมด้วยความเข้าใจเป้าหมายของตนเอง ไม่ใช่เพียงทำตามคำสั่ง ขั้นตอนนี้สะท้อนองค์ประกอบเกมิฟิเคชันด้านการแนะนำระบบคะแนนสะสมและรางวัล และองค์ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือด้านการจัดกลุ่มความสามารถเพื่อสร้างการพึ่งพาอาศัยกันเชิงบวก (Johnson & Johnson, 1994)

ขั้นที่ 2 (Explore) เรียนรู้เนื้อหา นักเรียนทำความเข้าใจหลักเกณฑ์การอ่านเขียนสะกดคำแต่ละประเภทผ่านการสังเกตตัวอย่างที่ครูสาธิตให้เห็นที่ละขั้นตอนบนกระดาน พร้อมคำถามกระตุ้นความคิด จากนั้นอ่านออกเสียงตามครูและตอบคำถามเป็นรายกลุ่ม กลุ่มที่ตอบถูกได้รับสติ๊กเกอร์ 1 ดวงเป็นกำลังใจ เป็นการวางฐานความรู้ที่นักเรียนจะนำไปใช้ลงมือปฏิบัติจริงในขั้นต่อไป ขั้นตอนนี้สะท้อนองค์ประกอบเกมิฟิเคชันด้านการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที และองค์ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือด้านการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการอ่านออกเสียงร่วมกัน (Sailer et al., 2017)

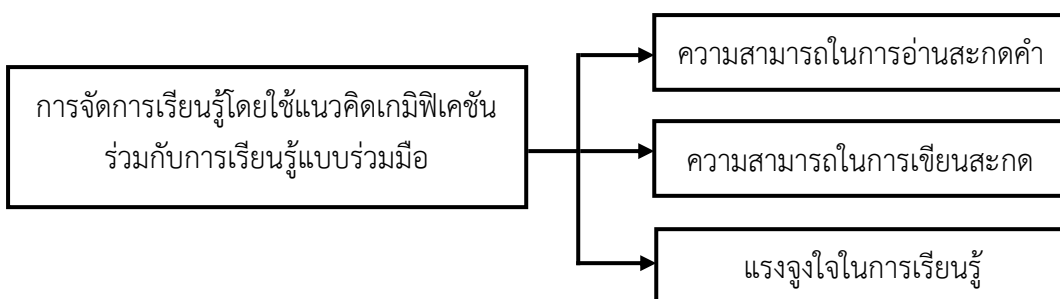
ขั้นที่ 3 (Act) ฝึกปฏิบัติแบบร่วมมือ นักเรียนแบ่งกลุ่มละความสามารถ กลุ่มละ 4-5 คน ลงมือฝึกด้วยตนเองผ่านบัตรคำ 10 ใบ ผลัดกันหยิบและอ่านออกเสียงทีละคำ โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบและอธิบายเหตุผลให้เพื่อนฟังเมื่อพบข้อผิดพลาด จากนั้นฝึกเขียนสะกดคำในใบงานรายบุคคลโดยช่วยกันตรวจสอบและแก้ไขให้กัน นักเรียนจึงเป็นทั้งผู้เรียนและผู้สอนให้กันเองภายในกลุ่ม ขั้นตอนนี้สะท้อนองค์ประกอบเกมิฟิเคชัน

ด้านระดับความยากที่เพิ่มขึ้นเป็นลำดับ (ฝึกอ่านก่อนแล้วจึงฝึกเขียน) และองค์ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้านความรับผิดชอบรายบุคคลและทักษะทางสังคม (Johnson & Johnson, 1994)

ขั้นที่ 4 (Compete) แข่งขันและสะสมคะแนน นักเรียนนำผลจากการฝึกฝนมาพิสูจน์ความสำเร็จ ผ่าน 2 ภารกิจ ได้แก่ การอ่านออกเสียงบัตรคำและการเขียนสะกดคำ 10 คำตามคำบอกของครู โดยมีการตรวจไขว้ระหว่างกลุ่ม กลุ่มที่ทำสำเร็จตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในขั้นที่ 1 จะได้รับสติ๊กเกอร์และการ์ดรางวัล โดยจะได้คะแนนก็ต่อเมื่อสมาชิกทุกคนในกลุ่มทำสำเร็จครบถ้วน นักเรียนจึงเกิดแรงผลักดันที่จะช่วยเหลือเพื่อนด้วยตนเองโดยไม่ต้องรอครูสั่ง ขั้นตอนนี้สะท้อนองค์ประกอบเกมิฟิเคชันด้านคะแนนสะสม (Points) การ์ดรางวัล (Badges) และการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที และองค์ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้านการพึ่งพาอาศัยกันเชิงบวก (Sailer et al., 2017)

ขั้นที่ 5 (Reflect) สะท้อนผลการเรียนรู้ นักเรียนร่วมกับครูทบทวนสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ นับคะแนนสะสมของกลุ่ม และร่วมอภิปรายว่าตนเองและกลุ่มควรพัฒนาอะไรในครั้งต่อไป ผ่านคำถามกระตุ้นการคิด เช่น “คำไหนที่อ่านหรือเขียนผิดบ่อยที่สุด และเพราะเหตุใด” นักเรียนจึงเป็นผู้ประเมินและวางแผนพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบ ไม่ใช่เพียงรับฟังคำวิจารณ์จากครูฝ่ายเดียว ขั้นตอนนี้สะท้อนองค์ประกอบ เกมิฟิเคชันด้านการแสดงความก้าวหน้าของคะแนนสะสม และองค์ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้านการประมวผลกลุ่ม (Johnson & Johnson, 1994)

ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะส่งผลต่อตัวแปรตาม 3 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการอ่านสะกดคำ ความสามารถในการเขียนสะกดคำ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองยาว ดังแสดงในภาพประกอบที่ 1 ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสามารถในการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมีพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่านสะกดคำเพิ่มสูงขึ้น โดยคะแนนแต่ละช่วงของการจัดการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือมีพัฒนาการด้านความสามารถในการเขียนสะกดคำเพิ่มสูงขึ้น โดยคะแนนแต่ละช่วงของการจัดการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีแรงจูงใจในการเรียนรู้หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methodology) ระบุรายละเอียดการศึกษา การวิเคราะห์ และการดำเนินการที่กระชับและชัดเจน ประกอบด้วย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มโรงเรียนสหวิทยาเขตเขื่อนกระเสียว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 109 คน จาก 9 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ผู้วิจัยจัดทำสลากรายชื่อโรงเรียนทั้ง 9 แห่งในกลุ่มโรงเรียนสหวิทยาเขตเขื่อนกระเสียว แล้วจับสลากจำนวน 1 โรงเรียน ผลการสุ่มได้โรงเรียนบ้านหนองยาว นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 17 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านสะกดคำ ความสามารถในการเขียนสะกดคำ และแรงจูงใจในการเรียนรู้

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 5 ประเภท ได้แก่

(1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบ คาบละ 60 นาที ครอบคลุมเนื้อหา คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา คำที่มีอักษรควบ และคำที่มีอักษรนำ ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ พบค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51–5.00

(2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน ประกอบด้วย 3 ตอน โดยตอนที่ 1–2 วัดความสามารถในการอ่านสะกดคำรวม 20 คะแนน และตอนที่ 3 วัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ 10 คะแนน รวม 30 คะแนน พบว่าข้อคำถามทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะ

ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง และนำผลมาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ พบว่า แบบทดสอบมีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.20–0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20–0.60 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เมื่อวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรคูเดอร์-ริชาร์ดสัน 20 (Kuder–Richardson Formula 20: KR-20) พบว่า ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

(3) แบบทดสอบระหว่างเรียน จำนวน 3 ชุด ชุดละ 20 คะแนน แบ่งเป็นการอ่านสะกดคำ 12 คะแนน และการเขียนสะกดคำ 8 คะแนน พบว่าข้อคำถามทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง และวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ พบว่า แบบทดสอบมีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.20–0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 – 0.60 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เมื่อวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้วยสูตรคูเดอร์-ริชาร์ดสัน 20 (Kuder–Richardson Formula 20: KR-20) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

(4) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มาตรฐานประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 30 ข้อ ครอบคลุม 6 ด้าน พบค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60–1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

(5) การตรวจวัดและสมุดสะสมแต้ม ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.60–5.00

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นจัดการเรียนรู้ตามแผนทั้ง 6 แผน โดยทดสอบระหว่างเรียน 3 ครั้ง หลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้แต่ละเรื่อง และทดสอบหลังเรียน (Post-test) พร้อมประเมินแรงจูงใจในการเรียนรู้เมื่อสิ้นสุดการทดลอง

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ (T-Test Dependent) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนเมื่อมีการวัดซ้ำ (Repeated Measures ANOVA) เพื่อศึกษาพัฒนาการของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำ รวมถึงแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็นผลการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียน ผลการศึกษาพัฒนาการระหว่างเรียน และผลการประเมินแรงจูงใจในการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน

ความสามารถ	การทดสอบ	M	SD	df	t	p
การอ่านสะกดคำ (20 คะแนน)	ก่อนเรียน	12.71	4.18	16	11.391	.000
	หลังเรียน	16.35	3.26			
การเขียนสะกดคำ (10 คะแนน)	ก่อนเรียน	6.24	2.05	16	14.111	.000
	หลังเรียน	8.41	1.54			

จากตารางที่ 1 พบว่า ความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คือ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยการอ่านสะกดคำเพิ่มขึ้นจาก 12.71 ($M = 12.71, SD = 4.18$) เป็น 16.35 ($M = 16.35, SD = 3.26$) และคะแนนเฉลี่ยการเขียนสะกดคำเพิ่มขึ้นจาก 6.24 ($M = 6.24, SD = 2.05$) เป็น 8.41 ($M = 8.41, SD = 1.54$) จากการทดสอบสถิติโดยใช้ค่าทีแบบไม่อิสระ (Dependent Sample T-Test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

2. ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำระหว่างการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ครั้ง ดังตาราง 2

ตาราง 2 คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำระหว่างเรียน 3 ครั้ง

ความสามารถ	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	
	M	SD	M	SD	M	SD
การอ่านสะกดคำ (12 คะแนน)	8.12	2.18	9.18	2.04	10.29	1.76
การเขียนสะกดคำ (8 คะแนน)	4.94	1.34	5.88	1.27	6.82	1.24

จากตาราง 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกครั้งที่มีการวัด โดยคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านสะกดคำเพิ่มขึ้นจาก 8.12 เป็น 9.18 และ 10.29 ตามลำดับ ส่วนคะแนนเฉลี่ยด้านการเขียนสะกดคำเพิ่มขึ้นจาก 4.94 เป็น 5.88 และ 6.82 ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงนำผลไปวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated Measures ANOVA) เพื่อทดสอบนัยสำคัญของพัฒนาการดังกล่าว ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำของความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำระหว่างเรียน

ความสามารถ	การปรับค่า	SS	df	MS	F	p
การอ่านสะกดคำ	Sphericity assumed	40.275	2	20.137	269.377	.000
การเขียนสะกดคำ	Greenhouse-Geisser	30.118	1.295	23.265	396.387	.000

หมายเหตุ การอ่านสะกดคำใช้ Sphericity assumed เนื่องจากผ่านเกณฑ์ Mauchly's Test ($W = 0.747, p = .112$) ส่วนการเขียนสะกดคำใช้ Greenhouse-Geisser เนื่องจากไม่ผ่านเกณฑ์ Mauchly's Test ($W = 0.455, p = .003$)

จากตารางที่ 3 พบว่าพัฒนาการทั้งสองด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ด้านการอ่านสะกดคำ $F(2, 32) = 269.377, p < .001$ และด้านการเขียนสะกดคำ $F(1.295, 20.713) = 396.387, p < .001$ และเมื่อเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธี Bonferroni พบว่าทุกคู่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดการจัดการเรียนรู้

3. ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ผลการประเมินแรงจูงใจในการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 2.74, SD = 0.44$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยด้านความรู้สึกต่อรางวัลและผลตอบแทนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 2.86, SD = 0.35$) และด้านความมั่นใจและการรับรู้ความสามารถมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($M = 2.62, SD = 0.49$) รายละเอียดแสดงดังตาราง 4

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจในการเรียนรู้รายด้านหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

แรงจูงใจในการเรียนรู้รายด้าน	M	SD	แปลผล
1. ความสนใจและความสนุกสนาน	2.71	0.46	มาก
2. ความมั่นใจและการรับรู้ความสามารถ	2.62	0.49	มาก
3. ความพยายามและความมุ่งมั่น	2.74	0.45	มาก
4. คุณค่าและความสำคัญ	2.80	0.40	มาก
5. การมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้น	2.71	0.47	มาก
6. ความรู้สึกต่อรางวัลและผลตอบแทน	2.86	0.35	มาก
ภาพรวม	2.74	0.44	มาก

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ดังนี้ ความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลดังกล่าวเกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจน โดยในแต่ละแผนการสอน ผู้วิจัยเริ่มจากการอธิบายหลักการอ่านสะกดคำพร้อมยกตัวอย่างบนกระดานที่ละขั้น ก่อนให้นักเรียนฝึกอ่านร่วมกันในกลุ่มละความสามารถ โดยสมาชิกที่อ่านคล่องกว่าจะช่วยอธิบายการสะกดให้เพื่อนฟังอย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับ Vygotsky (1978) ที่อธิบายว่าผู้เรียนพัฒนาได้ดีขึ้นเมื่อได้รับความช่วยเหลือจากผู้ที่มีความสามารถมากกว่าในระดับที่เหมาะสม และสอดคล้องกับ National Reading Panel (2000) ที่ยืนยันว่าการสอนการอ่านสะกดคำอย่างเป็นระบบส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการอ่านในระยะยาว นอกจากนี้กลไกของเกมิฟิเคชัน เช่น การมอบคะแนนสะสมและการรางวัลทันทีเมื่ออ่านถูกต้อง ช่วยให้ผู้เรียนรับรู้ผลการเรียนรู้ได้รวดเร็วและเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับ Sailer et al. (2017) และสอดคล้องกับงานวิจัยของจิราภรณ์ โตกราน และพิณพนธ์ คงวิจิตร (2567) นอกจากนี้การที่นักเรียนได้อธิบายการสะกดคำให้เพื่อนฟังในชั้นฝึกปฏิบัติยังช่วยเสริมสร้างความเข้าใจของผู้อธิบายเองด้วย สอดคล้องกับ Webb (2009) ที่พบว่าการอธิบายเนื้อหาให้เพื่อนฟังช่วยพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกของผู้อธิบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ดังนี้ ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากในชั้นเรียนรู้เนื้อหา ผู้วิจัยเขียนคำตัวอย่างบนกระดานที่ละขั้น พร้อมชี้ให้เห็นตำแหน่งของพยัญชนะ สระ และตัวสะกด ก่อนให้นักเรียนลองเขียนตามและตรวจสอบความถูกต้องร่วมกันภายในกลุ่ม การมีแบบอย่างชัดเจนช่วยลดความสับสนและทำให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องได้ตั้งแต่เริ่มต้น สอดคล้องกับ Sweller et al. (2019) ที่อธิบายว่าการนำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอนช่วยลดภาระทางปัญญาของผู้เรียน นอกจากนี้ในชั้นฝึกปฏิบัติแบบร่วมมือ สมาชิกแต่ละคนต้องเขียนและอธิบายเหตุผลของคำตอบได้ ทำให้ไม่สามารถพึ่งพาเพื่อนเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับ Johnson & Johnson (1994) ที่ระบุว่าความรับผิดชอบรายบุคคลเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ และสอดคล้องกับงานวิจัยของมานิตา สาเหล็ก และกิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (2567) ยิ่งไปกว่านั้น ในชั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ นักเรียนได้ร่วมกันทบทวนคำที่เขียนผิดและอภิปรายสาเหตุภายในกลุ่ม เช่น การเปรียบเทียบว่าผิดตรงไหนและควรแก้ไขอย่างไร กระบวนการดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดอย่างมีความหมาย สอดคล้องกับ Johnson & Johnson (1994) ที่เน้นว่าการประเมินผลกลุ่มร่วมกันเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้

องค์ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ทำหน้าที่สร้างกระบวนการฝึกฝนและตรวจสอบซึ่งกันและกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น องค์ประกอบของเกมิฟิเคชันยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ดังจะเห็นได้จาก ครูผู้สอนให้สติ๊กเกอร์และคะแนนสะสมทันทีเมื่อนักเรียนเขียนสะกดคำถูกต้องในภารกิจแข่งขัน ทำหน้าที่เป็นแรงเสริมทันที (immediate reinforcement) ที่กระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจฝึกเขียนซ้ำเพื่อให้ได้รับรางวัล สอดคล้องกับ Sailer et al. (2017) ที่ระบุว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง จึงอาจกล่าวได้ว่าพัฒนาการด้านการเขียนสะกดคำที่เกิดขึ้นเป็นผลจากการทำงานร่วมกันของทั้งสองแนวคิด กล่าวคือ Cooperative Learning ทำหน้าที่สร้างโอกาสในการฝึกฝนและแก้ไขข้อผิดพลาดร่วมกัน ในขณะที่ Gamification ทำหน้าที่รักษาแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนซ้ำอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งทั้งสองกลไกเสริมกันจนนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ปรากฏ

3. ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า คะแนนความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกครั้งที่มีการวัด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ พัฒนาการดังกล่าวเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่ดำเนินอย่างเป็นลำดับขั้น กล่าวคือ ก่อนเริ่มแต่ละแผนการสอน ผู้วิจัยชี้แจงเป้าหมายการเรียนรู้ กติกา และระบบรางวัลอย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนรู้ว่าตนเองต้องพัฒนาในด้านใด จากนั้นในขั้นแข่งขันและสะสมคะแนน กลุ่มจะได้รับคะแนนก็ต่อเมื่อสมาชิกทุกคนทำภารกิจสำเร็จ ส่งผลให้นักเรียนที่อ่านคล่องกว่าช่วยดูแลเพื่อนในกลุ่มอย่างกระตือรือร้น ขณะที่นักเรียนที่อ่านยังไม่คล่องก็พยายามฝึกฝนมากขึ้นเพื่อไม่ให้เป็นอุปสรรคของกลุ่ม สอดคล้องกับทฤษฎีกฎของการฝึกหัดของ Thorndike ที่กล่าวว่า การฝึกซ้ำช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มั่นคง (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559) และสอดคล้องกับ Ratsamee et al. (2025) ที่พบว่ากิจกรรมที่ผสมผสานการแข่งขันช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ บรรยายากดังกล่าวทำให้ห้องเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา นักเรียนไม่ได้ฝึกอ่านเพียงลำพัง แต่ฝึกซ้ำหลายรอบผ่านบทบาทที่หลากหลาย ทั้งในฐานะผู้อ่าน ผู้ฟัง และผู้ตรวจสอบ ส่งผลให้เกิดการฝึกฝนอย่างมีความหมายในแต่ละครั้ง สอดคล้องกับ Bandura (1997) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์และการได้รับแรงเสริมทางสังคมช่วยส่งเสริมความพยายามและการคงอยู่ของพฤติกรรมการเรียนรู้

4. ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า คะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกครั้งที่มีการวัด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ พัฒนาการดังกล่าวเกิดจากการที่ผู้วิจัยออกแบบภารกิจให้นักเรียนได้ฝึกเขียนคำที่มีลักษณะพ้องเสียงแต่ใช้ตัวสะกดต่างกัน เช่น “กต-กฏ” หรือคำที่มีอักษรควบ เช่น “ปา-ปลา” ภายใต้บริบทของกิจกรรมกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดการสังเกตความแตกต่างของรูปคำและใช้เหตุผลในการเลือกคำได้ถูกต้อง สอดคล้องกับ Treiman (1993) นอกจากนี้ในขั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ นักเรียนได้ร่วมกันทบทวนคำที่เขียนผิด อภิปรายสาเหตุ และเปรียบเทียบกับคำที่ถูกต้องร่วมกันในกลุ่ม ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้จาก

ข้อผิดพลาดอย่างมีความหมาย อีกทั้งความสามารถในการอ่านและการเขียนที่พัฒนาควบคู่กันยังช่วยให้ผู้เรียนถ่ายโอนความรู้ระหว่างสองทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Weiser & Mathes (2011) และ Ouellette & Sénéchal (2017) ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านและการเขียนที่พัฒนาควบคู่กันในแต่ละช่วงมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนสามารถอ่านและแยกเสียงคำได้อย่างคล่องแคล่ว (decoding) จะสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ในการเขียนคำให้ถูกต้อง (encoding) ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Weiser & Mathes (2011) ที่กล่าวว่าความสามารถในการถอดรหัสและเข้ารหัสคำทำงานส่งเสริมซึ่งกันและกัน นอกจากนี้กลไกของเกมพีเคชันยังมีผลต่อการพัฒนาการด้านการเขียนสะกดคำเนื่องมาจากระบบสติ๊กเกอร์และคะแนนสะสมที่มอบให้ทันทีเมื่อกลุ่มเขียนคำได้ถูกต้องในแต่ละครั้งของการวัด ทำหน้าที่เป็นแรงเสริมที่กระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจสังเกตความแตกต่างของรูปคำมากขึ้นในการฝึกครั้งถัดไป สอดคล้องกับ Khaleel et al. (2020) ที่กล่าวว่า พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นผลจากการผสมผสานกันระหว่างการออกแบบเนื้อหาที่ท้าทายเพิ่มขึ้นตามหลักภาษาศาสตร์ (Treiman, 1993) กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่ม และแรงเสริมจากระบบเกมพีเคชันที่ช่วยรักษาความตั้งใจในการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ

5. ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีแรงจูงใจในการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลดังกล่าวสามารถอภิปรายได้ดังนี้ นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยด้านความรู้สึกต่อรางวัลและผลตอบแทนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยออกแบบการตรวจวัดให้มีคุณสมบัติแตกต่างกัน เช่น บางใบใช้ลดการตอบคำถาม บางใบใช้แลกสิทธิพิเศษ และกำหนดจำนวนการ์ดแต่ละแบบอย่างจำกัด ส่งผลให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดความตื่นตัวและการแข่งขันเชิงบวก นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำภารกิจเพื่อให้ได้การ์ดที่ต้องการ สอดคล้องกับ Sailer et al. (2017) และงานวิจัยของศุภกร ถิรมงคลจิต และฉัตรวรรณ วัฒนวรรณ (2559) ด้านความมั่นใจและการรับรู้ความสามารถมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด อาจเนื่องจากนักเรียนบางส่วนที่มีพื้นฐานไม่แน่นยังไม่มั่นใจในความสามารถของตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเองต้องอาศัยการสะสมประสบการณ์ความสำเร็จในระยะเวลานานกว่า 12 คาบเรียน สอดคล้องกับ Bandura (1997) อย่างไรก็ตามในภาพรวมการผสมผสานเกมพีเคชันกับการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถกระตุ้นทั้งแรงจูงใจภายนอกจากระบบรางวัลและแรงจูงใจภายในจากการเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ด้วยตนเองได้พร้อมกัน สอดคล้องกับ Khaleel et al. (2020) และ Ryan & Deci (2000) ด้านคุณค่าและความสำคัญมีค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสอง ($M = 2.80$) สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านและการเขียนสะกดคำในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยชี้แจงเป้าหมายและประโยชน์ของการเรียนรู้ก่อนเริ่มแต่ละแผนการสอน พร้อมยกตัวอย่างการนำไปใช้จริง เช่น การอ่านป้ายและการเขียนข้อความในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับประสบการณ์จริง สอดคล้องกับ Ryan & Deci (2000) ที่ระบุว่า การรับรู้เป้าหมายที่ชัดเจนเป็นปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรออกแบบการดำรงวลีให้มีความหลากหลายและครอบคลุมความสนใจของนักเรียน โดยกำหนดให้การ์ดแต่ละประเภทมีคุณสมบัติและมูลค่าแตกต่างกัน เช่น การ์ดที่ใช้มอบสิทธิตอบคำถามให้เพื่อน หรือการ์ดที่ใช้แลกสิทธิพิเศษ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากสะสมอย่างต่อเนื่อง
2. ควรจัดกลุ่มนักเรียนแบบละความสามารถและหมุนเวียนสมาชิกในแต่ละเรื่อง เพื่อให้เกิดการช่วยเหลือกันอย่างเป็นธรรมชาติ
3. ควรออกแบบภารกิจที่มีระดับความยากเหมาะสมสำหรับนักเรียนที่มีความสามารถต่ำกว่าเกณฑ์ เปิดโอกาสให้ทุกคนประสบความสำเร็จและได้รับคะแนนสะสมเช่นเดียวกับเพื่อน ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกและเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลระยะยาวหลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้อย่างน้อย 4-8 สัปดาห์ เพื่อติดตามว่าความสามารถในการอ่านเขียนสะกดคำและแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นยังคงอยู่อย่างยั่งยืนหรือไม่อย่างไร
2. ควรศึกษาการนำแนวคิดเกมified เข้ามาช่วยการเรียนรู้แบบร่วมมือไปประยุกต์ใช้กับทักษะภาษาไทยด้านอื่น ๆ เช่น การอ่านจับใจความ การเขียนเรื่องสั้น ๆ และการพูดแสดงความคิดเห็น เพื่อขยายขอบเขตประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้สู่การพัฒนาทักษะภาษาไทยในด้านอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จิราภรณ์ โตกราน, และพิณพนธ์ คงวิจิตร. (2567). การพัฒนาความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยและการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนภาษาแนวบูรณาการสมดุภาษาและการเรียนรู้แบบร่วมมือ. *วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและการวิจัย*, 6(3), 515–526.
- ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร. (2560). *สภาพและแนวทางแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2017.1021>
- พิมลพร พงษ์ประเสริฐ. (2563). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของฮันเตอร์ร่วมกับแบบฝึกทักษะ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยาลัยมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

- มานิตา สาเหล็ก, และกิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. (2567). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้คำถามแบบ QUEST ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน. *Journal for Developing the Social and Community*, 11(3), 103–118.
- วันจรัตน์ เดชวิสัย, และเรวดี คงสุวรรณ. (2566). เทคนิคการจำ: สะท้อนการเรียนรู้การสะกดคำในภาษาไทย. *วารสารวิชาการนอร์ทเทิร์น*, 10(3), 79–96.
- ศุภกร ถิรมงคลจิต, และฉัตรวรรณ ลัญญวรรธนะกร. (2559). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *An Online Journal of Education Chulalongkorn University*, 11(4), 450–464. <https://doi.org/10.58837/chula.the.2015.158>
- สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2565. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2567). รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2559). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 12). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Adams, M. J. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. MIT Press.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ehri, L. C. (2000). Learning to read and learning to spell: Two sides of a coin. *Topics in Language Disorders*, 20(3), 19–36. <https://doi.org/10.1097/00011363-200020030-00005>

- Graham, S., & Hebert, M. (2011). Writing to read: A meta-analysis of the impact of writing and writing instruction on reading. *Harvard Educational Review*, 81(4), 710–744.
<https://doi.org/10.17763/haer.81.4.t2k0m13756113566>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., & Tengku Wook, T. S. M. (2020). The impact of gamification on students learning engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 10(5), 4965–4972. <https://doi.org/10.11591/ijece.v10i5.pp4965-4972>
- National Reading Panel. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction*. National Institute of Child Health and Human Development.
- Nitiasih, P. K., Permana, I. G. Y., & Budiarta, L. G. R. (2022). Enhancing students' reading comprehension with gamification of local wisdom stories during emergency online learning. *Journal of Education Technology*, 6(3), 515–520.
<https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.47289>
- Ouellette, G., & Sénéchal, M. (2017). Invented spelling in kindergarten as a predictor of reading and spelling in Grade 1: A new pathway to literacy, or just the same road, less known? *Developmental Psychology*, 53(1), 77–88.
<https://doi.org/10.1037/dev0000179>
- Ratsamee, J., Chomchaiya, C., & Jitsupa, J. (2025). Use of gamification to promote spelling skills of grade 3 students. *Journal of English Language and Linguistics*, 6(2), 134–149. <https://doi.org/10.62819/jel.2025.1013>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.55.1.68>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Snow, C. E., Burns, M. S., & Griffin, P. (Eds.). (1998). *Preventing reading difficulties in young children*. National Academy Press.

- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261–292.
<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Treiman, R. (1993). *Beginning to spell: A study of first-grade children*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195062199.001.0001>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Webb, N. M. (2009). The teacher's role in promoting collaborative dialogue in the classroom. *British Journal of Educational Psychology*, 79(1), 1–28.
<https://doi.org/10.1348/000709908x380772>
- Weiser, B., & Mathes, P. (2011). Using encoding instruction to improve the reading and spelling performances of elementary students at risk for literacy difficulties: A best-evidence synthesis. *Review of Educational Research*, 81(2), 170–200.
<https://doi.org/10.3102/0034654310396719>