

The Development of Learning Achievement in Folk Dance through Gamification-Based Instruction Integrated with Bingo Games among Grade 5 Students

Papatsara Wannawong^{1*}

¹ Thai Christian Sapanluang School (TCSS), Office of the Private Education Commission (OPEC), Thailand

* Corresponding author. E-mail: papat6533@gmail.com

ABSTRACT

The purposes of this research were: (1) to compare the pre-learning and post-learning achievement in Folk Dance among Grade 5 students who were taught through gamification-based instruction integrated with Bingo games, and (2) to investigate the students' satisfaction with the gamification-based instruction integrated with Bingo games in learning Folk Dance. The sample consisted of 12 Grade 5 students at Thai Christian Sapanluang School during the 2025 academic year. The participants were selected using purposive sampling. The research instruments included: (1) lesson plans based on gamification integrated with Bingo games for learning Folk Dance, (2) a learning achievement test, and (3) a student satisfaction questionnaire toward the instructional approach. The data were analyzed using mean, standard deviation (S.D.), and the Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test. The findings revealed that (1) the students' posttest achievement scores were significantly higher than their pretest achievement scores at the .05 level of statistical significance, and (2) the students' satisfaction with the gamification-based instruction integrated with Bingo games for learning Folk Dance was at the highest level, with a mean score of 4.88 and a standard deviation (S.D.) of 0.19.

Keywords: Gamification-Based, Bingo Games, Folk Dance, Learning Achievement

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ปภัสรา วรรณวงษ์^{1*}

¹ โรงเรียนไทยคริสเตียนสะพานเหลือง (TCSS) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: papat6533@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยคริสเตียนสะพานเหลือง ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบสมมติฐานด้วย Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.19

คำสำคัญ: แนวคิดเกมมิฟิเคชัน, เกมบิงโก, นาฏศิลป์พื้นเมือง, การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

© 2026 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

นาฏศิลป์ไทยนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมด้านศิลปะที่ทรงคุณค่าและมีความสำคัญยิ่งต่อชาติไทย สะท้อนถึงเอกลักษณ์อันโดดเด่นในด้านความอ่อนช้อย ความงดงาม และภูมิปัญญาที่ผูกพันกับวิถีชีวิตของคนในชาติ การปลูกฝังและส่งเสริมวัฒนธรรมทางนาฏศิลป์ไทยผ่านกระบวนการจัดการศึกษาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้เยาวชนเกิดความตระหนักรู้ เห็นคุณค่า และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาติ (พิชญ์พิสิฐ ฤกษ์สิทธิชัย และวิไลภรณ์ วิษณุวัฒน์, 2569) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ยังสามารถส่งเสริมความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและสร้างการเรียนรู้ที่นำไปสู่การสืบทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของสถานศึกษาในฐานะสถาบันหลักในการพัฒนาวัฒนธรรมของชาติให้ดำรงอยู่ โดยการสร้างความตระหนักรู้ในคุณค่าของวัฒนธรรม ตลอดจนการถ่ายทอดองค์ความรู้และค่านิยมที่พึงประสงค์สู่เยาวชนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

ทั้งนี้วิชานาฏศิลป์ได้บรรจุไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยกระทรวงศึกษาธิการมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และมีเจตคติที่ดีต่อศิลปวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามปัจจัยสำคัญที่จะขับเคลื่อนให้การเรียนรู้นาฏศิลป์เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและยั่งยืนนั้น จำเป็นต้องพึงพาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทั้งในด้านพุทธิพิสัย และทักษะพิสัย เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถือเป็นตัวบ่งชี้สำคัญของความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นตัวบ่งชี้ความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ที่สะท้อนความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถของผู้เรียนภายหลังการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (นิธิพรรณ มุสิกอุปถัมภ์ และคณะ, 2565) ที่ใช้ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นตัวชี้วัดการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนจึงเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษา เนื่องจากเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงคุณภาพของผู้เรียน และประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

จากการปฏิบัติหน้าที่ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนไทยคริสเตียนสะพานเหลือง ผู้วิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งที่เนื้อหาดังกล่าวเป็นสาระสำคัญที่สะท้อนมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของประชาชน ในแต่ละภูมิภาคอันมีเอกลักษณ์ด้านลีลาการรำที่แตกต่างกัน เมื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา พบว่ามี 2 ประการสำคัญ ได้แก่ ประการแรก เนื้อหานาฏศิลป์พื้นเมืองมีความหลากหลายและซับซ้อน นักเรียนต้องเรียนรู้และจดจำลักษณะเฉพาะของการแสดง ใน 4 ภูมิภาค ทั้งด้านชื่อชุดการแสดง ลักษณะท่ารำ เครื่องแต่งกาย ตัวอย่างคือ ความอ่อนช้อยของการแสดง ภาคเหนือ หรือความสนุกสนานเร้าใจของการแสดงภาคอีสาน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสับสนและไม่สามารถแยกแยะอัตลักษณ์ของการแสดงแต่ละภูมิภาคได้อย่างชัดเจน ประการที่สองนักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงลบต่อเนื้อหาภาคทฤษฎี โดยมองว่าเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยการท่องจำและขาดความน่าสนใจ ส่งผลให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ไม่ให้ความสำคัญกับเนื้อหาด้านความรู้ความเข้าใจ และมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวม (ศรัณยา หนูใหญ่ศิริ และชาตรี ตรีวรวิญญู, 2567) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ในระดับประถมศึกษายังเผชิญข้อจำกัดด้านรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งบริบทความหลากหลายของนาฏศิลป์พื้นเมืองมักกลายเป็นอุปสรรคในการรับรู้ของเด็กวัยประถมศึกษาตอนปลายหากขาดสื่อเชื่อมโยงที่ชัดเจน

ถึงแม้ในปัจจุบันจะมีการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์อย่างกว้างขวาง แต่จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่ายังมีโอกาสในการพัฒนาต่อยอดเพื่อตอบสนองบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดียิ่งขึ้น โดยนวัตกรรมที่ใช้ในปัจจุบัน ตัวอย่างคือ สื่อวิดีโอ แอปพลิเคชัน และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้และการฝึกปฏิบัติท่ารำ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้สะดวกและเข้าถึงเนื้อหาได้มากขึ้น (เสฏฐวุฒิ บรรดาศักดิ์ และ ชนินันท์ ยอดนาม, 2568) อย่างไรก็ตามยังมีโอกาสในการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏศิลป์พื้นเมือง ควบคู่ไปกับการส่งเสริมการตระหนักถึงคุณค่าและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น และแม้จะมีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาใช้สร้างแรงจูงใจโดยนำองค์ประกอบของเกม แต้มสะสม เลเวล หรือกระดานผู้นำ มากระตุ้นพฤติกรรม แต่หากนำมาใช้อย่างลอย ๆ โดยไม่มีโครงสร้างฐานเกมที่นักเรียนคุ้นเคย นักเรียนในวัยประถมศึกษาอาจเกิดความสับสนในกติกาที่ซับซ้อน และหันไปโฟกัสที่การแข่งขันเพื่อเอาชนะมากกว่าการซึมซับเนื้อหาวิชา ส่งผลให้การแก้ปัญหาเรื่องการจำแนกนาฏศิลป์พื้นเมืองยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

ด้วยเหตุนี้การหลอมรวมแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโกจึงเป็นคำตอบและทางเลือกเชิงนวัตกรรมที่สามารถอุดช่องว่างดังกล่าวได้ เนื่องจากกระบวนการของเกมมิฟิเคชันจะเข้ามาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน โดยใช้กลไกการเสริมแรงทางบวกผ่านระบบเป้าหมายที่ทำท่ายและการให้รางวัลที่ชัดเจน สร้างความสนุกและน่าสนใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ ซึ่งจะช่วยเปลี่ยนความน่าเบื่อของการท่องจำทฤษฎีนาฏศิลป์ให้กลายเป็นการปฏิบัติภารกิจที่สนุกสนาน ในขณะเดียวกันเกมบิงโก (Bingo Game) จะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือดึงดูดความสนใจ และเป็นฐานการเรียนรู้ที่นักเรียนคุ้นเคยดี มีกติกาไม่ซับซ้อน เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตอนปลาย (ปริยานนท์ คุณแสน และคณะ, 2568) โดยการนำเกมบิงโกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning และช่วยพัฒนาทักษะด้านการจดจำเนื้อหาและคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในงานวิจัยนี้คือการจับคู่ลักษณะสำคัญที่บ่งบอกถึง การแสดง และภาพการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคที่อยู่บนตารางบิงโก การบูรณาการร่วมกันนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่การเล่นเพื่อความสนุกสนาน แต่เป็นการใช้กลไกลูกโซ่ที่เกมมิฟิเคชันสร้างแรงจูงใจภายใน ส่วนเกมบิงโกทำหน้าที่จัดระบบความจำและการรับรู้ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น เกิดความจำระยะยาว และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยคริสเตียนสะพานเหลือง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

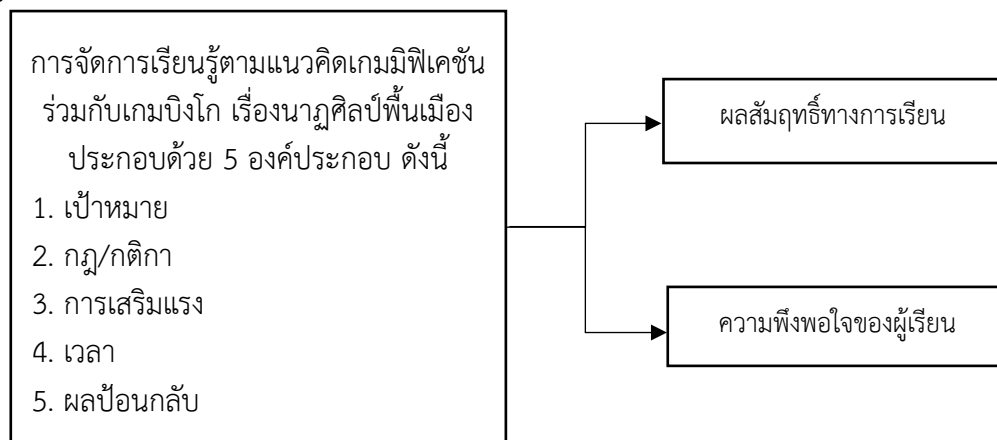
ร่วมกับเกมบิงโก เพื่อแก้ปัญหาด้านการจดจำและจำแนกอัตลักษณ์นาฏศิลป์ในแต่ละภูมิภาค พร้อมทั้งยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้ไม่เพียงแต่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเจตคติที่ดีต่อวิชานาฏศิลป์เท่านั้น แต่ยังจะได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนนาฏศิลป์ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อร่วมกันสืบสาน อนุรักษ์ และทำนุบำรุงมรดกทางวัฒนธรรมของชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง

การทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสาร วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) เป้าหมาย 2) กฎ/กติกา 3) การเสริมแรง 4) เวลา และ 5) ผลป้อนกลับ (Harrington, I., & Mellors, M. J. (2021); ชนัตถ์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์, 2559) และการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2550) ควรครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหาและสื่อการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ เจตคติ และทักษะการปฏิบัติได้ในการเรียนนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยผู้วิจัยสรุปกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองได้ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยคริสเตียนสะพานเหลือง กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยคริสเตียน สะพานเหลือง กรุงเทพมหานคร ที่เรียนวิชานาฏศิลป์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 12 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง ที่เลือกเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง

2.1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางที่เกี่ยวข้องกับหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง รวมทั้งศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เกมบิงโก และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาเรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยจำแนกสาระสำคัญของการแสดงในแต่ละภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ จากนั้นกำหนดประเด็นความรู้สำคัญที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ เช่น ชื่อการแสดง ลักษณะเด่น เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง และวัตถุประสงค์ของการแสดง เพื่อนำมาออกแบบ “บัตรคำใบ้การแสดง” ซึ่งเป็นสื่อสำคัญในการเล่นเกมบิงโก โดยคำใบ้แต่ละข้อได้รับการออกแบบให้สะท้อนลักษณะเด่นของการแสดงอย่างชัดเจน ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงความรู้ และการจดจำเนื้อหา ตัวอย่างเช่น “การแสดงของภาคอีสานที่สื่อถึงวิถีชีวิตการจับปลาและใช้อุปกรณ์สวิงประกอบการแสดง” ซึ่งเชื่อมโยงไปสู่คำตอบ “เซิ้งสวิง”

2.1.3 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก โดยประยุกต์ใช้กลไกของเกมจำนวน 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1) กำหนดเป้าหมายให้ผู้เรียนสามารถระบุและจำแนกนาฏศิลป์พื้นเมืองแต่ละภูมิภาคได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งมุ่งสู่การเป็นผู้ชนะในการแข่งขันบิงโก

2) กำหนดวิธีการเล่น ขั้นตอนการแข่งขัน และเงื่อนไขการชนะอย่างชัดเจน เพื่อสร้างความยุติธรรมและความเป็นระบบในการเรียนรู้

3) ผู้เรียนที่ตอบคำใบ้ได้ถูกต้องเป็นคนแรกจะได้รับ “เบี้ยทองคำ” ซึ่งสามารถวางได้ 2 ช่องติดกัน และผู้ที่ชนะเกมตามเงื่อนไขที่กำหนดจะได้รับรางวัลจากครูผู้สอน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

4) กำหนดระยะเวลาในการตอบคำถามและการตัดสินใจวางเบี้ย เพื่อกระตุ้นความตื่นตัว ความสนใจ และการบริหารจัดการเวลา

5) ผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับทันทีจากการเฉลยคำตอบ การตรวจสอบความถูกต้องของการวางเบี้ย และการประกาศผลผู้ชนะ ทำให้สามารถปรับปรุงความเข้าใจและพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

2.1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน รวมเวลา 5 ชั่วโมง โดยกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ชั้น ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นจัดกิจกรรม และขั้นสรุปสะท้อนผลการเรียนรู้

2.1.5 สร้างเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง ประกอบด้วย แผ่นการ์ดบิงโก บัตรคำใบ้การแสดง เบี้ยสำหรับวางบนการ์ด และคู่มือการเล่น โดยออกแบบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน โดยมีวิธีการเล่น ดังนี้

1) แจกแผ่นการ์ดให้ผู้เรียนแต่ละคน คนละ 1 แผ่น ใน 1 แผ่นจะมีรูปการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองแต่ละภาครวมกันใน แผ่นการ์ดจะมีลักษณะเป็นช่องสี่เหลี่ยม ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมืองก่อนที่จะเล่น โดยแต่ละผู้เรียนจะมีช่องฟรี (Free) ตรงกลางในแผ่นการ์ดซึ่งหมายถึง ผู้เรียนทุกคนมีสิทธิวางเบี้ย ในช่องได้ทันทีที่เริ่มการแข่งขัน



ภาพที่ 2 ตัวอย่างแผ่นการ์ดและบัตรคำเกมบิงโก เรื่อง การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง

2) กำหนดให้ผู้เล่นหนึ่งคนทำหน้าที่เป็นผู้ขาย “บัตรคำใบ้การแสดง” โดยทำการสุ่มและอ่านคำใบ้ ออกมาทีละบัตร เช่น “การแสดงของภาคอีสานที่สื่อถึงการออกไปหาปลา” ซึ่งผู้เรียนต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อระบุว่าเป็นการแสดง “เซิ้งสวิง” ผู้เรียนที่สามารถตอบชื่อการแสดงได้ถูกต้องเป็นคนแรกจะได้รับ “เบี้ยทองคำ” ซึ่งมีสิทธิ พิเศษในการวางเบี้ยได้ 2 ช่องที่อยู่ติดกัน ขณะที่ผู้เล่นคนอื่นที่มีภาพการแสดงดังกล่าวในแผ่นการ์ดบิงโกของตนสามารถ วางเบี้ยได้ 1 ช่องตามปกติ ทั้งนี้ ผู้ขายจะให้เพียงคำใบ้โดยไม่เปิดเผยชื่อการแสดง เพื่อเพิ่มความท้าทายและความสนุกสนาน ในกิจกรรม อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและเข้าใจลักษณะของนาฏศิลป์ในแต่ละภูมิภาคได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนานยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการวางเบี้ยบนแผ่นการ์ด

3) ผู้ขายจะดำเนินการขายบัตรคำใบ้การแสดงอย่างต่อเนื่อง จนกว่าจะมีผู้เล่นคนใดสามารถวางเบี้ย ลงบนแผ่นบิงโกของตนได้ครบตามรูปแบบการชนะที่กำหนด โดยสามารถเป็นรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ได้แก่ การเรียงเบี้ย ในแนวตั้ง แนวนอน แนวแยงมุมซ้าย แนวแยงมุมขวา การวางครบทั้ง 4 มุมใหญ่ เมื่อผู้เล่นสามารถจัดเรียงเบี้ยได้ครบ ตามเงื่อนไขดังกล่าว จะต้องตะโกนว่า “นาฏศิลป์พื้นเมืองบิงโก” เพื่อแจ้งให้ผู้ควบคุมเกมตรวจสอบความถูกต้อง หากไม่ดำเนินการตามขั้นตอนดังกล่าวจะถือว่ายังไม่ชนะเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นที่สามารถสะสมการชนะบิงโกได้จำนวน 5 ครั้ง และอยู่ในกลุ่มผู้ชนะ 5 คนแรก จะได้รับรางวัลจากครูผู้สอน ซึ่งกติกาดังกล่าวมีส่วนช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ เสริมสร้าง ความสนุกสนาน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน



ภาพที่ 4 ตารางตัวอย่างลักษณะการบิงโก

2.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พร้อมเกมบิงโกและบัตรคำใบ้การแสดงที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบ คุณภาพด้านเนื้อหา คุณภาพสื่อ และการออกแบบการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2.1.7 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 (S.D. = 0.26) ด้านคุณภาพสื่อมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 (S.D. = 0.22) และด้านการออกแบบการจัดการ เรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 (S.D. = 0.31) ซึ่งทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.69 (S.D. = 0.27) อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง

มีคุณภาพและความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ จากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อประกอบการเรียนรู้ ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.1 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง เพื่อจัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบ โดยกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Bloom's Taxonomy ได้แก่ ด้านความจำ จำนวน 8 ข้อ ด้านความเข้าใจ จำนวน 8 ข้อ และด้านการวิเคราะห์ จำนวน 4 ข้อ รวมจำนวน 20 ข้อ

2.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และตารางวิเคราะห์ข้อสอบ

2.2.3 นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) พบว่ามีค่าดัชนี IOC รายข้ออยู่ระหว่าง 0.60-1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.97 ซึ่งผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ($IOC \geq 0.50$)

2.2.4 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์คุณภาพรายข้อด้วยเทคนิคกลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ พบว่าค่าความยากง่าย (p) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.67 และค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.25 ซึ่งผ่านเกณฑ์มาตรฐานรายข้อทุกข้อ และเมื่อคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับด้วยสูตร Kuder-Richardson (KR-20) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 ซึ่งแสดงว่าแบบทดสอบมีความเที่ยงตรงและมีเสถียรภาพในการวัดผลสูง เพียงพอในการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจริง

2.2.5 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพไปใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง และนำผลคะแนนมาวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test

2.3. แบบวัดความพึงพอใจ

2.3.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อกำหนดกรอบโครงสร้างและนิยามเชิงปฏิบัติการในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยออกแบบเครื่องมือเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 10 ข้อคำถาม และแบบปลายเปิดเพื่อเสนอแนะความคิดเห็นอื่นๆ

2.3.2 นำแบบวัดความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการประเมิน (IOC) ผลการวิเคราะห์พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) รายข้ออยู่ระหว่าง 0.80-1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.96 ซึ่งผ่านเกณฑ์ยอมรับได้ทุกข้อคำถาม สะท้อนว่าเครื่องมือมีความตรงเชิงเนื้อหา และมีความเหมาะสมเชิงพฤติกรรมในการประเมินผลผู้เรียน

2.3.3 นำแบบวัดความพึงพอใจไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลเพื่อตรวจสอบสมมติฐานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

3. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยดำเนินการปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มทดลองเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์

4.2 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบก่อนเรียนทดสอบความรู้ก่อนเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับปรนัยที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญแล้ว

4.3 ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญแล้ว ซึ่งผู้วิจัยควบคุมชั้นเรียนด้วยตนเอง

4.4 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบหลังเรียนมาทดสอบผู้เรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง จากนั้นนักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก

4.5 ผู้วิจัยนำผลคะแนนที่ได้จากการใช้เครื่องมือไปวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์สถิติพื้นฐานได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 หาค่าสถิติความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC: Item Objective Congruence)

5.3 วิเคราะห์ผลคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน และนำมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบ ความแตกต่าง โดยใช้การทดสอบสมมติฐาน The Wilcoxon Matched Pairs Signed Ranks Test

5.4 วิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบของมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	Z	P
ก่อนเรียน	12	20	6.83	2.52	3.072	0.002
หลังเรียน	12	20	16.83	1.53		

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง เท่ากับ 16.83 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.53 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนน ก่อนการทดลอง มีค่าเท่ากับ 6.83 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.52

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (n = 12)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.75	0.45	มากที่สุด
2. เนื้อหา ภาษา ตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน	4.83	0.39	มากที่สุด
3. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	4.83	0.39	มากที่สุด
4. การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.75	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ยด้านเนื้อหา	4.79	0.04	มากที่สุด
ด้านสื่อการสอน			
5. สื่อการสอนมีความน่าสนใจทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และไม่เบื่อหน่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
6. สื่อการสอนมีสีสันสวยงาม น่าเรียน	4.92	0.29	มากที่สุด
7. ตัวอักษร และรูปภาพในสื่อการสอนมีความชัดเจน	4.83	0.39	มากที่สุด
เฉลี่ยด้านสื่อการสอน	4.92	0.20	มากที่สุด

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (n = 12) (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านความรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ			
8. ผู้เรียนมีความรู้เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมืองมากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
9. ผู้เรียนรู้จักพัฒนาตนเองในการเรียนมากขึ้น	4.92	0.29	มากที่สุด
10. ผู้เรียนได้ความรู้ และความสุขในการเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยด้านความรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ	4.97	0.16	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.88	0.19	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 คน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.88$, $S.D. = 0.19$) เนื่องจากเนื้อหาของเกมมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้สามารถจดจำการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองได้ดียิ่งขึ้น โดยนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.79$, $S.D. = 0.04$) ด้านสื่อการสอน ($\bar{X} = 4.92$, $S.D. = 0.20$) และด้านความรู้และประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.97$, $S.D. = 0.16$)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก ในกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.83 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.83 คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำองค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ การกำหนดเป้าหมาย กติกา การเสริมแรง การจำกัดเวลา และการให้ผลป้อนกลับ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับ เกมบิงโก ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ เนื้อหาเรื่องนาฏศิลป์พื้นเมืองซึ่งประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับลักษณะการแสดง เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดงของแต่ละภูมิภาค เป็นเนื้อหาที่ต้องอาศัยการจดจำและการเชื่อมโยงข้อมูล ผู้วิจัยจึงออกแบบให้ผู้เรียนต้องค้นหาคำตอบ วิเคราะห์ข้อมูล และเชื่อมโยงความรู้กับรูปภาพบนตารางบิงโกเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของเกม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น (Active Learning) มากกว่าการรับฟังเนื้อหาเพียงอย่างเดียว อีกทั้งในระหว่างการเล่น เกม ผู้เรียนต้องทบทวนข้อมูลเดิมซ้ำหลายครั้งเพื่อตรวจสอบคำตอบและวางแผนการเล่น ทำให้เกิดการทบทวนความรู้โดยธรรมชาติ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและความจำในระยะยาวได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ เสฏฐธฤติ บรรดาศักดิ์ และ ชนินันท์ ยอดนาม (2568) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนาฏยศัพท์เบื้องต้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับแนวคิดของ ยศพรชัย คำทะเนตร และคณะ (2568) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวนเต็ม หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับ นวรัตน์ แดงทุ่ง (2564) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องชนิดของคำไทย และพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การมีส่วนร่วม และการฝึกทักษะผ่านกิจกรรมเกมอย่างต่อเนื่อง

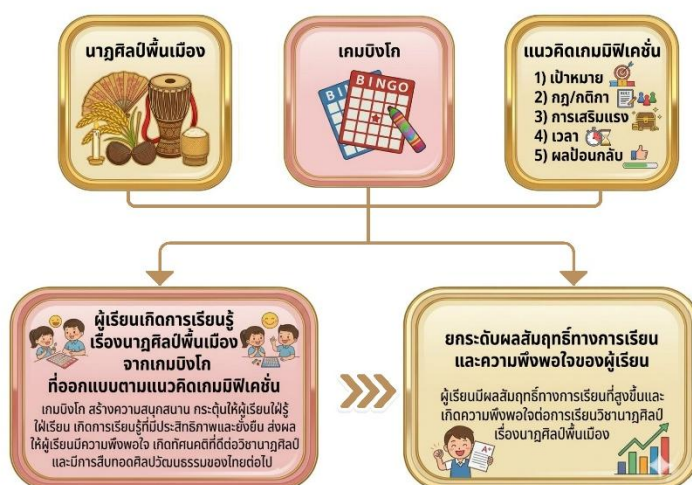
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้เล่นที่ต้องมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม ค้นหาคำตอบ ลุ้นผลการแข่งขัน และทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย นอกจากนี้เกมบิงโกยังช่วยลดความตึงเครียดและความวิตกกังวลในการเรียน เนื่องจากผู้เรียนมุ่งความสนใจไปที่การทำภารกิจ

และการเล่นเกมมากกว่าการกังวลต่อความถูกต้องของคำตอบ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าแสดงออก และกล้ามีส่วนร่วม ในกิจกรรมมากขึ้น อีกทั้งการได้รับคะแนน คำชมเชย และการยอมรับจากเพื่อน ร่วมชั้น ยังช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจและ แรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์ ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด ประสบการณ์แห่งสภาวะลื่นไหล (Flow Experience) ของ Csikszentmihalyi (1990) ที่อธิบายว่า เมื่อผู้เรียนได้รับกิจกรรมที่มีความท้าทายในระดับที่เหมาะสม มีเป้าหมายที่ชัดเจน และได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง จะก่อให้เกิดความจดจ่อ ความเพลิดเพลิน และความสุขในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ เสฎฐวุฒิ บรรดาศักดิ์ และชนินันท์ ยอดนาม (2568) พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนาฏยศัพท์เบื้องต้น มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ณัชชาภรณ์ สารจน์ (2565) ที่พบว่า ความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean=4.60, S.D.=0.59) อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กนกรัตน์ จิรส์จานุกุล และจิระนันท์ ไตรสิน (2561) ที่พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจ โดยรวมต่อการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโกจึงไม่เพียงช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง อันนำไปสู่ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้และการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ใหม่

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นแนวทางที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เนื่องจากเกมบิงโกเป็นสื่อการสอนที่มีความน่าสนใจ มีวิธีการเล่นที่ไม่ยากหรือซับซ้อน จนเกินไป สร้างความสนุกสนาน “เปลี่ยนภาระในการจำ ให้กลายเป็น ภาระในการเล่น” กระตุ้นผู้เรียนผ่านการเล่น เกม โดยการตั้งเป้าหมาย กติกา การแข่งขัน การรับรางวัล การกำหนดเวลา และหากผู้เรียนไม่เข้าใจสามารถถามครูผู้สอน หรือรับคำแนะนำจากครูผู้สอนได้ ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจทำให้ผู้เรียนใฝ่รู้ใฝ่เรียน จดจำเนื้อหาการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองได้มากยิ่งขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับ การจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่ใช้การอธิบายของครูผู้สอน เน้นให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาจากแบบฝึกหัด และการปฏิบัติ เน้นครูผู้สอนเป็น ศูนย์กลาง แต่ในปัจจุบันครูผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทจากเดิมไปเป็นการออกแบบวิธีการสอนให้สามารถรองรับการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น และนอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้ว ยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใฝ่รู้ใฝ่เรียน เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และยั่งยืน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชานาฏศิลป์ และมีการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของไทยต่อไป



ภาพที่ 5 องค์ความรู้ใหม่ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง

สรุปผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโก เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์สามารถนำการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโกไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพิ่มความสนใจของผู้เรียน

1.2 ควรออกแบบกิจกรรมเกมบิงโกให้สอดคล้องกับเนื้อหาและระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

1.3 สถานศึกษาสามารถส่งเสริมให้ครูนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโกในเนื้อหาวิชาอื่นหรือในระดับชั้นที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้น

2.3 ควรเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมบิงโกกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น เพื่อศึกษาความแตกต่างด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียน

2.4 ควรศึกษาผลขององค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมิฟิเคชัน เช่น ระบบคะแนน รางวัล หรือระดับความสำเร็จ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อค้นหาลักษณะองค์ประกอบที่ส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กนกรัตน์ จิรสังจานุกูล และ จิระนันท์ โตสิน. (2561). การศึกษาเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, 2(1), 151-160.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *การวัดและประเมินผลนาฏศิลป์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- ชนัดต์ พุนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *Journal of Education and Innovation*, 18(3), 331-339.
- ณัชชาภรณ์ สาโรจน์ (2565). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนุทยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี*. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- นวรรตน์ แดงทุ่ง. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- นิธิพรรณ มุสิกอุปถัมภ์, วีระ วงศ์สรรค์ และ ธนาตล สมบูรณ์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ โดยใช้นาฏยประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 5(6), 233-248.

- ปริญญานนท์ คุณแสน, นิชาภาภักดิ์ กันขุนทด และ นาดยา หกพันนา. (2568). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสระในภาษาไทยด้วยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*, 4(2), 9–21.
- พิชญ์พิสิฐ ฤกษ์สิทธิชัย และ วิไลภรณ์ วิชญาวัดณ์. (2569). การพัฒนากิจกรรมชุมนุมนาฏศิลป์โขน เพื่อส่งเสริมภูมิพลังวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. *วารสารปราชญ์ประชาคม*, 4(2), 215–230.
- ยศพรชัย คำทะเนตร, ปวีณา ชันธิ์ศิลา และ ประภาพร หนองหารพิทักษ์. (2568). การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Suan Sunandha Asian Social Science*, 19(1), 94–106.
- ศรัณยา หนูใหญ่ศิริ และ ชาริณี ตรีวรัญญ. (2567). กิจกรรมนาฏศิลป์ตามแนวคิดการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ กับทักษะสมองอีเอฟของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, 25(2), 49–66.
- เสฏฐวุฒิ บรรดาศักดิ์ และ ชนินันท์ ยอดนาม. (2568). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล เรื่องทำรำนางยักษ์พท์เบื้องต้น เพื่อส่งเสริมทักษะทำรำโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). *วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ*, 3(2), 57–70.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Harrington, I., & Mellors, M. J. (2021). Utilising Online Gamification to Promote Student Success and Retention in Tertiary Settings. *International Journal of Higher Education*, 10(7), 45-52.