

# วิจัยในชั้นเรียน

ประจำปีการศึกษา 2562

การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้  
กิจกรรมการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot

โดย

นางสาวณัฐพัชร พูลเทพ

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

โรงเรียนบ้านควนเสม็ด อำเภอสะเตา จังหวัดสงขลา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต ๓

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

# วิจัยในชั้นเรียน

ประจำปีการศึกษา 2562

การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้  
กิจกรรมการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot

โดย

นางสาวณัฐพัชร พูลเทพ

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

โรงเรียนบ้านควนเสม็ด อำเภอสะเตา จังหวัดสงขลา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต ๓

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ชื่อวิจัยในชั้นเรียน	การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการ เล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot
ผู้วิจัย	นางสาวณัฐพัชร พูลเทพ
สาขาวิชา	หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู
ปีการศึกษา	2562
คำสำคัญ	ความต้องการ, การเรียนรู้, เกม, Kahoot

### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรม  
การเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการ  
เล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ในการกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
ในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด จำนวน 33 คนที่กำลังศึกษา  
ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ประกอบด้วยเพศชาย 15 คน และ เพศหญิง 18 คน  
ดำเนินการวิจัยแบบสำรวจโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot จำนวน 2 ชุด คือ  
ชุด “คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 1-2” และ ชุด “คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 3-4” และแบบประเมินตนเอง  
ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงพอใจในกิจกรรมเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม  
Kahoot ในรูปแบบสอบถามคำถามปลายปิด เป็นเครื่องมือในการวิจัย และใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูลเชิง  
พรรณนาในการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่ากิจกรรมการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม  
Kahoot นั้นช่วยกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ โดยผู้เรียนมี  
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความต้องการเรียนรู้และพฤติกรรมที่เอื้อให้เกิดพฤติกรรมความต้องการ  
เรียนรู้เฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}$ = 4.05, S.D. 0.76) และมีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}$ =  
4.21, S.D. 0.71)

## กิตติกรรมประกาศ

วิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาให้การช่วยเหลือของบุคคลหลายท่าน

ข้าพเจ้าขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ชุตินา ทศโร อาจารย์นิเทศและที่ปรึกษางานวิจัยในชั้นเรียนที่เสียสละเวลาในการให้คำปรึกษา ตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไขงานวิจัยฉบับนี้เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณนางสุนี พูลเทพ ดร. พัชรี แซ่สั่น และนางสายใจ อุซุอิ ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณนายยงยุทธ อำไพ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านควนเสม็ด และคณะเพื่อนครูที่ให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ เอื้อเฟื้อและสนับสนุนข้าพเจ้าจนการทำวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ดทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

(นางสาวณัฐพัชร พูลเทพ)

ผู้วิจัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	(02)
กิตติกรรมประกาศ .....	(03)
สารบัญ .....	(04)
สารบัญตาราง .....	(06)
สารบัญภาพ .....	(07)
<b>บทที่</b>	
1 บทนำ .....	01
ความเป็นมาของปัญหา .....	01
คำถามของการวิจัย .....	04
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	04
สมมติฐานของการวิจัย (ถ้ามี) .....	04
ประโยชน์ของการวิจัย .....	04
ขอบเขตของการวิจัย .....	05
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	05
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	06
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ .....	07
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ .....	12
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ .....	23
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Game-Based Learning) .....	29
ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม Kahoot .....	36
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	46
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย .....	48
3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	49
พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย .....	49
ประชากร การกำหนดขนาดตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง วิธีการสุ่มตัวอย่าง .....	49
เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ .....	50
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	50

การวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
4 ผลการวิจัย .....	53
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	58
สรุปผลการวิจัย.....	58
ข้อเสนอแนะ.....	59
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย .....	59
ข้อเสนอในการวิจัยครั้งต่อไป.....	60
บรรณานุกรม.....	61
ภาคผนวก.....	64
ประวัติผู้วิจัย.....	104

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	ตารางแสดงผลพฤติกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้โปรแกรม Kahoot .....
2	ตารางแสดงผลพฤติกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้โปรแกรม Kahoot .....

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ลำดับชั้นความต้องการตามทฤษฎีของ Maslow .....	10
2	ภาพแสดงวัฏจักรของแรงจูงใจ .....	18
3	ไดอะแกรมแสดงการเรียนรู้ .....	26
4	หน้าเว็บไซต์ Kahoot .....	37
5	การเลือกจุดประสงค์การใช้งาน Kahoot .....	38
6	การลงทะเบียน .....	38
7	การเลือกลักษณะรูปแบบคำถาม .....	39
8	การสร้างคำถามและกำหนดคำตอบ .....	39
9	การเพิ่มคำถามข้อต่อไป เลือกคำสั่งตามภาพ .....	40
10	การบันทึกชุดคำถาม .....	40
11	การบันทึกชุดคำถาม .....	41
12	หน้าต่างเริ่มเกมรายบุคคลสำหรับครู .....	41
13	หน้าต่างแสดงรายการผู้เล่น .....	42
14	หน้าต่างสำหรับผู้เล่น .....	42
15	การใส่ชื่อผู้เล่น .....	43
16	การเข้าเกม .....	43
17	หน้าจอแสดงคำถามและรายละเอียดตัวเลือกตอบในหน้าจอของผู้สอน .....	44
18	หน้าจอแสดงตัวเลือกตอบในหน้าจอของผู้เล่น .....	44
19	การเฉลยคำตอบ .....	45
20	การแสดงผลการแข่งขัน .....	45
21	กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย .....	48



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาในกลุ่มภาษาเจอร์แมนิกตะวันตกที่มีการใช้ครั้งแรกในอังกฤษสมัยต้นยุคกลาง ปัจจุบันเป็นภาษาที่ใช้กันแพร่หลายที่สุดและนับว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรกที่เป็นภาษากลางของโลก โดยนอกจากมีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ (First Language) อาทิ ในสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ประเทศแคนาดา ประเทศออสเตรเลีย ประเทศนิวซีแลนด์ ฯลฯ และมีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง (Second Language) อาทิ ในประเทศอินเดีย ประเทศมาเลเซีย ประเทศสิงคโปร์ ฯลฯ แล้วนั้น ด้วยอิทธิพลของการใช้ภาษาดังกล่าวในการติดต่อสื่อสารอย่างแพร่หลายนี้ทำให้ประเทศอื่น ๆ ที่ไม่ได้มีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการและภาษาที่สอง อาทิ ประเทศไทย ต้องมีการปรับตัวโดยการพัฒนาให้บุคลากรของประเทศมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อการติดต่อสื่อสารทางการค้า การเมือง ความมั่นคง การเจริญสัมพันธไมตรี การประสานงานความช่วยเหลือระหว่างประเทศ การศึกษาเรียนรู้ และการติดต่อสื่อสารกันในด้านอื่น ๆ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่ตั้งอยู่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีภาษาไทยซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นภาษาราชการ ประเทศไทยให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษมาช้านาน เนื่องจากภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในการใช้เพื่อติดต่อสื่อสารและประสานงานกับชาวต่างชาติจากนานาประเทศทั่วโลก โดยมีจุดประสงค์ต่าง ๆ อาทิ การทำงาน การค้าการลงทุน ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในยุคโลกาภิวัตน์และการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของประชาคมอาเซียน รัฐบาลได้มีความพยายามในการยกระดับกระบวนการสื่อสารภาษาอังกฤษของคนไทยมาโดยตลอดเพื่อให้พร้อมต่อการรองรับนโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและการพัฒนาประเทศ จึงได้มีการวางยุทธศาสตร์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านทักษะภาษาอังกฤษในแผนการศึกษาแห่งชาติ 2560-2579 ยุทธศาสตร์ที่ 2 ว่าด้วยการผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัย และนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังนี้ “.....รัฐและทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง จะต้องร่วมกันกำหนด กรอบทิศทางและเป้าหมายการผลิตและพัฒนากำลังคนที่ชัดเจนในสาขาต่าง ๆ เพื่อการผลิตกำลังคน ที่ตรงกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ พัฒนาหลักสูตรการศึกษาในระดับ ต่าง ๆ ที่สามารถสร้างเสริมทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะด้านภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ และทักษะดิจิทัล และสอดคล้องเชื่อมโยงกับกรอบคุณวุฒิแห่งชาติและมาตรฐานอาชีพ/

วิชาชีพ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๗๙ ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน การฝึกอบรมฝีมือแรงงาน และการฝึกงานที่มุ่งเน้นการปฏิบัติจริง อย่างครบวงจรในสถานการณ์จริง เช่น ระบบทวิภาคีและสหกิจศึกษา ผลิตและพัฒนาครูผู้สอน ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน เพื่อสร้างกำลังคนให้มีสมรรถนะตอบสนองต่อความต้องการของ ตลาดงานและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ รองรับพลวัตของโลกและการแข่งขัน ในศตวรรษที่ ๒๑ และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ และยุทธศาสตร์ประเทศไทย ๔.๐.....” (แผนการศึกษาแห่งชาติ 2560- 2579, 2560, น. 100-101) โดยกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาให้กำลังคนมีทักษะที่สำคัญ จำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ โดยกำหนดตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษของคนในชาติว่า “ระดับความสามารถด้านการใช้ภาษาอังกฤษเฉลี่ยของผู้สำเร็จการศึกษาในแต่ละระดับ เมื่อทดสอบตามมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษ (CEFR) สูงขึ้น (ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น/ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ระดับปริญญาตรี)” (แผนการศึกษาแห่งชาติ 2560- 2579, 2560, น. 102)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนในชาติ และเพื่อตอบสนองกับนโยบายภาครัฐ กระทรวงศึกษาธิการได้มีการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการนำกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล (CEFR) มาใช้เป็นกรอบความคิดหลักในการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ การวัดและประเมินผล ตลอดจนการพัฒนาครู โดยในระดับประถมศึกษาชั้นนั้น ได้มีการกำหนดให้ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ต้องมีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษอยู่ในระดับผู้ใช้ภาษาขั้นพื้นฐาน ระดับ A1 โดยผู้เรียนสามารถใช้และเข้าใจประโยคง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน สามารถแนะนำตัวเองและผู้อื่น สามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับบุคคลอื่น เช่น เขาอยู่ที่ไหน รู้จักใครบ้าง มีอะไรบ้าง และตอบคำถามเหล่านี้ได้ ทั้งยังสามารถเข้าใจบทสนทนาเมื่อคู่สนทนาพูดช้าและชัดเจน

ในการเรียนรู้ภาษานั้นความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษคือความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสาร ทั้งในกระบวนการรับสารและการถ่ายทอดสาร หากผู้รับสารและผู้ส่งสารไม่ทราบความหมายของคำศัพท์แล้วนั้น ก็จะทำให้ไม่สามารถเข้าใจและถ่ายทอดสารนั้น ๆ ออกไปได้ การสอนคำศัพท์จึงมีความจำเป็นอย่างมาก เปรียบได้กับคำพูดของ Wilkins (1972) ว่า “Without grammar, little can be conveyed. Without vocabulary, nothing can be conveyed.” กล่าวคือ หากปราศจากหลักทางภาษา เราสามารถถ่ายทอดสารได้เพียงน้อยนิด หากปราศจากคำศัพท์แล้วนั้น เราจะไม่สามารถถ่ายทอดสารได้เลย

ในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเดา จ. สงขลา นั้น ผู้พบว่าผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานในระดับน้อย – ปานกลาง และหนึ่งในสาเหตุของปัญหานั้นคือพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน กล่าวคือ ผู้เรียนขาดการทบทวนคำศัพท์และการฝึกฝนในการจดจำคำศัพท์ สิ่งที่ทำหายในการจัดการเรียนการสอนคือการกระตุ้นและการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากหากผู้เรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ในระดับที่มากพอ ก็จะช่วยให้ลดอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ทำให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นไปอย่างราบรื่นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งจะส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาต่อไป

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าข้อมูลและพบว่าการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม หรือ Game-Based Learning (GBL) คือการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ฉัตรกมล ประจวบลาภ, 2559, 128) อันเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning รูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านการลงมือปฏิบัติที่หลากหลายสามารถเป็นแนวทางที่ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทั้งนี้ต้องมีการใช้สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ทันสมัย เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเอื้อประโยชน์ต่อผู้เรียนระหว่างกระบวนการเรียนรู้

ก่อกปรกับปัจจุบันได้มีเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพเกิดขึ้นมากมาย โปรแกรม Kahoot เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่สร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหาคำถามหรือข้อสงสัยในการจัดการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ซึ่งโปรแกรมห้เป็นโปรแกรมเกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอนและเป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผลผ่านการรูปแบบการสร้างโจทย์ปัญหาหรือคำถาม ประกอบด้วยคำถามปรนัย การสอบถามความคิดเห็นและการสำรวจ คำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot จึงเป็นวิธีการที่น่าสนใจในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความ

ต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อันนำไปสู่พฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดี ส่งผลดีต่อสมรรถนะด้านการ  
ใช้ภาษาของผู้เรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

### **คำถามของการวิจัย**

กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ช่วยกระตุ้นให้  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด มีความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้  
หรือไม่

### **วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม  
Kahoot ในการกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชั้นเรียนของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด

### **สมมติฐานของการวิจัย**

กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot สามารถช่วย  
กระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนบ้านควนเสม็ดได้

### **ประโยชน์ของการวิจัย**

1. ผู้วิจัยทราบผลการใช้กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม  
Kahoot เพื่อกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนบ้านควนเสม็ด
2. นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเรียนรู้ที่เหมาะสม  
นำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษ
3. ครูสามารถนำกิจกรรมการเล่นผ่านโปรแกรม Kahoot ไปประยุกต์ใช้ใน  
กิจกรรมหรือรายวิชาต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้

4. ผลลัพธ์ที่ดีจากการใช้กิจกรรมดังกล่าวในการจัดการเรียนการสอน ส่งผลดีต่อผลลัพธ์ด้านสมรรถนะและคุณภาพของผู้เรียนในภาพรวม ทำให้โรงเรียนสามารถผลิตบุคคลที่มีคุณภาพออกไปสู่ภายนอก นำไปสู่การยกระดับคุณภาพสถานศึกษา

### **ขอบเขตของการวิจัย**

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 33 คนที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเดา จ. สงขลา

### **นิยามศัพท์เฉพาะ**

#### **โปรแกรม Kahoot**

หมายถึง โปรแกรมเกมสำหรับสร้างคำถามและตอบคำถาม ที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเดา จ. สงขลา

#### **กิจกรรมการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot**

หมายถึง กิจกรรมการเล่นเกมหายคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความหมายของคำที่สัมพันธ์กัน ผ่านโปรแกรมเกมที่มีชื่อว่า Kahoot โดยรูปแบบคำถามในเกมออกแบบและสร้างโดยผู้วิจัย นำไปในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเดา จ. สงขลา

#### **ความต้องการเรียนรู้**

หมายถึง ความประสงค์ของผู้เรียนที่ต้องการทำความเข้าใจในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ โดยประสบการณ์

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot” ผู้วิจัยได้มีการศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็นหัวข้อได้ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ
  - 1.1 ความหมายของความต้องการ
  - 1.2 ลักษณะของความต้องการ
  - 1.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ
  - 2.1 ความหมายของแรงจูงใจ
  - 2.2 รากฐานของแรงจูงใจ
  - 2.3 ความสำคัญของแรงจูงใจ
  - 2.4 มิติของแรงจูงใจ
  - 2.5 อำนาจของแรงจูงใจ
  - 2.6 ประเภทของแรงจูงใจ
  - 2.7 วัฏจักรของแรงจูงใจ
  - 2.8 ทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้
  - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้
  - 3.2 ลักษณะของการเรียนรู้
  - 3.3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้
  - 3.4 องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้
  - 3.5 กระบวนการเรียนรู้
  - 3.6 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมน (Game-Based Learning)
  - 4.1 ความหมายของเกม
  - 4.2 ประเภทของเกมที่ทำให้ความรู้
  - 4.3 ความหมายของการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมน (Game-Based Learning)

4.4 การออกแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Game-Based Learning) ที่มีประสิทธิภาพ

4.5 หลักในการออกแบบเกม

4.6 บทบาทของครูในการพัฒนาการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Game-Based Learning)

5. ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม Kahoot

5.1 ความหมายและประโยชน์ของโปรแกรม Kahoot

5.2 การใช้งานโปรแกรม Kahoot

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

## 1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า ตลอดจนทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความต้องการ ดังนี้

### 1.1 ความหมายของความต้องการ

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของคำว่า “ต้องการ” ผู้วิจัยพบว่าได้มีการให้คำนิยามเกี่ยวกับคำดังกล่าวไว้มากมาย ดังนี้

ศรีชล ฉายาพงษ์ (2533 อ้างถึงในเดชวุฒิ พสุธาตระกูล, 2557, น. 8) ให้ความหมายของความต้องการว่า หมายถึง ความต้องการของคนที่แสดงออกในรูปของพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งออกมา เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ และเมื่อมนุษย์มีความต้องการที่จะได้รับการยกย่องนับถือ ทำให้ผู้อื่นเห็นความสำคัญของตน ต้องการประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน มีความเจริญ ก้าวหน้า มนุษย์ย่อมต้องปรารถนาที่จะพัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ทักษะความสามารถทำให้ตนเองมีศักยภาพ สามารถปฏิบัติภารกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มณฑิรา สุวรรณมณีรัตน์ (2553, อ้างถึงในเดชวุฒิ พสุธาตระกูล, 2557, น. 8) ให้ความหมายของความต้องการว่า หมายถึง ความต้องการอยากได้ หรือประสงค์จะได้ และแสวงหาเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น ๆ

วราภรณ์ตระกูลสฤษดิ์ (2547, อ้างถึงในเดชวุฒิ พสุธาตระกูล, 2557, น. 9) ได้ให้ความเห็นว่าความต้องการจำเป็น (Need) เป็นสิ่งที่ชีวิตจะขาดเสียมิได้ และผลจากการศึกษาหลายชิ้นชี้ให้เห็นว่าทุกกริยา ท่าทาง หรืออาการที่มนุษย์แสดงออกมาในรูปพฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นมาจาก

แรงผลักดันของความจำเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ความต้องการอาจเกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมาภายหลัง และจากสิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยไม่ต้องเรียนรู้ที่เป็นความต้องการทางชีววิทยาทั้งที่เป็นสิ่งที่แสดงออกมาให้เห็นได้ และสิ่งที่ซ่อนอยู่ใน

ในขณะที่ Walters (1978, อ้างถึงในอริยา คูหา, 2561, น. 99) ให้ความหมายของความจำเป็นว่า หมายถึง ความต้องการสิ่งใด ๆ ที่ไม่จำเป็นต้องมี แต่เป็นสิ่งที่สนองความพอใจที่คาดว่าจะได้รับและไม่ใช้เพราะความจำเป็นที่ต้องมี

ความต้องการจึงหมายถึง รูปแบบพฤติกรรมอย่างหนึ่งที่ประสงค์จะกระทำ ได้รับความไว้วางใจหรือบรรลุผลบางอย่างเพื่อตอบสนองทั้งความจำเป็นที่เกิดขึ้นและความพอใจส่วนบุคคล โดยจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดการแสดงออกหรือพฤติกรรมในการแสวงหาเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น ๆ

## 1.2 ลักษณะของความจำเป็น

ปรียาพร วงศ์บุตรโรจน์ (2535, อ้างถึงในเดชวุฒิ พสุธาตระกูล, 2557, น. 10-11) กล่าวว่า ความจำเป็นของมนุษย์แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

### 1. ความต้องการทางกายภาพ (Physical needs)

เป็นแรงผลักดันที่เกิดขึ้นพร้อมกับความต้องการมีชีวิต การดำรงชีวิต วุฒิภาวะ ไม่จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์การเรียนรู้แต่อย่างไร เกิดขึ้นเนื่องจากความต้องการทางด้านร่างกายของเราเป็นสำคัญ เป็นแรงขับเบื้องต้นที่ร่างกายกระตุ้นทำให้เกิดความรู้สึก กระฉับกระเฉงมีชีวิตชีวาที่จะต้องสนองต่อสิ่งเร้า เกิดขึ้นจากสภาวะทางอารมณ์ สิ่งกระตุ้นทั้งจากภายในและภายนอกได้แก่

1.1 ความต้องการอาหาร ความหิวทำให้คนเราต้องกินอาหาร เพื่อหล่อเลี้ยงชีวิต อาหารเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิต

1.2 ความต้องการน้ำ เมื่อร่างกายของคนเราขาดน้ำทำให้เรารู้สึกว่าลำคอแห้งและปากแห้ง ปากเกิดความต้องการที่จะได้น้ำมาดื่ม เพื่อรักษาความสมดุลของร่างกาย ร่างกายของเรามักจะมึนน้ำเสียเนื่องจากอากาศร้อน การออกกำลังกาย การทำงานหนัก ทำให้เหงื่อออกจากร่างกาย

1.3 ความต้องการทางเพศ ความต้องการด้านนี้เริ่มขึ้นเมื่อคนเราเข้าสู่วัยรุ่นและเป็นผู้ใหญ่ การแสดงถึงความต้องการทางเพศขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่น ๆ เช่น ความพึงพอใจ รสนิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น

1.4 ความต้องการอุณหภูมิที่เหมาะสม คนเราจะดำรงชีวิตอยู่ได้ต้องอาศัยความสมดุล ทางร่างกายอุณหภูมิที่ไม่ต่ำเกินไปและสูงเกินไปพอร่างกายจะทนได้



1.5 ความต้องการหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด เพื่อให้ร่างกายเกิดความปลอดภัย ความเจ็บ ไข้ได้ป่วยของร่างกาย ทำให้ร่างกายพยายามสร้างภูมิคุ้มกันขึ้น เมื่อมีคนมาทำร้าย คนเราจะหลีกเลี่ยงหรือต่อสู้ป้องกันตัว

1.6 ความต้องการในการพักผ่อนนอนหลับ เมื่อร่างกายเกิดความเหน็ดเหนื่อย เนื่องจากใช้พลังงานออกแรงในการทำงาน เกิดความเหนื่อยล้าจากความอ่อนเพลียของร่างกายเราจึงต้องการนอนหลับและพักผ่อนเพื่อจะผ่อนคลายให้ร่างกายได้มีโอกาสสะสมพลังงานใหม่ และซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอ

1.7 ความต้องการอากาศบริสุทธิ์ที่มีก๊าซออกซิเจนสำหรับการหายใจ เราอาจจะอดข้าว อดน้ำ ได้หลายชั่วโมง แต่กลับล้มหายใจได้ไม่นาน

1.8 ความต้องการขับถ่าย เป็นการขับของเสียออกจากร่างกายซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเช่นเดียวกับอาหารและน้ำเพราะของเสียเหล่านี้เป็นพิษต่อร่างกายทำให้เราอึดอัดไม่สบาย บางครั้งอาจทำให้เสียชีวิตได้

## 2. ความต้องการทางด้านจิตใจและสังคม (Psychological and social needs)

ความต้องการทางด้านนี้ค่อนข้างจะสลับซับซ้อนและเกิดขึ้นจากของสภาพสังคม วัฒนธรรม การเรียนรู้ ประสบการณ์ที่บุคคลนั้นได้รับและเป็นสมาชิกอยู่ความต้องการทางจิตใจและสังคมนี้ยังแตกต่างกันออกไปด้วยลักษณะสำคัญของความต้องการทางจิตใจและสังคม ดังนี้

2.1 ความต้องการทางจิตใจและสังคมที่เป็นมรดกตกทอดทางวัฒนธรรม และ กลายเป็นลักษณะนิสัยประจำตัวของแต่ละคน สิ่งเหล่านี้แตกต่างกันไปในแต่ละสังคม

2.2 ความต้องการทางสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ เราต้องมีประสบการณ์และการเรียนรู้มาก่อนจึงจะเข้าใจและเลือกกระทำได้ บางที่เราต้องการศึกษาว่าจะเริ่มต้นอย่างไรและควรจะทำอย่างไรต่อไป

2.3 ความต้องการนี้เปลี่ยนแปลงได้แม้ในตัวคนเดียวกัน

2.4 ความต้องการนี้จะมีมากขึ้นเมื่ออยู่รวมกลุ่มมากกว่าคนเดียว

2.5 ความต้องการนี้เป็นพฤติกรรมปกปิดมากกว่าเปิดเผย ซึ่งจะแสดงออกเมื่อมีสิ่งเร้า

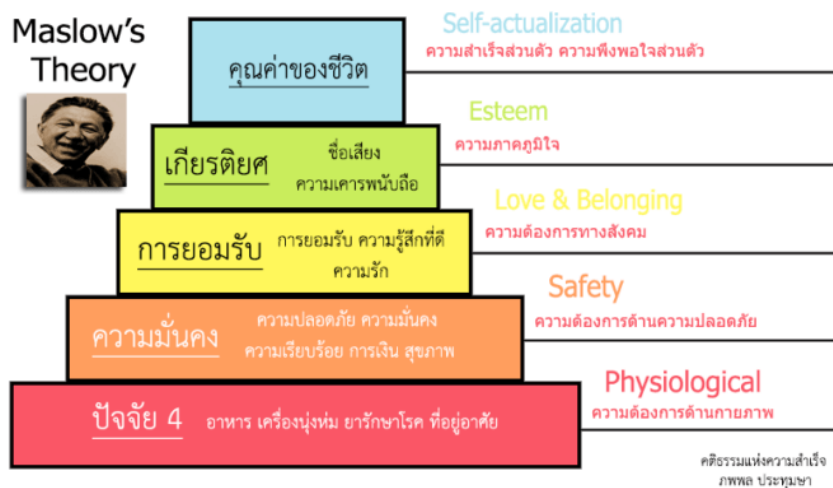
2.6 ความต้องการที่มองไม่เห็นเป็นนามธรรมมากกว่ารูปธรรม

2.7 ความต้องการทางจิตใจและสังคมมีอิทธิพลที่จะผลักดันให้คนเราทำอะไรก็ได้ บางครั้งปราศจากเหตุผลและคุณธรรม

### 1.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ

ผู้วิจัยใช้หลักทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการตามทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy Theory of Needs) สามารถอธิบายได้ดังนี้

มาสโลว์ให้ความสำคัญกับความต้องการของมนุษย์ว่ามี 3 องค์ประกอบหลัก คือ กาย จิตใจและสังคม โดยแบ่งออกเป็น 5 ชั้น ดังนี้



ภาพที่ 1 ลำดับขั้นความต้องการตามทฤษฎีของ Maslow  
ที่มา : ภาพพล ประทุมษา, 2560

1. ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological Needs) คือ ความต้องการทางด้านสรีระหรือความต้องการขั้นพื้นฐาน เช่น ความต้องการด้านอาหาร การขับถ่าย การพักผ่อน การออกกำลังกาย พฤติกรรมมารดา การหนีความเจ็บปวด และความต้องการทางเพศ นอกจากนี้แล้วยังรวมไปถึงประสาทสัมผัสที่พอใจ เช่น รส กลิ่น การสัมผัสต่าง ๆ ซึ่งบางอย่างก็แสดงให้เห็นปรากฏชัดไม่ได้ ความต้องการเหล่านี้มีอิทธิพลต่อบุคคล เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้และเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับชีวิต บุคคลที่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการขั้นต้นนี้จะไม่สามารถพัฒนาความต้องการในขั้นสูงขึ้นไปได้เลย

2. ความต้องการความมั่นคงและความปลอดภัย (Safe and Security Needs) คือ ความต้องการความปลอดภัยทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ ไม่หวาดกลัว วิตกกังวล ปราศจากการบังคับ ชู่เขี้ยว การถูกทำร้ายร่างกาย ต้องการการปกป้อง คุ่มครอง ความต้องการนี้มนุษย์ต้องการตั้งแต่ในวัยเด็กจนถึงวัยชรา แต่เห็นได้ชัดเจนในวัยเด็ก

3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Love and Belongingness Needs) คือ ความต้องการได้รับความเอาใจใส่ ความใกล้ชิด ความเป็นเจ้าของ ความอบอุ่นทางจิตใจ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องการความเป็นที่รักและถูกรัก มีสัมพันธ์ภาพ ความต้องการนี้บุคคลที่ขาดมากจะ

ยิ่งต้องการมาก บุคคลที่ได้รับการตอบสนองความต้องการความรักจะเกิดความผูกพัน เกิดพลังใจ เข้มแข็ง มีความมั่นคงทางจิตใจพร้อมสู้กับอุปสรรคชีวิต

4. ความต้องการคุณค่าและการยอมรับ (Esteem Needs) คือ ความต้องการการยอมรับในความสามารถควบคู่ไปกับการรู้สึกมั่นใจ รู้สึกว่าตนเองมีเกียรติ มีศักดิ์ศรี คุณค่าความสำเร็จ มีชื่อเสียง ก้าวหน้า ได้รับการยกย่อง ผู้ที่ได้รับการตอบสนองจะเป็นผู้ที่มีความมั่นใจ เห็นคุณค่าในตนเองและคุณค่าของผู้อื่น ตรงกันข้ามกับผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนอง ซึ่งจะรู้สึกด้อยค่า ไร้ความสามารถ ท้อแท้และขาดความมั่นใจ

5. ความต้องการเข้าใจตนเอง (Self-actualization Needs) คือ ความต้องการที่จะรู้และเข้าใจตนเอง เช่น ความสามารถ ความสนใจ ยอมรับได้ทั้งในส่วนที่เป็นจุดอ่อนและข้อบกพร่อง มีความต้องการพัฒนาตนเองจนถึงขีดสุด ต้องการบรรลุความสำเร็จ (Self-fulfillment) ต้องการเป็นตัวของตัวเองอย่างแท้จริง พอใจในตนเอง ซึ่งมาสโลว์เรียกสิ่งนี้ว่าเป็นคนที่สมบูรณ์

นอกจากนี้มาสโลว์ยังกล่าวถึงลักษณะธรรมชาติของความต้องการของมนุษย์ตามหลักทฤษฎีของตนเองว่า

1. ความต้องการนั้นไม่มีที่สิ้นสุด
2. เมื่อความต้องการชั้นหนึ่งได้รับการตอบสนอง มนุษย์จะมีความต้องการในขั้นถัดไป ซึ่งความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วนั้นไม่จำเป็นต้องได้รับการตอบสนอง 100%
3. เมื่อความต้องการหนึ่งได้รับการตอบสนองก็จะมีความต้องการอื่นเกิดขึ้นตามมาอย่างค่อยเป็นค่อยไป ไม่เกิดขึ้นแบบทันทีทันใด
4. ความต้องการใดเมื่อได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่ก่อพฤติกรรมอีกต่อไป ความต้องการที่ไม่ได้รับการตอบสนองเท่านั้นจึงจะเป็นแรงขับให้เกิดพฤติกรรมความต้องการ

มาสโลว์เชื่อว่ามนุษย์มีแรงผลักดันโดยธรรมชาติมุ่งแสวงหาสิ่งที่ดีงาม มีแรงคลไฉนใจใฝ่ดี มีความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และรู้สึกยกย่องและคุณค่าของตนเอง ตลอดจนการชอบเรียนรู้และพัฒนาตนเองไปสู่จุดที่สมบูรณ์ ทั้งนี้เพราะความสามารถของมนุษย์นั้นแฝงเร้นอยู่ในตัวเสมอและจะปรากฏออกมาหากอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวย

ความต้องการจึงเป็นแรงขับเคลื่อนรูปแบบหนึ่งที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การบรรลุจุดประสงค์หนึ่ง ๆ ของมนุษย์ ซึ่งรวมไปถึงการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อให้ตอบสนองความต้องการทั้งในด้านร่างกาย ความมั่นคงและความปลอดภัย ความรักและความเป็นเจ้าของ คุณค่าและการยอมรับ ตลอดจนการเข้าใจตนเองหรือการเป็นคนที่มีสมบูรณ์ ซึ่งความต้องการนี้รับว่าเป็นตัวแปรพื้นฐานที่ทำให้เกิดแรงจูงใจ

## 2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า ตลอดจนทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ ดังนี้

### 2.1 ความหมายของแรงจูงใจ

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของคำว่าแรงจูงใจ พบว่ามีเอกสารและนักวิชาการต่าง ๆ ได้ให้คำนิยาม ดังนี้

Webster's New World Dictionary (1961) นิยามคำว่า “แรงจูงใจ” หมายถึง การลงมือทำกิจใด ๆ ที่ประกอบด้วยแรงขับ

Merriam-Webster (1974) นิยามคำว่า “แรงจูงใจ” หมายถึง บางสิ่งที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรม

วูลโฟล็ก (2004) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง ภาวะภายในของบุคคลที่ปลุกเร้าและกำหนดทิศทางของพฤติกรรม ตลอดจนทำให้บุคคลมุ่งมั่นในการทำพฤติกรรมใด พฤติกรรมหนึ่ง

กฤษมันท์ วัฒนาณรงค์ (2552) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง สภาวะของจิตใจที่ได้รับการกระตุ้นให้เกิดความปรารถนาที่อยากเป็น อยากมี อยากได้

จิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์ (2557) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง พลังภายในตัวบุคคลที่ก่อให้เกิดการกระตุ้นเร้าและการชี้แนะแนวทางพฤติกรรมให้สู่เป้าหมาย

อริยา คูหา (2561, 99) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง แรงกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเป็นพลังภายในที่บ่งการ โน้มน้าวให้บุคคลมีพฤติกรรมหรือเป็นความปรารถนาที่จะบรรลุเป้าหมาย

แรงจูงใจ จึงหมายถึง แรง ภาวะ หรือความปรารถนา ที่กระตุ้นทั้งภายในและภายนอกให้บุคคลมีการแสดงพฤติกรรมหนึ่ง ๆ หรือบรรลุเป้าหมาย

### 2.2 รากฐานของแรงจูงใจ

อริยา คูหา (2561, น. 100-101) กล่าวถึงรากฐานของแรงจูงใจว่ามาจากความต้องการ โดยกล่าวว่า ความต้องการเป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดพฤติกรรมจูงใจ กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าแรงจูงใจมีปฐมภูมิมาจากความต้องการ แรงจูงใจไม่สามารถเกิดขึ้นเองได้โดยลำพัง แต่เกิดจากการกระตุ้น เช่น จากการเรียนรู้ จากตัวแบบ จากเงื่อนไขทางกายภาพ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่มักสอดคล้องกับแรงจูงใจที่นำไปสู่การมีพฤติกรรม เหตุนี้ความต้องการและพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันในทางบวก กล่าวคือยิ่งบุคคลมีความต้องการมากก็จะมีแรงขับและแรงจูงใจมาก ให้สามารถ

นำไปสู่พฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ โดยสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการ แรงจูงใจและพฤติกรรมได้ดังนี้

### 1. กรณีไม่มีพฤติกรรม

กรณีนี้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลยังไม่มีความต้องการและแรงจูงใจก็จะยังไม่มีพฤติกรรมหรือรันทให้เป็นพฤติกรรม เช่น เมื่อไม่หิวและไม่อยากรับประทานอาหาร ก็ไม่ได้วางแผนแสวงหาอาหาร

### 2. กรณีเกิดพฤติกรรมที่ไม่ต้องเรียนรู้

กรณีนี้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลมีความต้องการก็จะเกิดแรงขับและแรงจูงใจเพื่อตอบสนองความต้องการส่งผลให้เกิดพฤติกรรมโดยอัตโนมัติ เช่น เมื่อหิวก็จะวุ่นกับการแสวงหาอาหารเพื่อลดแรงขับ

### 3. กรณีเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้

กรณีนี้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลหากมีแรงขับและความต้องการและมีการผ่านการเรียนรู้ ก็จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรม เช่น เมื่อต้องการเป็นวุฒิสมาชิก ก็มีความสนใจทางการเมืองและมีแรงกระตุ้นให้มีความเคลื่อนไหวทางการเมืองและมีพฤติกรรมทางสังคม

รากฐานของแรงจูงใจจึงเป็นความต้องการ เมื่อมีความต้องการก็จะเกิดแรงจูงใจ เมื่อมีแรงจูงใจก็จะเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น ๆ

## 2.3 ความสำคัญของแรงจูงใจ

อริยา คูหา (2561, น. 101) กล่าวถึงความสำคัญของแรงจูงใจว่าเป็นตัวแปรสำคัญที่หนุนให้บุคคลมีพฤติกรรมเพื่อลดแรงขับและตอบสนองความต้องการเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมาย เช่น เมื่อร่างกายมีความต้องการก็จะเกิดแรงขับ ขณะที่เกิดแรงขับบุคคลจะมีภาวะเครียด กระวนกระวายใจ ตื่นรันทหาแนวทางตอบสนองความต้องการนั้น ๆ เป็นพฤติกรรมมุ่งประสงค์และเมื่อได้รับการตอบสนองแล้วร่างกายจะเข้าสู่ภาวะปกติ

แรงจูงใจอาจเกิดขึ้นได้ทั้งจากภายในและภายนอกที่เป็นเหตุให้บุคคลแสดงพฤติกรรมมุ่งประสงค์ บุคคลที่มีแรงจูงใจจะเป็นบุคคลที่มีความพยายาม มุ่งมั่นเพื่อให้บรรลุสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ บุคคลที่มีแรงจูงใจจึงเสมือนมีพลังอยู่ภายใน แม้พบอุปสรรคก็จะมีคามอดทน มุมานะ นำไปสู่การเรียนรู้เพื่อให้สิ่งที่วางเป้าหมายไว้สำเร็จลุล่วง ส่วนบุคคลที่ขาดแรงจูงใจเมื่อพบกับอุปสรรคก็จะท้อแท้สิ้นหวัง ยกเลิกกลางคัน

ในด้านการเรียนรู้นั้น เกษตรชัย และหิม (2550, อ้างถึงในอริยา คูหา, 2561, น. 101) กล่าวว่า แรงจูงใจมีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ นักเรียนที่ตั้งใจเรียนสูงมักจะประสบ

ความสำเร็จในการเรียนรู้ ความปรารถนาที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี พยายามและเอาชนะอุปสรรค มีความพยายามที่จะทำให้สัมฤทธิ์ผล ได้มาตรฐานดีเยี่ยมกว่าคนอื่น ๆ นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะรับภาระหรือความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน ไม่ชอบเกียจงานและมีการตั้งเป้าหมายไว้สูงกว่าปกติ

แรงจูงใจจึงเป็นเสมือนแรงขับที่นำพาบุคคลไปสู่เป้าหมายที่ได้วางไว้ โดยการพยายามแสวงหาแนวทางให้บรรลุผลโดยไม่หวั่นเกรงต่ออุปสรรคปัญหาที่เกิดขึ้น ตลอดจนมีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

#### 2.4 มิติของแรงจูงใจ

อริยา คูหา (2561, น. 102-103) แบ่งมิติของแรงจูงใจออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

##### 1. มิติทางวิทยาศาสตร์ (Biological Approach)

แรงจูงใจในมิติวิทยาศาสตร์ถูกมองว่าเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดจากปฏิกิริยาแรงขับทางร่างกายหรือความต้องการปฐมภูมิ จึงมีการศึกษาและให้ความสำคัญเกี่ยวกับการทำงานของระบบต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ระบบประสาท ระบบต่อม ระบบกล้ามเนื้อ ระบบฮอร์โมนและการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายว่าเป็นมูลเหตุจูงใจทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเช่น ความหิว ความกระหาย การพักผ่อน

##### 2. มิติการเรียนรู้ (Learning Approach)

แรงจูงใจในมิติของการเรียนรู้ถูกมองว่าเป็นสภาวะที่เมื่อบุคคลได้เรียนรู้แล้วผลจากการเรียนรู้จะกระตุ้น โน้มน้าวให้บุคคลเปลี่ยนพฤติกรรม เช่น เมื่อว่ายน้ำออกจากฝั่งไปนาน ๆ จะทำให้เกิดตะคริว บุคคลนั้นจะแก้ปัญหาโดยการเตรียมเครื่องพยุงตัวในน้ำไว้เมื่อต้องการว่ายน้ำนาน ๆ

##### 3. มิติทางปัญญา (Cognitive Approach)

แรงจูงใจในมิติทางปัญญาจะเน้นไปที่กระบวนการของการรู้ คิด เข้าใจและเป้าหมาย เช่น จินตนาการถึงยุคก่อน ๆ ที่เชื่อว่ามนุษย์สามารถเดินในอากาศได้ ด้วยความคิดเหล่านี้จะกระตุ้นให้เกิดการประดิษฐ์ คิดค้นเครื่องร่อน โดรนและเครื่องบินในที่สุด

##### 4. มิติทางสังคม (Social Approach)

แรงจูงใจในมิติทางสังคมจะเน้นไปที่แรงกระตุ้นทางสังคม มิตรภาพ ความสำเร็จ ความก้าวหน้า ชื่อเสียงและพฤติกรรมมุ่งสัมพันธ์ อิทธิพลทางสังคม กระบวนการทางสังคม กลุ่มคน และกระบวนการกลุ่มหรือสถานการณ์ในสังคม โดยเชื่อว่าบริบทเหล่านี้มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจมนุษย์

##### 5. มิติผสมผสาน (Eclectic Approach)

แรงจูงใจในมิติผสมผสานจะเน้นไปที่การศึกษาและสรุปสาเหตุพฤติกรรม โดยมีการวินิจฉัยจากหลาย ๆ มุมเพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมอย่างรัดกุมและไม่คลาดเคลื่อน ทั้งนี้เพราะเชื่อว่าการศึกษาด้วยมุมมองใดมุมมองหนึ่งย่อมไม่สามารถอธิบายได้อย่างครอบคลุม

แรงจูงใจจึงสามารถถูกตีความออกมาได้ในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นมิติทางวิทยาศาสตร์ มิติการเรียนรู้ มิติทางปัญญา มิติทางสังคม และมิติผสมผสาน อย่างไรก็ตามในทุกมิติแรงจูงใจก็ยังคงถูกมองว่าเป็นมูลแห่งเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมหนึ่ง ๆ ขึ้น

## 2.5 อำนาจของแรงจูงใจ

อริยา คูหา (2561, น. 103-104) กล่าวถึงอำนาจของแรงจูงใจว่าเป็นแรงขับให้เกิดกำลังและทิศทางของพฤติกรรมให้ปรับตัวมุ่งสู่เป้าหมาย อำนาจของแรงจูงใจจึงส่งผลกระทบต่อบุคคลดังนี้

1. ทำให้ร่างกายเปลี่ยน เช่น เมื่อบุคคลเกิดความหิวก็จะเกิดแรงขับความกระหาย กระตุ้นให้บุคคลแสวงหาอาหารเพื่อตอบสนองความต้องการของร่างกาย
2. ทำให้อารมณ์เปลี่ยน พฤติกรรมแรงจูงใจมีผลให้บุคคลมีการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ ดังนั้นแรงจูงใจจึงมีความสัมพันธ์กับอารมณ์อย่างใกล้ชิด เช่น อุไรวรรณโกรธตั้จึงทำร้ายตั้
3. ทำให้เกิดนิสัย สังคมเป็นแหล่งเรียนรู้ บ่มเพาะพฤติกรรมให้เป็นนิสัยและบุคลิกภาพ ส่งผลต่อจิตใจ เช่น การที่สังคมได้อบรม สั่งสอนขัดเกลาให้เด็กมีความทะเยอทะยานพึ่งตนเอง มุ่งก้าวหน้า เด็กก็จะมีพฤติกรรมใฝ่ดีและมุ่งผลสำเร็จ
4. ทำให้เกิดความมุ่งหวังและความคาดหวัง เราทุกคนย่อมแสดงพฤติกรรมออกมามากมายเพื่อตอบสนองความต้องการที่ไม่มีขีดจำกัด ทุก ๆ ครั้งทีบุคคลมีแรงจูงใจจึงเสมือนมีแรงกระตุ้นให้ร่างกายและจิตใจตื่นตัวและมีเป้าหมายมุ่งหวังให้บรรลุจุดหมายตามที่ตนเองปรารถนา เพราะไม่มีพฤติกรรมใดที่แสดงโดยไร้เป้าหมายหรือเกิดโดยเลื่อนลอย

แรงจูงใจจึงมีพลังอำนาจในการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย ด้านอารมณ์และด้านนิสัย ตลอดจนทำให้เกิดความมุ่งหวังและความคาดหวัง

## 2.6 ประเภทของแรงจูงใจ

นักวิชาการได้มีการจัดประเภทแรงจูงใจโดยมีการแบ่งออกตามชนิดของแรงจูงใจ ฐานเกิดของแรงจูงใจและลักษณะของแรงจูงใจ ดังนี้

### 2.6.1 ประเภทของแรงจูงใจตามชนิดของแรงจูงใจ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

2.6.1.1 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง แรงผลักดันที่มาจากสำนึก จากความต้องการของตนเอง เป็นแรงกระตุ้นภายใน เป็นความรู้สึกส่วนตัวที่ไม่ใช่จากสิ่งล่อ

ใจ เช่น สิ่งของ รางวัล แต่เป็นความสนใจ ความชอบ ความพอใจ ความเชื่อ ความรัก ความศรัทธา ความถนัด การเอาใจใส่ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความท้าทาย ความอยากรู้อยากเห็น

2.6.1.2 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงผลักดันที่กระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมโดยมีเหตุจากสิ่งล่อใจภายนอก ทั้งในลักษณะที่เป็นเงิน เช่น ค่าจ้าง เงินเดือนและที่ไม่ใช่เงิน เช่น เบี้ยอรรถกร การชมเชย โบนัส สินจ้าง สิทธิพิเศษ รางวัล สิ่งของ นอกจากนี้แรงจูงใจภายนอกอาจได้แก่ การแข่งขันและความร่วมมือ ความสำเร็จในการทำงาน ความนิยมยกย่อง การให้รางวัล การลงโทษ ความก้าวหน้า

### 2.6.2 ประเภทของแรงจูงใจตามฐานเกิดของแรงจูงใจ

Hull, Dollard and Miller (อ้างในอริยา คูหา, 2561, น. 105) แบ่งแรงจูงใจตามฐานเกิดออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

2.6.2.1 แรงจูงใจจากฐานชีวภาพ (Biological Approach) แรงจูงใจนี้เป็นแรงจูงใจปฐมภูมิที่จำเป็นเพื่อความอยู่รอด ไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้แต่เกิดจากความต้องการของร่างกายโดยตรง เช่น แรงจูงใจจากความหิวกระหาย การหายใจ การพักผ่อน ความต้องการทางเพศ ทั้งหมดนี้จึงเป็นความต้องการที่เกิดจากการทำงานของอวัยวะในร่างกาย

2.6.2.2 แรงจูงใจจากฐานการเรียนรู้ (Learning Approach) แรงจูงใจนี้เป็นแรงจูงใจทุติยภูมิ เป็นความต้องการทางจิตใจหรือสังคมที่ได้มาจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แรงจูงใจใฝ่อำนาจและแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (วิไลวรรณ ศรีสงคราม และคณะ, 2549 อ้างในอริยา คูหา, 2561, น. 105) เป้าหมายของแรงจูงใจชนิดนี้คือช่วยตอบสนองความพึงพอใจ เป็นแรงจูงใจที่เชื่อว่ามาจากกระบวนการสังคมประกิต (Socialization) เช่น เกียรติยศ ชื่อเสียง การยกย่อง ความร่ำรวย คุณค่า ศักดิ์ศรี ความสำเร็จในชีวิต

### 2.6.3 ประเภทของแรงจูงใจตามลักษณะของแรงจูงใจ

ถวิล ธาราโกชน์ (2532 อ้างในอริยา คูหา, 2561, น. 105) แบ่งแรงจูงใจตามลักษณะของแรงจูงใจออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

2.6.3.1 แรงจูงใจทางชีววิทยา (Physiological Motivation) หรือแรงจูงใจทางกายภาพ เป็นแรงขับทางสรีระวิทยา เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันตั้งแต่เกิดจนตาย ได้แก่ ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความอบอุ่น การหลีกเลี่ยงความเจ็บ การขับถ่าย การพักผ่อน การดูด การหายใจ พฤติกรรมมารดา

2.6.3.2 แรงจูงใจทางจิตวิทยา (Psychological Motivation) เป็นแรงจูงใจที่มีความสำคัญรองลงมาจากรแรงจูงใจทางชีววิทยา แม้ว่าแรงจูงใจทางจิตวิทยาเป็นแรงจูงใจที่ไม่มีความจำเป็นโดยตรงกับชีวิต หากแต่เกื้อหนุนจิตใจ เช่น ความอบอุ่น ความใกล้ชิด ความใส่ใจ



ความรัก ความห่วงใย ความต้องการนี้ยิ่งขาดแคลนจะยิ่งแสวงหา บุคคลที่ได้รับการตอบสนองอย่างเหมาะสมจะเป็นผู้ที่มองโลกในแง่ดี สุขภาพจิตดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น มีความสดชื่นเบิกบานเป็นนิสัย

2.6.3.3 แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ทางสังคม ผ่านการขัดเกลา อบรม สั่งสอนของบุคคลแตกต่างกันตามการศึกษา วิสัยทัศน์ เพศและประสบการณ์ของบุคคล เช่น การสรรหาบุคลากรดีเด่น การศึกษาต่อเพื่อพัฒนาตนเอง การสมัครผู้นำท้องถิ่น แรงจูงใจทางสังคมแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

6.3.3.3.1 แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ คือ พลังกระตุ้นภายในที่บุคคลต้องการมีสัมพันธภาพ สนิทสนม รวมกลุ่ม มีมนุษยสัมพันธ์ ต้องการการยอมรับ ชอบการช่วยเหลือมากกว่าคุณค่าของความสำเร็จ เห็นคุณค่าของความรู้สึกร่วมกันและมีใจกว้างขวาง

6.3.3.3.2 แรงจูงใจใฝ่อำนาจ คือ พลังกระตุ้นที่ตัวบุคคลต้องการนำ มีอำนาจเหนือผู้อื่น ชอบบงการ มีอิทธิพล บังคับ ควบคุม โน้มน้าว ชักจูง เกลี่ยกล่อมให้ผู้อื่นทำตาม โต้แย้ง เอาชนะ ต้องการการยกย่องเป็นใหญ่ และมักเปรียบเทียบกับผู้อื่นเสมอ พัฒนามาจากความต้องการชดเชยปมด้อยของตนเอง

6.3.3.3.2 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ คือ พลังกระตุ้นที่บุคคลต้องการพัฒนาผลงานของตนให้ดีที่สุด โดยเน้นมาตรฐานความสำเร็จ (Excellent Standard) บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะมีความรับผิดชอบ คิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ ชอบงานท้าทาย วางแผนและมีขั้นตอนในการทำงาน มีหลักเกณฑ์ มุ่งงาน มีเหตุผล รู้ศักยภาพของตน และมักแข่งขันกับตนเอง

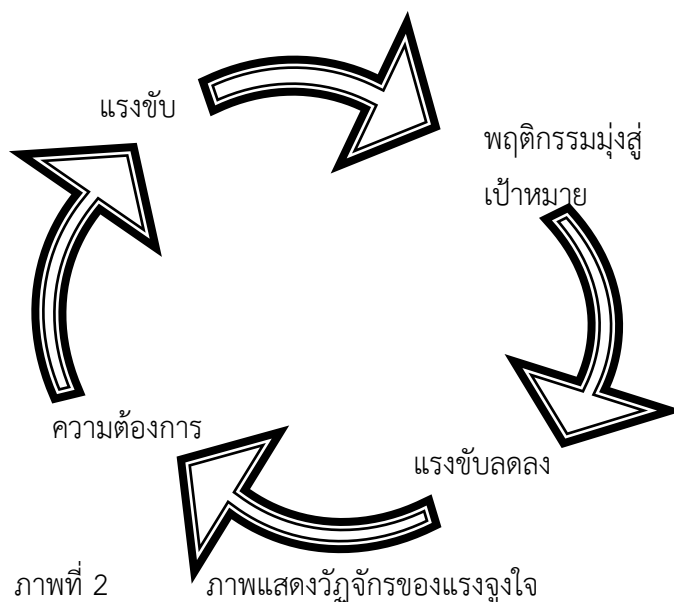
โดยอริยา คูหา (2561, น. 107) กล่าวว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นั้นเป็นความต้องการที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จ เป็นปรารถนามุ่งสู่ความก้าวหน้า เน้นการพัฒนาตนเองเพื่อความเป็นเลิศ เป็นแรงขับเคลื่อนที่ต้องการทำให้ผลงานของตนดียิ่งขึ้น จึงเป็นกิจจะลักษณะสำคัญที่เกื้อหนุนให้การทำกิจกรรมต่าง ๆ ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เช่น การศึกษา การประกอบอาชีพ การดำรงชีวิต เหตุนี้ลักษณะของผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จึงอาจพิจารณาที่องค์ประกอบ 6 ด้าน คือ

1. ด้านความทะเยอทะยาน (Aspiration)
2. ด้านความกระตือรือร้น (Energetic)
3. ด้านความกล้าเสี่ยง (Moderate Risk Taking)
4. ด้านความรับผิดชอบต่อตนเอง (Individual Responsibility)
5. ด้านการรู้จักวางแผน (Planning)
6. ด้านความมีเอกลักษณ์ (Unique of Characteristic)

โดยมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ในขณะที่เดียวกันแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ก็เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเช่นกัน
2. สภาพแวดล้อมการเรียน พบว่า สภาพแวดล้อมในการเรียนลักษณะของครูผู้สอน และเจตคติต่อการเรียนมีอิทธิพลทางตรงกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
3. สัมพันธภาพกับเพื่อน ฤทัยรัตน์ ชิดมงคล และเปรมฤดี บริบาล (2553, อ้างในอริยา คูหา, 2561, น. 108) พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษาพยาบาล ได้แก่ สัมพันธภาพกับเพื่อน การรับรู้คุณค่าในตนเอง บรรยากาศในการเรียนรู้ ความคาดหวังของผู้ปกครอง เจตคติต่อการเรียน สัมพันธภาพกับอาจารย์และเจตคติที่มีต่ออาจารย์
4. บุคลิกภาพ หทัยขวัญ จันทอง (2560, อ้างในอริยา คูหา, 2561, น. 108) พบว่า บุคลิกภาพส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของพนักงานแห่งหนึ่งในจังหวัดสงขลา มี 4 แบบ คือ บุคลิกภาพที่กล้าแสดงออก บุคลิกภาพที่มีจิตสำนึก บุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์ และบุคลิกภาพแบบประนีประนอมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับ Robbins (2005, อ้างในอริยา คูหา, 2561, น. 108) ที่กล่าวว่า ลักษณะของบุคคลที่มีความต้องการความสำเร็จหรือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง คือ เป็นบุคคลที่มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะรับภาระหรือความรับผิดชอบในการทำงาน มีการตั้งเป้าหมายไว้สูงกว่าปกติ ชอบเสี่ยงกับเป้าหมายนั้นและสนุกกับการทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น

## 2.7 วัฏจักรของแรงจูงใจ



ที่มา : อริยา คูหา, 2561, น. 109

อริยา คูหา (2561, น. 109) อธิบายเกี่ยวกับวัฏจักรของแรงจูงใจ ดังนี้

1. **ขั้นความต้องการ (Need)** ความต้องการของบุคคลมีสาเหตุได้ทั้งจากภาวะภายใน และจากความต้องการภายนอกที่กระตุ้นและผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมาย เช่น ความต้องการพักผ่อน ความหิว ต้องการซื้อเสืยง

2. **ขั้นมีแรงขับ (Drive)** แรงขับหรือแรงกระตุ้นของบุคคลย่อมมีระดับหรือความเข้มที่ต่างกัน เช่น บุคคลที่มีความหิวมากย่อมมีแรงขับในการแสวงหาอาหารมากสะท้อนได้จากการสั่งอาหารหรือจากบุคคลที่ต้องการร่ำรวย ก้าวหน้า ก็จะมีแรงขับขยันทำงาน หนักเอาเบาสู้ เหตุนี้แรงขับจึงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมโดยตรง เช่นเมื่อกระหายน้ำจะดื่มน้ำ เมื่อเหนื่อยล้าจะพักผ่อน เมื่อร้อนหรือเย็นเกินไปก็จะมี การปรับสมดุล

3. **ขั้นพฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมาย (Behavior toward Goal)** เป็นขั้นการกระทำมุ่งสู่เป้าหมายประสงค์เพื่อให้บรรลุความต้องการ พฤติกรรมในขั้นนี้เป็นดัชนีประเมินวุฒิภาวะของบุคคล

4. **ขั้นแรงขับลดลง (Drive Reduction)** แรงขับของบุคคลจะลดลงภายหลังได้รับการตอบสนองความต้องการแล้วหรือเมื่อภาวะสมดุลได้เกิดขึ้นภายในร่างกายแล้ว

ในวัฏจักรแรงจูงใจนั้น เมื่อความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้วก็จะเกิดแรงขับความต้องการอื่นต่อไป จะหมุนเวียนไปเช่นนี้ อย่างไรก็ตามความต้องการของบุคคลนั้นบางครั้งแรงขับและการลดแรงขับอาจไม่สอดคล้องกัน จึงอาจเป็นเหตุให้ความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง ภาวะเช่นนี้อาจทำให้เกิดการคับข้องใจหรือความขัดแย้งภายในจิตใจ ซึ่งอาจเกิดได้จากความล้มเหลว ปัญหา สิ่งแวดล้อม หรือการถูกขัดขวางความต้องการ บุคคลก็จะหาแนวทางลดความขัดแย้งภายในจิตใจ จนกระทั่งเกิดความพอใจ เหตุนี้วัฏจักรของแรงจูงใจจึงเกิดขึ้นตลอดเวลาเป็นกระบวนการ ไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งนี้การอธิบายปรากฏการณ์ของแรงจูงใจขึ้นอยู่กับฐานความเชื่อหรือทฤษฎีของนักวิชาการ

## 2.8 ทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าความรู้ด้านทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ พบว่ามีทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจมากมาย ในงานศึกษาชิ้นนี้ ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีแรงจูงใจของวิตเตอร์ วรูม (Victor H. Vroom) คือ ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory) และทฤษฎีของสกินเนอร์ (Burrhus Skinner) คือ ทฤษฎีการเสริมแรงหรือทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ซึ่งอธิบายพอสังเขปได้ ดังนี้

### 2.8.1 ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory)

ความคาดหวัง คือ การกระทำหรือสถานการณ์ที่คาดการณ์ล่วงหน้าถึงอนาคต เป็นความมุ่งหวัง เป็นค่าความน่าจะเป็นของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่หวังไว้ (Clay, 1988, อ้างถึงในอริยา คูหา, 2561, น. 116) โดยวรูมได้อธิบายถึงแรงจูงใจว่าบุคคลจะทุ่มเททำอะไรขึ้นอยู่กับการ

ประเมินว่าตนเองทำได้หรือไม่และผลลัพธ์ที่ได้รับคุ้มค่าหรือไม่ แรงจูงใจนี้จึงขึ้นอยู่กับตัวบุคคลเองที่ได้กำหนดค่าความคาดหวังไว้ในสิ่งที่จะกระทำและความคาดหวังนั้นจะเป็นไปตามค่านิยมของตนเองตลอดจนมีแนวทางที่จะสร้างแรงจูงใจเพื่อให้อำนาจสิ่งนั้นให้ได้ (สมหมาย เทียนสมใจ, 2556, อ้างถึงในอริยา คูหา, 2561, น. 117)

หลักพื้นฐานของทฤษฎีความคาดหวังมีดังนี้

1. ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกมีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล
2. พฤติกรรมเกิดจากการตัดสินใจของบุคคลเอง
3. บุคคลย่อมมีความแตกต่างกันในความต้องการ ความปรารถนาและเป้าหมาย
4. บุคคลจะเลือกใช้พฤติกรรมโดยยอมเป็นไปตามการรับรู้ผลต่อเนื่องจากพฤติกรรมนั้น

โดยทฤษฎีความคาดหวังมีสมมติฐานของทฤษฎี ดังนี้

1. พฤติกรรมเป็นผลมาจากอำนาจหรือพลังในตัวบุคคลกับสภาพแวดล้อม
  2. บุคคลแต่ละคนจะมีความต้องการ ความปรารถนาและเป้าหมายที่ต่างกัน
  3. บุคคลเป็นผู้ตัดสินใจเลือกพฤติกรรม ซึ่งนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ
- ทั้งนี้วรูมนั้นว่าคุณค่าของความคาดหวังที่มีผลต่อความตั้งระดับแรงจูงใจ

ประกอบด้วย

1. ความคาดหวังความพยายามกับการปฏิบัติงาน (EP: Effort-Performance Expectancy) หมายถึง การที่บุคคลสามารถหยั่งรู้ได้ว่างานที่ตนเองกระทำอยู่นั้นมีความง่ายหรือยากเพียงใด หากรับรู้ว่าง่ายในระดับที่ทำได้ก็จะทุ่มเทเอาใจใส่และปฏิบัติงานบรรลุจุดมุ่งหมาย
2. ความคาดหวังการปฏิบัติงานกับผลลัพธ์ (PO: Performance - Outcome Expectancy) หมายถึง การที่บุคคลสามารถประเมินศักยภาพตนเองได้ว่าสามารถทำงานนั้นได้หรือไม่ หากเชื่อมั่นว่ากระทำได้ก็จะมีแรงขับในการทำงานเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ
3. ความคาดหวังคุณค่าของรางวัล (V: Valence Expectancy) หมายถึง ความคุ้มค่าของผลตอบแทนที่จะได้รับ หากพิจารณาแล้วเหมาะสม มีประโยชน์ เป็นที่พอใจที่จะกระทำ สิ่งใดก็ตามที่มีคุณค่ามากก็จะมีแรงจูงใจมาก

ทฤษฎีชี้ให้เห็นถึงสาเหตุของพฤติกรรมแรงจูงใจว่ามาจากความคาดหวังแรงจูงใจจะมีระดับมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความคาดหวังของบุคคลที่จะพิจารณาว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใดในการกระทำสิ่งนั้น หากเห็นว่ารางวัลที่จะได้จากความพยายามนั้นมีคุณค่า คุ้มค่า

และเป็นไปได้สูงมากเท่าไร บุคคลก็จะยิ่งทุ่มเทความสามารถและความพยายามมากเท่านั้น ในทางกลับกันหากบุคคลมองว่าความเป็นไปได้มีน้อยหรือรางวัลที่ได้ไม่มีคุณค่าและคุ้มค่า ก็จะไม่มีความพยายามเพราะคิดว่าเป็นการลงทุนที่ไม่คุ้มค่า

## 2.8.2 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory)

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์เกิดจากความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนรู้ของสกินเนอร์ว่าการเรียนรู้เกิดจากการที่อินทรีย์สามารถโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมการลงมือกระทำและการได้รับการเสริมแรง

ในการทดลองนั้นสกินเนอร์ได้ทำการทดลองพฤติกรรมของหนูในกล่อง Skinner Box ซึ่งประกอบด้วยคานที่เป็นตัวบังคับให้อาหารตกลงมาในจานและหลอดไฟเหนือคานที่เมื่อสัมผัสที่คานไฟจะสว่าง จากนั้นอาหารก็จะตกลงมา หนูในกล่องจะถูกปล่อยให้หิว เมื่อหิวหนูก็วิ่งสะเปะสะปะจนบังเอิญวิ่งไปแตะคาน ไฟในกล่องก็จะสว่าง อาหารก็ตกลงมา หนูก็จะได้กินอาหาร สกินเนอร์สังเกตว่าทุกครั้งที่หนูหิวหนูจะกดคานเสมอ และพบว่าการเพิ่มอัตราการตอบสนองของหนูขึ้นอยู่กับตัวเสริมแรง นอกจากนี้สกินเนอร์ยังสรุปไว้ว่าอัตราการเกิดพฤติกรรมหรือการตอบสนองขึ้นอยู่กับผลของการกระทำ คือการเสริมแรงหรือการลงโทษทั้งทางบวกและทางลบ

### 1. การเสริมแรง (Reinforcement)

คือ การที่บุคคลมีพฤติกรรมใด ๆ ที่พึงประสงค์แล้ว แล้วได้รับตัวเสริมแรงจำทำให้การตอบสนองนั้นมีอัตราเพิ่มมากขึ้นหรือมีแนวโน้มว่าจะกระทำพฤติกรรมนั้นอีก (มธุรสสว่างบำรุง, 2542, อ้างถึงในอริยา คูหา, 2561, น. 173) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1 การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง การให้ตัวเสริมแรงที่พึงประสงค์ภายหลังที่บุคคลได้แสดงพฤติกรรมไปแล้ว เป็นผลให้ความถี่ของพฤติกรรมที่เพิ่มขึ้น เช่น ทำดีได้ดี หรืออุ้งน่วยแม่กวาดบ้าน แม่จึงพาไป Big C ซึ่งเป็นผลให้ต่อไป ๆ อุ้งน่วยงานแม่เพิ่มขึ้น

1.2 การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) คือ การถอดถอนสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาหรืออุปสรรคใด ๆ ออกไป ภายหลังเมื่อได้มีพฤติกรรมไปแล้ว ให้ความถี่ของพฤติกรรมเพิ่มขึ้น เช่น ด้วยสภาพห้องเรียนที่ร้อนอบอ้าว ครูจึงเปิดพัดลมให้นักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนตั้งใจเรียนต่อไป หรือน้องสัมผัสขามทางม้าลายเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกตำรวจจับ เป็นต้น

### 2. การลงโทษ (Punishment)

คือ การที่บุคคลมีพฤติกรรมใด ๆ ที่ไม่พึงประสงค์ จากนั้นให้การลงโทษเพื่อให้บุคคลลดพฤติกรรมนั้น ซึ่งเป็นผลให้เกิดความไม่พอใจ การลงโทษจึงมีลักษณะตรงกันข้ามกับ

การเสริมแรงเพราะเป็นการยับยั้งให้ละ เลิก พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ การลงโทษแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การลงโทษทางบวก (Positive Punishment) คือ การให้สิ่งที่ไม่พึงปรารถนาแก่บุคคลเพื่อลดพฤติกรรมนั้นลง ได้แก่ การตี การดุ การเพิกเฉย เป็นต้น เช่น ต่วนไม่ทำการบ้านแม่จึงตี

2.2 การลงโทษทางลบ (Negative Punishment) คือ การถอดถอนหรือริบสิ่งที่พึงประสงค์หรือที่ขอบอกไปเพื่อลดพฤติกรรมนั้นลง เช่น ขับรถโดยประมาทตำรวจจึงยึดใบขับขี่

สกินเนอร์ พบว่า การให้การเสริมแรงจะมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้ต่อเมื่ออยู่ภายใต้สภาพการณ์ที่เหมาะสม ทั้งนี้เพื่อควบคุมและปรับพฤติกรรมนั่นเอง สกินเนอร์จึงได้กำหนดตารางการให้การเสริมแรงไว้ 4 ประเภท ได้แก่

1. การเสริมแรงตามจำนวนครั้งที่แน่นอน (FR: Fixed Ratio) เป็นการกำหนดการให้ตัวเสริมแรงที่คงที่แน่นอน ในทุก ๆ ครั้งที่มีการแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ วิธีนี้ช่วยให้การตอบสนองเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เช่น อ่านหนังสือทุกครั้งแม่จะปกผลไม้ให้ทาน ชื้อสินค้า Clinique ครบทุก ๆ 2,000 บาทได้ชุดล้างหน้า 1 ชุด รับจ้างปอกมะพร้าว 1 ลูกได้เงิน 2 บาท ถ้าปอก 150 ได้เงิน 300 บาท

2. การเสริมแรงตามจำนวนครั้งที่ไม่แน่นอน (VR: Variable Ratio) เป็นการกำหนดการให้ตัวเสริมแรงไม่คงที่ ไม่มีการกำหนดจำนวนการตอบสนองที่แน่นอนในการให้ตัวเสริมแรง เช่น อาจให้ตัวเสริมแรงทุก ๆ 2 ครั้งแล้วเปลี่ยนเป็นทุก ๆ 6 ครั้ง ซึ่งการเสริมแรงชนิดนี้ก่อให้เกิดการตอบสนองสูงมากเพราะบุคคลไม่อาจทราบว่าจะได้ตัวเสริมแรงเมื่อไร ทราบเพียงว่ามีโอกาสได้รับตัวเสริมแรง หากยังคงดำเนินพฤติกรรมต่อไป เช่น การซื้อล็อตเตอรี่

3. การเสริมแรงตามเวลาที่แน่นอนแน่นอน (FI: Fixed Interval) เป็นการกำหนดการให้ตัวเสริมแรงตามเวลาที่คงที่ ที่กำหนดว่าจะให้ตัวเสริมแรงเมื่อไร เช่น ให้ทุก ๆ 3 นาทีหรือทำงานได้เงินเดือนทุกสิ้นเดือน ได้อังเปาทุก ๆ วันตรุษจีน

4. การเสริมแรงตามเวลาที่ไม่แน่นอนแน่นอน (VI: Variable Interval) เป็นกรณีที่ผู้ทดลองไม่มีกำหนดเวลาการให้ตัวเสริมแรงว่าจะให้เมื่อไร แต่มีการกำหนดอย่าง ๆ กว้าง ๆว่าจะให้ตัวเสริมแรงกี่ครั้ง เช่น การตรวจเยี่ยมของหัวหน้าเวรโดยไม่แจ้งล่วงหน้า ผู้บริหารการตรวจการแต่งกาย เล็บและผมของนักเรียนหน้าประตูโรงเรียน

อย่างไรก็ตามการเสริมแรงแต่ละชนิดนั้นมีประสิทธิภาพแตกต่างกัน โดยที่การเสริมแรงชนิด VR คือรูปแบบที่ให้ประสิทธิผลดีที่สุดและการเสริมแรงชนิด FI คือรูปแบบที่ให้ประสิทธิผลน้อยที่สุด ขณะเดียวกันในการสร้างพฤติกรรมที่ต้องการนั้นจะต้องใช้การเสริมแรงที่เหมาะสมทีละน้อย จนกระทั่งเกิดพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ต้องการ

จากการศึกษาค้นคว้า ชี้ให้เห็นว่าความคาดหวังและแรงจูงใจเป็นแรงขับที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ รูปแบบพฤติกรรมหรือการบรรลุผลที่ต้องการ โดยบุคคลนั้นจะต้องมีความคาดหวังที่ทรงพลังมากพอหรือจะต้องมีการใช้รูปแบบการจูงใจที่เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ

### 3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า ตลอดจนทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ดังนี้

#### 3.1 ความหมายของการเรียนรู้

ชาตรี (2545) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลจากพฤติกรรมเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวรภายหลังจากที่ได้เรียนรู้

เมธาวิ อุดมธรรมานุภาพ (2548) กล่าวว่า การเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากประสบการณ์และการเปลี่ยนแปลงที่ถาวรหรือค่อนข้างถาวร

ภักดี รัตน मुखและประดิษฐ์ ศรีอ้วน (2559, น.109) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมค่อนข้างถาวรภายหลังจากที่บุคคลได้รับประสบการณ์หรือได้รับการฝึกหัด ทั้งนี้ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดจากการสนองตอบสัญชาตญาณ ฤทธิ์ของยาหรือสารเคมี หรือปฏิกิริยาสะท้อนตามธรรมชาติของมนุษย์

อริยา คูหา (2561, น.164) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นตลอดชีวิต ที่ได้จากการสังเกต ศึกษาและฝึกฝนกระทำจริง เป็นผลให้บุคคลสามารถทำอะไรได้ ทำอะไรเป็น

การเรียนรู้จึงหมายถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ที่ถาวรหรือค่อนข้างถาวรที่เกิดขึ้นตลอดชีวิตและจะเกิดขึ้นหลังจากได้รับประสบการณ์หรือการฝึกฝนที่ไม่ได้มาจากการตอบสนองตามสัญชาตญาณ ฤทธิ์ของยาหรือสารเคมี หรือปฏิกิริยาสะท้อนตามธรรมชาติของมนุษย์

#### 3.2 ลักษณะของการเรียนรู้

อริยา คูหา (2561, น.164) กล่าวว่า การเรียนรู้มีลักษณะที่เฉพาะ ชับซ้อน และมีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ดังนี้

3.2.1 เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นตลอดชีวิต

3.2.2 เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องพันในเรื่องต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง เช่น การทำงาน การตัดสินใจ การปรับตัว

3.2.3 ครอบคลุมทั้งด้านชีวิต สังคม สภาพอารมณ์ และสติปัญญา

3.2.4 มีจุดมุ่งหมาย

3.2.5 เกี่ยวข้องกับความสนใจ

3.2.6 ขึ้นอยู่กับความพร้อมและแรงจูงใจ

อย่างไรก็ตามได้มีหลายปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้

### 3.3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้

ภักดี รัตนमुखและประดิษฐ์ ศรีอ้วน (2559, น.111-112) และ อริยา คูหา (2561, น. 164-166) ชี้ว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ ได้แก่

3.3.1 สติปัญญา (Intelligence) บุคคลที่ฉลาด เก่ง หรือมีเชาวน์ปัญญาสูงย่อมมีความสามารถในการเรียนรู้ได้ดี เข้าใจง่ายและรวดเร็วกว่าบุคคลที่มีเชาวน์ปัญญาต่ำ

3.3.2 อายุ (Age) บุคคลที่อายุมากขึ้น ศักยภาพในการเรียนรู้ยิ่งซาลงในขณะที่ความสามารถบางอย่างจะเพิ่มขึ้น เช่น ความอดทน ความสามารถในการใช้เหตุผล ความรอบคอบ การควบคุมอารมณ์ การแก้ไขปัญหา

3.3.3 เพศ (Sex) ลักษณะทางเพศเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ส่งผลต่อความแตกต่างในการเรียนรู้ เช่น เพศชายมีความสามารถในการคิดคำนวณ วิทยาศาสตร์ งานช่าง งานไม้ ได้ดีในขณะที่เพศหญิงจะมีความสามารถในการใช้ภาษา การคิดละเอียดลออ เช่น งานบัญชี ช่างฝีมือ ช่างเย็บปักถักร้อย

3.3.4 ประสบการณ์เดิม (Stored Experience) พื้นฐานเดิมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ เพราะประสบการณ์ช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ง่าย และส่งผลให้เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ไปสู่การเรียนรู้ใหม่ที่สมบูรณ์กว่าเดิม

3.3.5 แรงจูงใจ (Motivation) แรงจูงใจทั้งภายในและภายนอกเป็นพลังผลักดันให้บุคคลอยากเรียนรู้ จดจ่อ อยากรู้ อยากเห็น ใส่ใจ ทุ่มเท สนใจ วางแผน รับผิดชอบ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ วัชร ทรัพย์มี (มปป.) กล่าวว่า การขาดแรงจูงใจเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เด็กไม่สนใจเรียน ไม่มีสมาธิ ดังนั้นวิธีที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียนคือ ประยุกต์เนื้อหาวิชาที่เรียนให้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันหรือการทำงานกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนให้เห็นว่าวิชาต่าง ๆ มีประโยชน์อย่างไรในชีวิต ปัญญา ชูช่วย (2551, อ้างในอริยา คูหา, 2561, น. 165) พบว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยมีนิสัยทางการเรียนและการปรับตัวของผู้เรียนเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3.6 ความพร้อม (Readiness) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ ผู้เรียนที่มีความตั้งใจและความพร้อมทาง



สติปัญญา สนใจ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน กระตือรือร้น มุ่งมั่น ย่อมเรียนรู้ได้ดี เด็กที่ถูกบังคับให้เรียน ไม่มีพื้นฐาน และขาดประสบการณ์ ย่อมมีปัญหาทางอารมณ์ วิตกกังวล เบื่อหน่าย ท้อแท้ ไม่มีความสุขในการเรียนรู้ ดังนั้นการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีหาผู้เรียนมีความพร้อมทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ

3.3.7 อารมณ์ (Emotion) อารมณ์เป็นแรงจูงใจกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ดังนั้นการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ การโน้มน้าว การกระตุ้น ให้ผู้เรียนเกิดความกระหายใคร่เรียนรู้และในกระบวนการการเรียนรู้มีการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่น มีความสุข สนุกสนาน ทำท่าย ให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก ยอมรับและเป็นกันเอง ช่วยให้เกิดคุณภาพการเรียนรู้ที่ดีได้

3.3.8 ความบกพร่องทางร่างกาย (Physically Handicaps) ความสมบูรณ์แข็งแรงปราศจากการเจ็บป่วยย่อมทำให้สามารถรับรู้และเรียนรู้ได้เร็ว หากผู้เรียนมีปัญหาสุขภาพเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น ปัญหาทางสายตา ความบกพร่องทางการได้ยินการเจ็บป่วย ย่อมเป็นสาเหตุต่อพฤติกรรมกรเรียนหรือมีปัญหาสุขภาพมาก ๆ อาจทำให้ขาดเรียน เรียนได้ช้า และเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้

3.3.9 สมาธิและการตั้งใจเรียน (Attention) เด็กที่มีสมาธิและความตั้งใจในการเรียนจะเรียนเก่งและรับรู้ได้ไว ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง อริยา คูหาและบัญญัติ ยงย่วน (2547, อ้างในอริยา คูหา, 2561, น. 165) ศึกษาและพบข้อมูลที่น่าสนใจที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ พฤติกรรมการเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการผัดวันประกันพรุ่ง

3.3.10 การเห็นประโยชน์และคุณค่าของสิ่งที่เรียน (Meaningfulness) ผู้เรียนที่ตระหนักและเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนจะให้ความสำคัญและสนใจร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีเจตคติในการเรียนทั้งในปัจจุบันและอนาคต ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปได้เร็วกว่าผู้ที่ไม่เห็นประโยชน์ และคุณค่าของสิ่งที่เรียน

3.3.11 วิธีสอน (Method of Teaching) พบว่า การสอนที่ให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป สามารถเชื่อมโยงภาคทฤษฎีสู่ภาคปฏิบัติ โดยจัดการเรียนการสอนให้คล้ายคลึงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง สร้างบรรยากาศให้มีความอบอุ่น ให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนอย่างเท่าเทียม จูงใจผู้เรียน การแจ้งความก้าวหน้าในการเรียนและการให้เพื่อนช่วยสอนเป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้บรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้ได้ อีกทั้งการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนจะส่งผลโดยตรงกับประสิทธิผลทางการเรียนและเจตคติที่ดีต่อประสบการณ์เรียนรู้

ปัจจัยข้างต้นจึงเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องทำความเข้าใจเพื่อเตรียมการและวางแผนในการปรับ แก้ไข หาวิธีรับมือหรือส่งเสริม กระตุ้น พัฒนา เพื่อเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพ

### 3.4 องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้

ภักดี รัตนमुखและประดิษฐ์ ศรีอ้วน (2559, น.112-113) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้มี 4 ประการ ประกอบด้วย

3.4.1 แรงขับ (Drive) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลและเป็นความพร้อมที่จะเรียนรู้ของบุคคลทั้งสอง ระบบประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ แรงขับและความพร้อมเหล่านี้จะก่อให้เกิดปฏิกิริยาหรือพฤติกรรมที่จะชักนำไปสู่การเรียนรู้ต่อไป

3.4.2 สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นตัวการที่ทำให้บุคคลมีปฏิกิริยาหรือพฤติกรรมตอบสนองออกมา ในด้านการเรียนการสอนสิ่งเร้าหมายถึง ครู กิจกรรมการเรียนการสอน และอุปกรณ์การสอนต่าง ๆ ที่ครูนำมาใช้

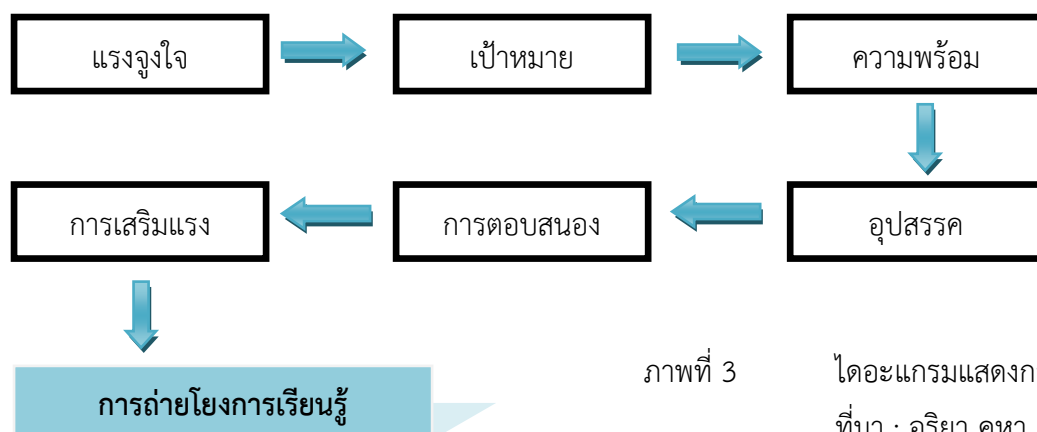
3.4.3 การตอบสนอง (Response) เป็นปฏิกิริยาหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกมาเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ทั้งส่วนที่สังเกตได้และที่ไม่สามารถสังเกตได้ เช่น การเคลื่อนไหว ท่าทาง คำพูด การคิด การรับรู้ ความสนใจ และความรู้สึก เป็นต้น

3.4.4 การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการให้สิ่งที่มีอิทธิพลต่อบุคคลอันมีผลในการเพิ่มพลังให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเพิ่มขึ้น การเสริมแรงมีทั้งทางบวกและทางลบซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคลเป็นอันมาก

การมีแรงขับที่ดีและการจัดหาสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดการตอบสนองที่ต้องการ ตลอดจนการเสริมแรงเพื่อช่วยกระตุ้นการตอบสนองนั้นจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี

### 3.5 กระบวนการเรียนรู้

อริยา คูหา (2561, น.166) ได้อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ดังนี้



ภาพที่ 3

ไดอะแกรมแสดงการเรียนรู้  
ที่มา : อริยา คูหา, 2561, น. 166

ได้อะแกรมข้างต้นชี้ให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นที่แรงจูงใจ หากผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน มีความตั้งใจ สนใจ ใฝ่เรียนรู้ การเรียนรู้ก็จะเป็นไปอย่างเพลิดเพลินและสนุก ผู้ที่มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องที่สอน มีความพร้อมและชี้แจงเป้าหมายการเรียนรู้ สำนวความพร้อมทั้งทางกาย ทางจิตใจ เช่นเจตคติของผู้เรียน พื้นฐานประกอบการและความรู้ ในขณะเดียวกันในระหว่างเรียนมีการตั้งคำถามให้วิเคราะห์คิด มอบหมายการบ้านและมีโครงการเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว มีบรรยากาศของการเรียนรู้พึงประสงค์ เช่น ให้เกียรติ ยอมรับ ชมเชย กำลังใจ และให้การเสริมแรงก็จะส่งผลให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จ

### 3.6 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ ซึ่งพบว่ามีหลากหลายและมีลักษณะเฉพาะตัวและต่างมุมมองขึ้นอยู่กับความเชื่อของนักจิตวิทยาและนักวิชาการนั้น ๆ ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความต้องการเรียนรู้หรือการเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ พบว่า ทฤษฎีที่น่าสนใจ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสัมพันธ์เชื่อมโยง ของเอ็ดเวิร์ด ธอร์นไดค์ (Edward Thorndike, 187-1949) ซึ่งอธิบายโดยสังเขปได้ดังนี้

ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Connectionism Theory) เป็นการกล่าวถึงการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus – S) กับการตอบสนอง (Response – R) โดยมีหลักเบื้องต้นว่า “การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยที่การตอบสนองมักจะออกมาเป็นรูปแบบต่าง ๆ หลายรูปแบบ จนกว่าจะพบรูปแบบที่ดี หรือเหมาะสมที่สุด ซึ่งเรียกการตอบสนองเช่นนี้ว่า “การลองถูกลองผิด” (Trial and error) นั่นคือ การเลือกตอบสนองของผู้เรียนรู้ ซึ่งจะกระทำด้วยตนเอง ไม่มีผู้ใดมากำหนดหรือชี้ช่องทางในการปฏิบัติให้ และเมื่อเกิดการเรียนรู้ขึ้นแล้ว การตอบสนองหลายรูปแบบจะหายไปเหลือเพียงการตอบสนองรูปแบบเดียวที่เหมาะสมที่สุด และพยายามทำให้การตอบสนองเช่นนั้นเชื่อมโยงกับสิ่งเร้าที่ต้องการให้เรียนรู้ต่อไปเรื่อย ๆ

ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงมีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. ลักษณะการเรียนรู้แบบลองผิดลองถูก (Trial and Error)
2. ลักษณะตามกฎการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ ซึ่งมีกฎการเรียนรู้ที่สำคัญ 3 ประการด้วยกัน ได้แก่ กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) และกฎแห่งพอใจ (Law of Effect) โดย

#### 2.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness)

การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งวุฒิภาวะ ประสบการณ์เดิม ร่างกายและจิตใจ โดย

- เมื่อบุคคลพร้อมที่จะทำแล้วได้ทำ เขาย่อมเกิดความพอใจ
- เมื่อบุคคลพร้อมที่จะทำแล้วไม่ได้ทำ เขาย่อมเกิดความไม่พอใจ
- เมื่อบุคคลไม่พร้อมที่จะทำแต่เขาต้องทำ เขาย่อมเกิดความไม่พอใจ

## 2.2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) แบ่งเป็น 2 กฎย่อย คือ

- กฎแห่งการได้ใช้ (Law of Use) มีใจความว่า พันธะหรือตัวเชื่อมระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองจะเข้มแข็งขึ้นเมื่อได้ทำบ่อย ๆ

- กฎแห่งการไม่ได้ใช้ (Law of Disuse) มีใจความว่า พันธะหรือตัวเชื่อมระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองจะอ่อนกำลังลง เมื่อไม่ได้กระทำอย่างต่อเนื่องมีการขาดตอนหรือไม่ได้ทำบ่อย ๆ

## 2.3 กฎแห่งความพอใจ (Law of Effect)

เมื่อบุคคลได้รับผลที่น่าพอใจย่อมอยากที่จะเรียนรู้ต่อไป บุคคลที่จะลงมือทำซ้ำเพราะผลการกระทำช่วยให้การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเข้มแข็งขึ้น กฎข้อนี้ นับว่าเป็นกฎที่สำคัญและได้รับความสนใจจากธอร์นไดค์มากที่สุด โดยมีใจความว่า พันธะหรือตัวเชื่อมระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองจะเข้มแข็งหรืออ่อนกำลังขึ้นอยู่กับผลต่อเนื่องหลังจากที่ได้ตอบสนองไปแล้ว รางวัลจะมีผลให้พันธะสิ่งเร้าและการตอบสนองเข้มแข็งขึ้น ส่วนการทำโทษนั้นจะไม่มีผลใด ๆ ต่อความเข้มแข็งหรือการอ่อนกำลังของพันธะระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง

เห็นได้ว่าทฤษฎีการเรียนรู้แบบสัมพันธ์เชื่อมโยงของเอ็ดเวิร์ด ธอร์นไดค์ สอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับความต้องการในการเรียนรู้ซึ่งขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย อาทิ ความพร้อม แรงจูงใจ ซึ่งสิ่งนี้จะทำให้เกิดแรงจูงใจ จากนั้นทำให้เกิดแรงขับ และเกิดการแสดงพฤติกรรมอันนำไปสู่การเรียนรู้ ซึ่งหากผู้เรียนมีความพึงพอใจกับผลที่เกิดจากการได้รับประสบการณ์ ผู้เรียนย่อมมีความต้องการที่จะเรียนรู้หรือต้องการดำเนินการกระทำนั้นต่อไป ซึ่งสิ่งนี้ก็จะเป็นแรงจูงใจ แรงขับ และเกิดพฤติกรรมหรือการเรียนรู้ นั้น ๆ ต่อไปเป็นวัฏจักรนั่นเอง นอกจากนี้ในด้านของทฤษฎีการเรียนรู้แบบสัมพันธ์เชื่อมโยงของเอ็ดเวิร์ด ธอร์นไดค์ยังคงเชื่อในพลังของการลงมือฝึกฝนด้วยตนเองและการลองผิดลองถูกซึ่งมีปัจจัยด้านเวลาและความถี่มาเกี่ยวข้องว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีและคงทน นับว่าแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่รัฐบาลดำเนินการสนับสนุนให้เกิดขึ้นในปัจจุบัน

#### 4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Game-Based Learning)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า ตลอดจนทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม หรือ Game-Based Learning ดังนี้

##### 4.1 ความหมายของเกม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546, อ้างในณัฐญา นาคะสันต์และชวนัฐ นาคะสันต์ 2559, น. 139) กล่าวถึงความหมายของเกมว่าเป็นการแข่งขันที่มีกติกาที่กำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึง การแสดงที่ใช้กลวิธี หรือเล่นให้เล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่น ที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม ภาษาอังกฤษใช้คำว่า game

เมอร์เรียม-เว็บสเตอร์ (Merriam-Webster. online, อ้างในณัฐญา นาคะสันต์ และชวนัฐ นาคะสันต์ 2559, น. 139) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเกมว่า เป็นกิจกรรมทางร่างกายหรือจิตใจ หรือการแข่งขันที่มีกฎซึ่งทำให้คนมีความเพลิดเพลิน

เมเออร์ (Meier, Sid. 1989 , อ้างในณัฐญา นาคะสันต์และชวนัฐ นาคะสันต์ 2559, น. 139) กล่าวว่า “A game is a series of interesting choices.” ซึ่งหมายถึง เกมเป็นชุดของการตัดสินใจที่น่าสนใจ

ณัฐญา นาคะสันต์ และชวนัฐ นาคะสันต์ (2559, น. 139) กล่าวว่า เกมเป็นได้ทั้งกิจกรรมหรือการแข่งขันที่มีกฎกติกาที่รับรู้ร่วมกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน นอกจากนี้เกมยังช่วยในเรื่องของการตัดสินใจ ซึ่งในปัจจุบันมีเกมหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่เกมในรูปแบบของการแข่งขันกับตนเองเพื่อสร้างสถิติหรือคะแนนใหม่ให้สูงกว่าเดิม เกมที่แข่งขันกับผู้อื่นในรูปแบบตัวต่อตัว เกมที่แข่งขันในรูปแบบกลุ่ม และเกมที่มุ่งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างภายในกลุ่ม

เกมจึงหมายถึงกิจกรรมหรือการแข่งขันที่มีกติกา ร่วมกันในการเล่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

#### 4.1 ประเภทของเกมที่ทำให้ความรู้

อย่างไรก็ตามเกมนอกจากจะให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่นแล้ว ก็ยังมีเกมที่ทำให้ความรู้แก่ผู้เล่นอีกด้วย โดยณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ (2559) ได้แบ่งประเภทของเกมที่ทำให้ความรู้ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ใช้หรือให้ความรู้โดยตรง (knowledge-conferring games) มีวัตถุประสงค์ชัดเจนว่าใช้เพื่อการถ่ายทอดความรู้ เช่น The Oregon Trail ซึ่งถูกพัฒนา ขึ้นในปี ค.ศ.1990 เพื่อสอนเกี่ยวกับการอพยพย้ายถิ่นในอเมริกา

2. เกมที่อ้างอิงถึงความรู้ (knowledge-referencing games) เช่น เกมอิงประวัติศาสตร์ (historical) เช่น Romance of the Three Kingdoms (TECMO KOEI) หรือ Total War (The Creative Assembly) เกมที่มีการอ้างอิงถึงกระบวนการทางเศรษฐศาสตร์ วิศวกรรม รวมถึงศาสตร์อื่นๆ เช่น เกมที่เกี่ยวกับกระบวนการผลิต อย่าง SpaceChem (Zachary Brath, ผู้พัฒนาคนเดียว) หรือเกมเกี่ยวกับการบริหารจัดการ เช่น OpenTTD (openttd.org, Open-Source) หรือเกมจำลองสถานการณ์ simulation เช่น Flight Simulator (Microsoft) เกมเหล่านี้ไม่ได้นำความรู้มาถ่ายทอดให้ผู้เล่นโดยตรง แต่การอ้างอิงความรู้เหล่านี้ทำให้ผู้เล่นมีความสนใจที่จะศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อทำให้สามารถเล่นเกมได้ดีขึ้น หรือสามารถทำให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในความรู้ที่เป็นพื้นฐานได้โดยผ่านการเล่นเกม

3. เกมที่ใช้และฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา (skill games) โดยที่เกมลับสมอง (puzzle) ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มนี้ เช่น เกม Tetris พัฒนาโดย Alexey Pajitnov ในขณะที่รับราชการในสหภาพโซเวียต ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา Tetris ก็ได้รับความนิยมอย่างสูง ถูกนำไปพัฒนาเป็นเกมฉบับต่างๆ (edition) สำหรับเครื่องเล่นเกมหลายรูปแบบ โดยบางฉบับก็ได้ มีการปรับแต่งกติกา มีระดับความยากง่ายที่แตกต่างกัน มีระบบแข่งขันระหว่างผู้เล่น มีระบบจัดอันดับหรือแบ่งชั้นผู้เล่นตามความสามารถ ตลอดจนความพิเศษอื่น ๆ ในเกม

ปัจจุบันพบว่าการนำเกมต่าง ๆ โดยเฉพาะเกมที่สามารถสอดแทรกหรือให้ความรู้แก่ผู้เรียนไปใช้หรือสร้างต่อยอดเป็นนวัตกรรมการศึกษาเพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอนเพิ่มขึ้นจนเกิดเป็นทฤษฎีการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งขึ้นมาคือการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม หรือ Game-Based Learning นั่นเอง

#### 4.3 ความหมายของการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Game-Based Learning)

การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม หรือ Game-Based Learning เป็นการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่เป็นไปตามหลัก Active Learning ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้กระทำลงไป เป็นการจัด

กิจกรรมเรียนรู้ภายใต้สมมติฐาน ๒ ประการ คือ การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และความคิดที่ว่าแต่ละคนมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ความรู้ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้เรียน จึงมีโอกาสมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว การเรียนรู้จึงเกิดจากการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งผู้เรียนยังได้ใช้กระบวนการ ขั้นสูงได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า (วรรัตน์ อินทสระ, 2562)

ในด้านความหมาย พบว่ามีการให้คำจำกัดความของรูปแบบการสอนดังกล่าว ดังนี้

วรรัตน์ อินทสระ (2562) ให้ความหมายของ Game- Based Learning หรือ GBL ว่าเป็นสื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อมกับ การได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดการเรียนนั้น ๆ เอาไว้ในเกมให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม

ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ (2559) กล่าวว่า Game-Based Learning หรือใช้คำย่อว่า GBL ในที่นี้จะใช้ความหมายตามคำของต่างประเทศคือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วย การเล่นเกมและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว GBL ไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน

การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม หรือ Game-Based Learning จึงหมายถึงรูปแบบการสอนอย่างหนึ่งที่มีการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยมุ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ

#### 4.4 การออกแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Game-Based Learning) ที่มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ผ่านเกม หรือ Game-Based Learning ให้ได้ประสิทธิภาพ พบว่า

วรรัตน์ อินทสระ (2562) กล่าวว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Game-Based Learning) ที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องยึดหลักต่าง ๆ ดังนี้

1. Practice การออกแบบ GBL นั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ

2. Learning by Doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง การเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้ เข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า

3. Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยทำให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

4. Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกมเพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย

5. Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลัก ๆ ที่สำคัญต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ผู้เรียนสมควรรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

ในขณะที่ในด้านของตัวเกมนั้น ฌ็องฌูนา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ (2559) กล่าวว่า ผู้สอนและนักออกแบบต้องมีการเพิ่มผลกระทบ (impact) ของคุณลักษณะด้านเกมและโครงสร้างด้านแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ตลอดจนให้ความสำคัญกับความรูสึกด้านประสบการณ์ เจตคติ และความเชื่อของผู้เล่น และยอมรับว่าการออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมมีผลต่อสภาพและการเสาะหา (investigate) ของผู้เรียน ซึ่งส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ (learning outcomes) (Plass, J. L. et.al., 2015) โดยเกมสามารถกระตุ้นเร้าความสนใจให้กับผู้เรียน และสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปกับบทเรียนโดยพัฒนาในรูปแบบของกิจกรรม ดังนั้นเกมจึงควรมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้

#### 1. การแข่งขัน

องค์ประกอบของการเก็บคะแนนและ/หรือเงื่อนไขการแข่งขันที่จูงใจผู้เล่นและการประเมินผลที่มีศักยภาพ โดยบันทึกผู้เล่นที่ไม่ได้แข่งขันในแต่ละครั้ง ซึ่งในความจริงแล้ว เกมส่วนใหญ่จะใช้ผู้เล่นแบบทีมเล่นเพื่อร่วมกันเอาชนะฝ่ายตรงข้าม

#### 2. การมีส่วนร่วม

เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่น ผู้เล่นจะต้องการเล่นโดยไม่หยุดจนจบเกม

#### 3. การให้รางวัลทันที

ให้รางวัลกับผู้เล่นได้รับชัยชนะหรือคะแนนทันทีหรือบางครั้ง อาจเป็นการตอบกลับในรูปแบบของคำอธิบายอย่างรวดเร็วที่สุดเมื่อถึงเป้าหมาย (goals) ได้สำเร็จ

องค์ประกอบทั้ง 3 ประการเป็นพื้นฐานของเกมที่ดีควรมีเพื่อจูงใจให้ผู้เรียนกระตือรือร้นเรียนรู้ผ่านเกม นอกจากนี้ ควรกำหนดกติกาและเกณฑ์คะแนนที่ชัดเจน ก่อนเล่น รวมถึงการเสริมแรงด้วยคำชมและให้กำลังใจอย่างต่อเนื่อง หรือหากสามารถ ทำกระดานสะสมแต้มหรือคะแนนของผู้ที่ได้คะแนนสูง แสดงไว้ในห้องเรียนก็จะช่วย กระตุ้นผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น



#### 4.5 หลักในการออกแบบเกม

Tinsman (2008, อ้างถึงในวีรรัตน์ อินทสระ, 2562) ได้อธิบายถึงหลักการสำคัญที่ต้องพิจารณาเมื่อทำการออกแบบเกมว่าควรประกอบด้วย

##### 1. ระยะเวลาในการเล่น (Play Length)

สิ่งที่ผู้ออกแบบเกมต้องพิจารณาทุกครั้งเมื่อทำการ ออกแบบเกมคือระยะเวลาในการเล่นว่าใช้เวลาอย่างน้อยเท่าใด จากการเริ่มต้นจนถึงจบเกม ถ้าใช้เวลาในการเล่นนานเกินไป อาจทำให้ผู้เล่นไม่สนใจในการเล่นเกมนั้น ในทางกลับกันถ้าใช้เวลาในการเล่นไม่มากนักอาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณเองยังไม่ได้รับประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจจากการเล่นเกมนั้นเท่าที่ควร หลักการที่น่าสนใจ ที่อาจนำมาใช้ในการกำหนดระยะเวลาในการเล่น เกม คือ ถ้าผู้ออกแบบคิดว่าเกมของตนใช้เวลาในการเล่น ประมาณ 1 ชั่วโมงให้พยายามปรับระยะเวลาในการเล่นใหม่ให้เหลือประมาณ 20 นาที เพราะถ้าผู้เล่นเกม มีความพึงพอใจในเกม ผู้เล่นอาจจะขอเล่นรอบสองหรือรอบสามอีกก็เป็นได้ อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาในแง่ของเกมที่ทำให้ความรู้หรือเกมที่เน้นความคิดที่ซับซ้อนหรือต้องใช้ทักษะและความรู้ในการแก้ไขปัญหา การใช้ระยะเวลาที่สั้นเกินไปอาจไม่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่เกมนั้นกำหนดไว้ได้อย่างแท้จริง ดังนั้นผู้ออกแบบจึงต้องแน่ใจว่าการกำหนดระยะเวลาในการเล่นมีความสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของเกม

##### 2. กลไกหลักของเกม (Core Mechanic)

กลไกของเกม หมายถึง เรื่องกฎหรือกติกาของเกม กลไกเป็นสิ่งที่บ่งชี้ว่าบางสิ่งเกิดขึ้นได้อย่างไร ตัวอย่างเช่นถ้าคุณทำสิ่งหนึ่ง (X) อีกสิ่งหนึ่งจะเกิดขึ้น (Y) ถ้าสิ่งนั้น (X) อนุญาตให้คุณสามารถทำอีกสิ่งหนึ่งได้ (Y) ตัวอย่างเช่น เกมเศรษฐี แสดงให้เห็นถึงกลไกอย่างง่าย ๆ ของเกม เช่น ถ้าผู้เล่นเดินเข้าไปในช่องที่ดิน ผู้เล่นสามารถซื้อที่ดินนั้นได้ หรือถ้าผู้เล่นทอยลูกเต๋าได้คะแนนสูงสุด ผู้เล่นมีสิทธิ์ที่จะได้เริ่มเล่นเกมก่อน สำหรับเกมเศรษฐี กลไกหลักที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้เกมน่าสนใจเสมือนกับเป็นโครงสร้างของเกม ได้แก่ เรื่องของการตัดสินใจเกี่ยวกับการซื้อขาย อสังหาริมทรัพย์ ถ้าปราศจากกลไกหลักที่เปรียบเสมือนโครงสร้างของอาคารหรือบ้านส่วนอื่น ๆ ที่เข้ามาตกแต่งเกม ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบหรือสีสันท่าง ๆ ก็ไม่มีความหมาย (Tinsman, 2008) ดังนั้นผู้ออกแบบเกม จึงต้องพิจารณาอย่างรอบคอบว่ากลไกหลักของเกม กระดานที่ออกแบบนั้นคืออะไรเพื่อสร้างความน่าสนใจและความแตกต่างของเกมได้อย่างชัดเจน

##### 3. การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules)

การเขียนกติกาเป็นส่วนที่มีความสำคัญที่ต้องดำเนินการเป็นลำดับต้น ๆ เนื่องจากเป็นส่วนที่อธิบายว่าเกมนั้นเล่นอย่างไร เพราะผู้ออกแบบเกมไม่สามารถตามไปอธิบายกติกาในการเล่นเกมนั้นให้กับทุกคนฟังได้ สำหรับวิธีการเขียนกฎกติกาผู้ออกแบบสามารถนำเกมที่มีความ คล้ายคลึงกันมาใช้เป็นแนวทางเพื่อกำหนดกติกาสำหรับเกมของตนได้ ซึ่ง

กติกาของเกมโดยทั่วไปครอบคลุมเรื่องวิธีการเล่น การได้รับชัยชนะ การวางตัวเดิน ทิศทางการเคลื่อนตัวเดิน การกำหนดว่าผู้เล่นคนใดจะได้เดินก่อนหรือหลัง และการที่ผู้เล่นทราบว่าจะจบเมื่อใด

#### 4. เรื่องของโชคและกลยุทธ์ (Luck Vs. Strategy)

องค์ประกอบที่สำคัญของเกมมีด้วยกัน ๓ ประการ ได้แก่ โชค กลยุทธ์ และทักษะ โชคคือบางสิ่งบางอย่างที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้เล่น เช่น การโยนลูกเต๋า การสับไพ่ หรือการกระทำของผู้เล่นรายอื่น กลยุทธ์คือการกระทำที่เกิดจากการวางแผนและการตัดสินใจระหว่าง เกมบนข้อมูลที่มีอยู่อย่างจำกัด และทักษะหมายถึงความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้เล่นได้รับมาจากภายนอก ทักษะช่วยให้ผู้เล่นทราบว่า ทางเลือกที่ถูกต้องหรือเหมาะสมในสถานการณ์เฉพาะเป็นอย่างไร (Selinker, 2011) การนำเรื่องโชคผนวกเข้าไปในการเล่นเกมมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากโชคเป็นเรื่องทางจิตวิทยาที่ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกรังเกียจความผิดพลาดในการเล่นของตน นอกจากนี้โชคยังช่วยทำให้ผู้เล่นมีความหวังว่าตนเองสามารถ เอาชนะผู้เล่นที่มีความสามารถสูงได้ อย่างไรก็ตามการใช้โชคเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเกมต้องทำด้วยความ ระมัดระวัง เพราะถ้ามีมากเกินไปผู้เล่นอาจรู้สึกว่าการใช้กลยุทธ์ของตนไร้ความหมาย

#### 5. ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback)

การที่ผู้เล่นเกมเรียนรู้ว่ามีกลยุทธ์ใดบ้างที่สามารถนำไปสู่การได้รับชัยชนะในการเล่นเกมนั้นได้เป็นเรื่องที่มีความสำคัญ เกมที่ดีควรมีประมาณ 3-5 กลยุทธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกใช้เพื่อนำไปสู่การได้รับชัยชนะในเกมนั้นได้ ยิ่งเกมใดที่มีวิธีการหรือรูปแบบการเล่นที่นำไปสู่ชัยชนะจำนวนไม่มากนัก เกมนั้นก็ยิ่งมีความน่าสนใจ ในทางกลับกัน ถ้าเกมใดที่มีวิธีการหรือรูปแบบการเล่นมากเกินไปเกมนั้นจะทำให้ผู้เล่นเกิดความสับสน ตัวอย่างเช่นเกม Scrabble (เกมต่อคำศัพท์) ผู้เล่นอาจใช้กลยุทธ์การต่อคำศัพท์สั้นๆ เพื่อลดโอกาสของคู่แข่งคนอื่น หรืออาจใช้วิธีการต่อคำศัพท์ยาว ๆ เพื่อการเพิ่มคะแนน หรือใช้วิธีกำจัดพยัญชนะ ที่ไม่ต้องการออกไปด้วยการสร้างคำที่แปลกประหลาดเพื่อที่จะได้ตัวอักษรที่ยาวถึง 7 ตัวเพื่อได้รับคะแนนพิเศษ 50 คะแนน วิธีการเหล่านี้อาจไม่สามารถทำพร้อมกันได้ในการเล่นหนึ่งครั้งแต่อย่างน้อยผู้เล่นก็ทราบว่าวิธีการใดบ้างที่ทำให้ตัวเองมีโอกาชนะในการเล่นเกมนั้น ด้วยเหตุนี้การให้ผู้เล่นได้มีโอกาสเปิดเผยวิธีการเล่น หรือกลยุทธ์ในการเล่นจึงเป็นข้อมูลป้อนกลับที่สำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบเกมให้มีความ น่าสนใจและปิดช่องว่างของเกมได้มากยิ่งขึ้น

#### 6. ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-up Features)

เกมที่ดีคือทำให้ทุกคนมีโอกาสชนะเท่า ๆ กัน ซึ่งแตกต่างจากเกมอย่างหมากรุกที่ถ้าผู้เล่นมีจำนวนตัวเหลือน้อยกว่าหนึ่งตัวอาจยุติการแข่งขัน ทั้งนี้มองเห็นว่า ตนเองไม่มีโอกาสได้รับชัยชนะจากการเล่นเกม เกมที่ออกแบบมาให้ผู้แพ้ตามทันบ้างมากและผู้ชนะไม่มีโอกาส

ไล่ตามทัน เกมในลักษณะนี้อาจไม่น่าสนใจ เกมที่ดีต้องเปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ตามหลังที่มีโอกาสไล่ตามผู้นำในเกมได้ โดยอาจมีคะแนนโบนัสพิเศษ หรือจากการเปิดการ์ดคำถามหรือคำสั่งที่ช่วยให้เกิดความสับสนระหว่างผู้เล่น เช่น เมื่อผู้นำเปิดการ์ดแล้วพบคำสั่งไม่ให้เคลื่อนไหวเป็นเวลา ๑ ตา ลักษณะแบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ตามหลัง มีโอกาสที่จะไล่ตามทันหรือแซงหน้าได้ เพราะถ้าเกมไม่มีการออกแบบลักษณะของการไล่ตามทันไว้ อาจทำให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย และรู้สึกว่าการไล่ตามต่อไปก็ไม่สามารถเอาชนะได้เนื่องจากระยะห่างระหว่างผู้นำกับผู้ตามทำให้เกมนั้นไม่มีความหมายแต่อย่างใด

### 7. บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation)

การออกแบบเกมที่ดีต้องพิจารณาเรื่องของการสร้างลักษณะและความแตกต่างของเกม แต่ไม่ได้หมายความว่าให้นำเอาแนวคิดจากเกมที่ประสบความสำเร็จมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเกมจะเป็นเรื่องต้องห้าม ตัวอย่างเช่น เกมเศรษฐี ที่สะท้อนให้เห็นว่ามีเกมมากมายหลายเกมที่ออกแบบช่องตารางการเดินเกมหรือนำเอากติกาบางอย่างของ เกมเศรษฐีมาใช้ ซึ่งสามารถทำได้ถ้าเป็นส่วนที่พิจารณาแล้วว่าเป็นสิ่งที่ผู้เล่นคุ้นเคยและพึงพอใจ ในขณะเดียวกัน ตัวเกมที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ ต้องมีส่วนอื่นที่แตกต่างที่สามารถตอบวัตถุประสงค์การออกแบบเกมนั้นได้ด้วย เพราะฉะนั้นการผสมผสานสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการอยู่แล้วที่ได้มาจากตัวอย่างของเกมที่ประสบความสำเร็จอย่าง แพร่หลายกับนวัตกรรมใหม่ที่สร้างขึ้นสำหรับเกมนั้นโดยเฉพาะจึงเป็นหัวใจสำคัญในการตอบสนองความต้องการ และความคาดหวังของผู้เล่น เพราะคงไม่มีผู้เล่นรายใดที่อยากเล่นเกมที่ลอกเลียนเกมอื่นมาทั้งหมดเพียงแค่ปรับหัวเรื่องหรือชื่อเกมแต่เพียงเท่านั้น

### 8. ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และ รางวัล (Stakes, Risk, and Reward)

การออกแบบเกมต้องคำนึงถึงเรื่องของผลประโยชน์หรือรางวัลที่ผู้เล่นจะได้รับเสมอ ซึ่งประเด็นที่ว่านี้ครอบคลุมเรื่องเวลาที่ใช้ในการเล่น เวลาที่ใช้ในการเตรียมตัวและศึกษาหาข้อมูล ความพยายามในการใช้ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ความภาคภูมิใจ ความประทับใจต่อคนที่ยื่นดูอยู่รอบข้าง และรวมถึงเงินรางวัลที่จะได้รับ โดยทั่วไปการออกแบบเกมที่เน้น ผลประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับมากเท่าใด แสดงให้เห็นถึงการเอาใจใส่ต่อความแตกต่างระหว่างผู้แพ้และผู้ชนะเป็นอย่างดี

หลักการการออกแบบเกมทั้ง 8 ข้อถือเป็นหลักการที่สำคัญที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเกมและเกมกระดานได้เป็นอย่างดีและสอดคล้องกับหลัก MDA Framework ของ Hunicke, LeBlanc และ Zubek ที่ประกอบด้วย กลไกของเกม พลวัตของเกม และสุนทรียะ หรืออาจกล่าวโดยง่ายว่า กรอบแนวคิดนี้ครอบคลุมเรื่องของ กติกา ระบบในการเล่น ซึ่งรวมถึงระยะเวลาในการดำเนินเกม และความสุข

## 4.6 บทบาทของครูในการพัฒนาการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Game-Based Learning)

การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม (Game-Based Learning) จะเปลี่ยนบทบาทของครู จากครู อาจารย์ ไปเป็นหลาย ๆ บทบาทตลอดการสอนดังนี้

1. Motivator ต้องรับบทบาทเป็นคนที่คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ ได้ฝึกฝน และชมเชยเมื่อผู้เรียนทำถูกต้อง เพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจ
2. Content Structurer ต้องเป็นผู้ควบคุมให้การเรียนนั้นได้เนื้อหาตามที่วางหัวข้อเอาไว้ และไปถึงจุด Learning Point ตามที่ตั้งใจ
3. Debriefed ต้องเป็นผู้ให้ความรู้ สรุปประเด็นต่าง ๆ ที่สำคัญและถ่ายทอดให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้น
4. Facilitator ต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ สามารถแนะนำบอก กฎ กติกาต่างๆ และให้ข้อคิดต่างๆ ได้ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ผ่านไปอย่างราบรื่น แต่จะต้องไม่บอกวิธีการเล่นทั้งหมด ต้องเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ในการจัดการเรียนการสอนผ่านการเล่นเกม หรือ Game-Based Learning นั้น ผู้สอนจะต้องกระตุ้นผู้เรียน อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้ความรู้และสรุปเนื้อหาที่สำคัญ เพื่อให้ความกระจ่างแก่ผู้เรียนตลอดจนควบคุมให้การเรียนนั้นเป็นไปตามเนื้อหาที่วางไว้

## 5. ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม Kahoot

### 5.1 ความหมายและประโยชน์ของโปรแกรม Kahoot

โปรแกรม Kahoot หรือ คาสูท เป็นเครื่องมือ หรือ แอปพลิเคชันประเภทเกมที่ใช้ร่วมกับระบบสารสนเทศช่วยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนผ่าน Smart Phone หรือ คอมพิวเตอร์โดยไม่มีค่าใช้จ่าย สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดศักยภาพที่ดี

ประโยชน์ของโปรแกรม Kahoot มีดังนี้

1. สามารถเป็นแบบทดสอบก่อนหรือหลังการสอนเพื่อเป็นการทดสอบความเข้าใจของนักเรียนก่อนหรือหลังการเรียนการสอน

1.1 ประโยชน์สำหรับครู คือ เป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผลการเรียนของนักเรียนก่อนหรือหลังจากที่มีการเรียนการสอน

1.2 ประโยชน์สำหรับผู้เรียน คือ สามารถประเมินตนเองว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมามากน้อยเพียงใด

2. เพื่อให้ครูและผู้เรียนมีส่วนร่วมกันในห้องเรียน

2.1 ประโยชน์สำหรับครู คือ สร้างกิจกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างครูและผู้เรียน

2.2 ประโยชน์สำหรับผู้เรียน คือ ผู้เรียนมีการกระตุ้นสำหรับการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายในห้องเรียน

3. เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนในการในการจัดจ้อกับกิจกรรมที่ทำเนื่องจากโปรแกรม Kahoot (คาฮูท) เป็นลักษณะคล้ายกับเกมอาจมีการจัดกิจกรรมเพื่อการแข่งขันในห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานกับเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น

## 5.2 การใช้งานโปรแกรม Kahoot

งานวิจัยชิ้นนี้ มุ่งสนใจการใช้งานโปรแกรม Kahoot ในรูปแบบเกมคำถามประเภท Quiz แบบปรนัย 4 ตัวเลือก รูปแบบรายบุคคลเท่านั้น จากการศึกษาคู่มือการใช้งานโปรแกรม Kahoot จาก km.buu.ac.th ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และคู่มือการใช้งานโปรแกรม Kahoot จาก modps62.lib.kmutt.ac.th มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า สามารถอธิบายขั้นตอนการใช้งานได้ดังนี้

### 5.2.1 ขั้นตอนการสมัคร

5.2.1.1 เข้าไปที่ URL <https://kahoot.com/>

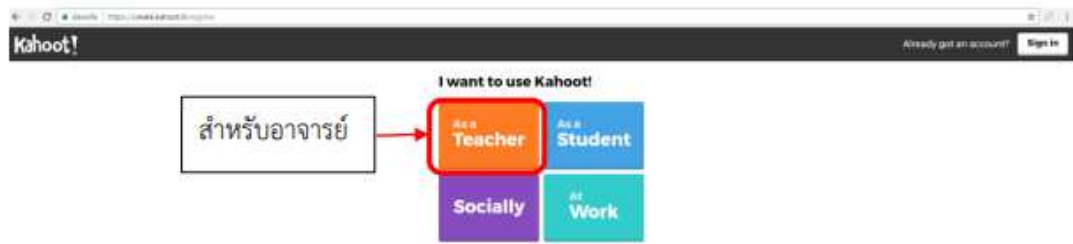


ภาพที่ 4

หน้าเว็บไซต์ Kahoot

ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### 5.2.1.2 เลือกว่าต้องการใช้ Kahoot ในการทำอะไร



ภาพที่ 5 การเลือกจุดประสงค์การใช้งาน Kahoot  
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

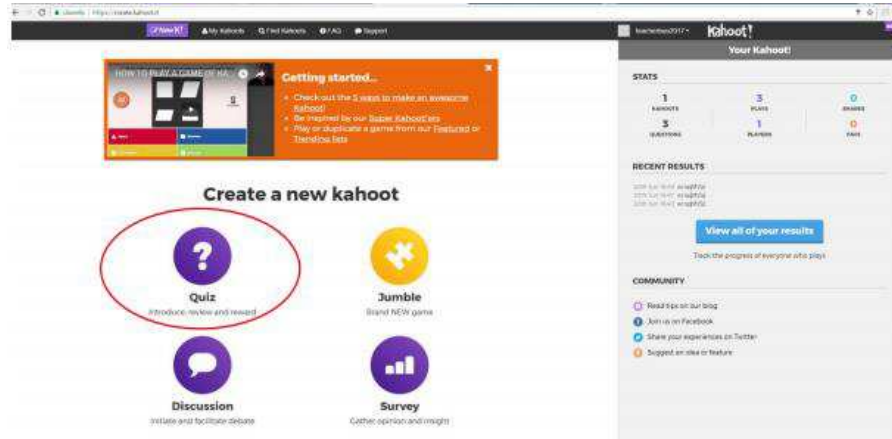
5.2.1.3 เลือกระหว่างการลงทะเบียนโดยใช้ facebook หรือ e-mail ในรูป  
สำหรับ e-mail แล้วกรอกข้อมูลตามภาพ



ภาพที่ 6 การลงทะเบียน  
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## 5.2.2 ขั้นตอนการสร้างคำถาม

5.2.2.1 เลือกประเภทของคำถาม ซึ่งจะมี Quiz, Survey, Jumble, และ Discussion ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยขอล่าถึงเพียงวิธีการสร้างคำถามรูปแบบ Quiz ที่มีลักษณะเป็นปรนัย โดยทำการเลือกคำสั่ง Quiz



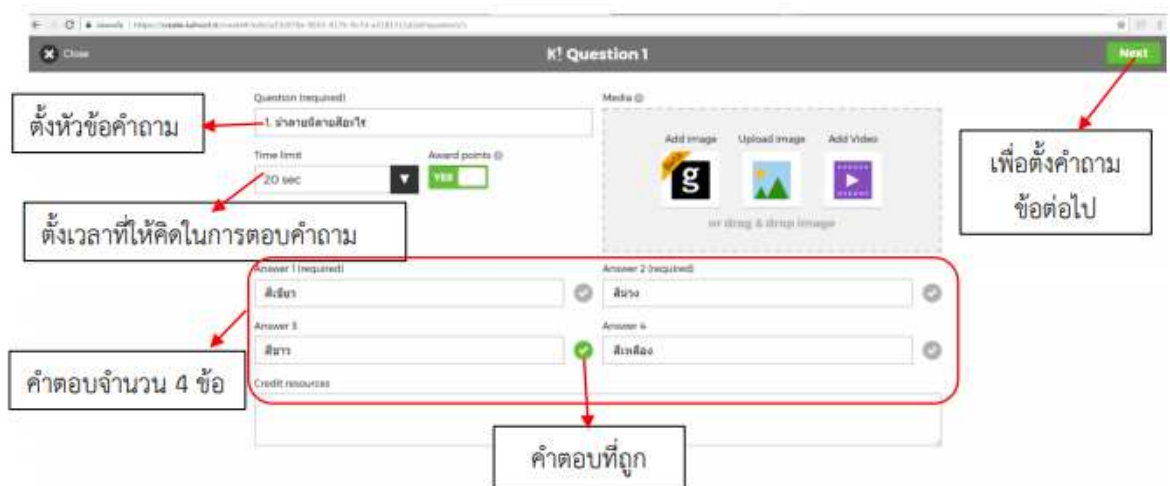
ภาพที่ 7

การเลือกลักษณะรูปแบบคำถาม

ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

5.2.2.2 เข้าสู่หน้าการสร้างคำถามและกำหนดคำตอบ แล้วกรอกข้อมูลตาม

ภาพ

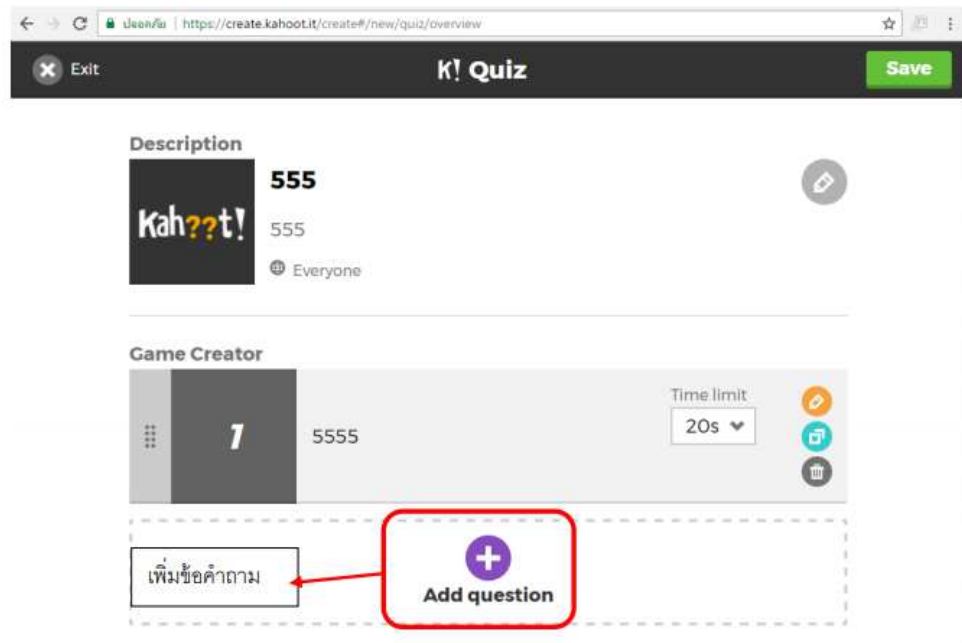


ภาพที่ 8

การสร้างคำถามและกำหนดคำตอบ

ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### 5.2.2.3 หน้าเพิ่มคำถามข้อต่อไป เลือกคำสั่งตามภาพ



ภาพที่ 9

การเพิ่มข้อความข้อต่อไป

ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### 5.2.2.4 เมื่อทำชุดคำถามเสร็จสิ้น เลือกคำสั่ง save เพื่อบันทึก



ภาพที่ 10

การบันทึกชุดคำถาม

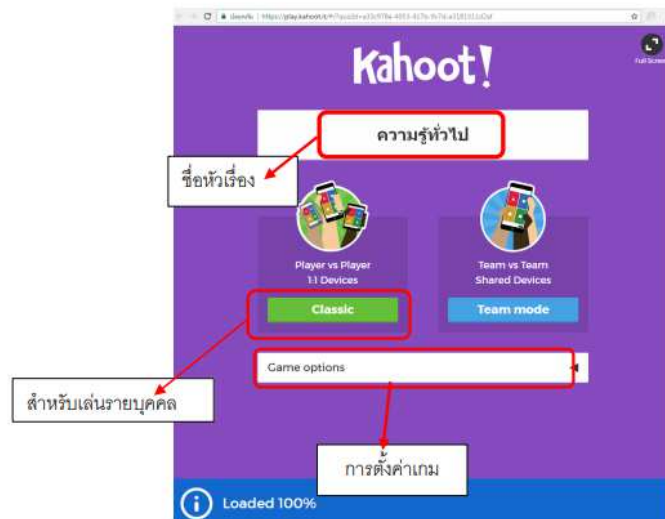
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



## 5.2.3 ขั้นตอนการเล่น

### 5.2.3.1 สำหรับผู้สอน

#### 5.2.3.1.1 สำหรับการเล่นรายบุคคลให้เลือกคำสั่งตามภาพ



ภาพที่ 11 การบันทึกชุดคำถาม

ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

#### 5.2.3.1.2 ขึ้นหน้าต่างเพื่อเริ่มเล่นเกม



ภาพที่ 12 หน้าต่างเริ่มเกมรายบุคคลสำหรับครู

ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

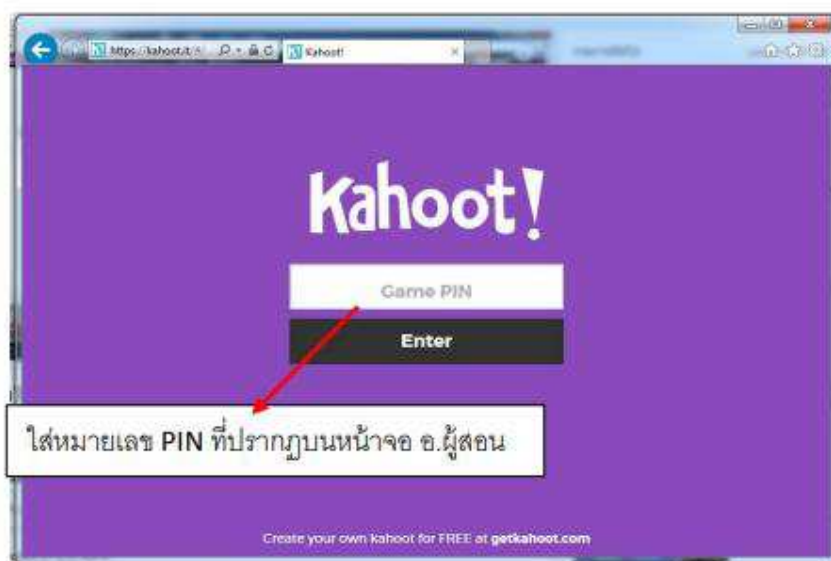
### 5.2.3.1.3 เมื่อมีผู้เล่นเข้าร่วมครบแล้วให้กดปุ่ม start เพื่อเริ่มเล่นเกม



ภาพที่ 13 หน้าต่างแสดงรายการผู้เล่น  
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา

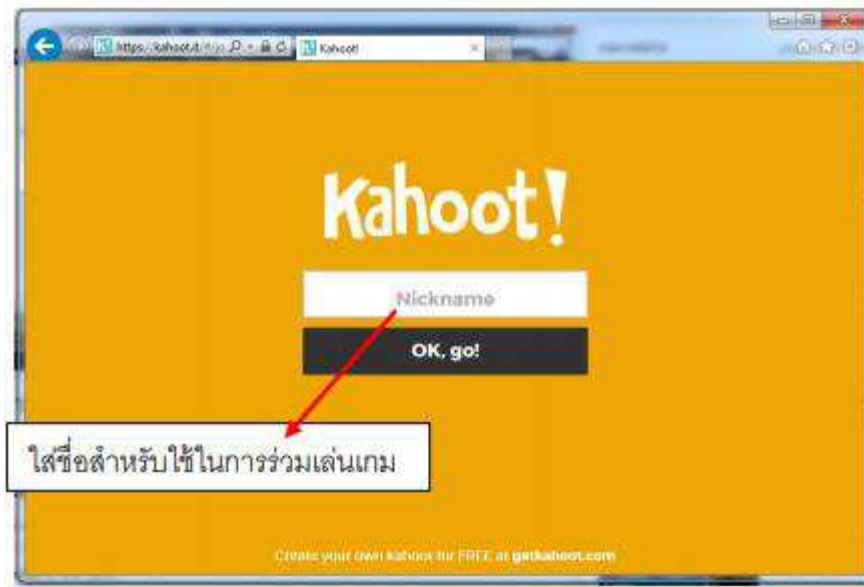
### 5.2.3.2 สำหรับผู้ร่วมเล่นเกม

5.2.3.2.1 สำหรับการเล่นรายบุคคลให้เข้า URL <https://kahoot.it/> แล้วใส่หมายเลข PIN ที่ได้จากหน้าจอ อาจารย์ผู้สอน เสร็จแล้วกดปุ่ม Enter



ภาพที่ 14 หน้าต่างสำหรับผู้เล่น  
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา

### 5.2.3.2.2 ใส่ชื่อสำหรับใช้ร่วมเล่นเกม



ภาพที่ 15 การใส่ชื่อผู้เล่น  
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### 5.2.3.2.3 ใส่ชื่อเรียบร้อยแล้วกดปุ่ม OK,go!



ภาพที่ 16 การเข้าเกม  
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### 5.2.3.3 ลักษณะการเล่นเกม

5.2.3.3.1 เมื่อมีผู้เล่นเข้าครบแล้ว ผู้สอนจะเริ่มคำถามข้อที่ 1 ซึ่งจะปรากฏหน้าจอตั้งภาพ โดยคำถามจะโฉบบนหน้าจอเครื่องผู้สอน จะแสดงข้อความคำถามและตัวเลือกคำตอบโดยให้ผู้เล่นเกมเลือกคำตอบตามสีและสัญลักษณ์ที่แสดงขึ้นมา



ภาพที่ 17 หน้าจอแสดงคำถามและรายละเอียดตัวเลือกตอบในหน้าจอของผู้สอน  
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา

5.2.3.3.2 ผู้เข้าร่วมเกมดูรายละเอียดคำถามและตัวเลือกตอบจากหน้าจอของผู้สอนโดยเลือกคำตอบตามรูปและสีที่ขึ้นหน้าจอ



ภาพที่ 18 หน้าจอแสดงตัวเลือกตอบในหน้าจอของผู้เล่น  
ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา

### 5.2.3.3 เมื่อตอบคำถามแต่ละข้อจะมีการแสดงคำตอบที่ถูกต้อง



ภาพที่ 19

การเฉลยคำตอบ

ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

5.2.3.3.4 เมื่อตอบคำถามหมดทุกข้อจะแสดงคะแนนผู้ที่ได้ 3 อันดับแรกของห้องบนหน้าจอหลัก (ของผู้สอน) และจากนั้นจะแสดงผลลำดับที่ของผู้เล่นรายบุคคลในหน้าจอของตนเอง



ภาพที่ 20

การแสดงผลการแข่งขัน

ที่มา: ฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

โปรแกรม Kahoot จึงเป็นโปรแกรมเกมที่น่าสนใจในการนำไปใช้ประยุกต์กับเนื้อหาคำศัพท์ที่ต้องการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้เนื่องจากมีคุณสมบัติ

ครบทั้ง 3 องค์ประกอบตามฉันทสัญญา นาคะสันต์ และ ฉันทสัญญา นาคะสันต์ (2559) ที่กล่าวว่า เกมควรมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ มีสถานะเป็นการแข่งขัน การทำให้เกิดการมีส่วนร่วม และการให้รางวัลทันทีโดย ผู้เล่นได้รับชัยชนะหรือคะแนนทันทีเมื่อถึงเป้าหมาย (goals) ได้สำเร็จ

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกระตุ้นความต้องการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเล่นผ่านโปรแกรม Kahoot พบว่านอกจาก Kahoot ส่งผลดีต่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว โปรแกรมดังกล่าวยังมีอิทธิพลต่อการกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมากอีกด้วย ดังนี้

ทัศนีย์พร กลิ่นแก้ว (2560) ศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องโดเมนและเรนจ์ของความสัมพันธ์ด้วยโปรแกรม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องโดเมนและเรนจ์ของความสัมพันธ์ด้วยโปรแกรม Kahoot โดยความคิดเห็นที่มีความถี่สูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) สนุกกับการเรียนมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 39.68 2) กระตุ้นให้คิดเร็วขึ้น คิดเป็นร้อยละ 25.40 และ 3) ได้ความรู้ คิดเป็นร้อยละ 14.29

สมพร กุลนันทน์ (2560) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อการสอนโปรแกรม Kahoot Application ในการวัดและประเมินผลเรื่องโมเมนต์และการชน รายวิชาฟิสิกส์ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนเนินมะปรางศึกษาวิทยา พบว่า นอกจาก Kahoot ส่งผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนอีกด้วย โดยในด้านความสนุกสนาน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.82 (S.D. = 0.38) รองลงมา คือ ด้านนักเรียนสนใจในการลงมือปฏิบัติ มีค่าเฉลี่ย 4.75 (S.D. = 0.63) ด้านนักเรียนมีความสุขกับการเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.52 (S.D. = 0.83) และด้านความรู้ของเนื้อหาในรายวิชาที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย 4.45 (S.D. = 0.58)

ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการศึกษาผลการใช้เกมออนไลน์ผ่านโปรแกรม Kahoot เพื่อเรียนรู้คำศัพท์วิทยาศาสตร์ ของ Joseph Pede (2560) พบว่า นอกจากนักเรียนมีคะแนนคำศัพท์วิทยาศาสตร์สูงขึ้นเมื่อใช้โปรแกรม kahoot 2 ครั้งต่อสัปดาห์แล้ว การใช้ Kahoot ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนอีกด้วย โดยจากผลการสำรวจความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์วิทยาศาสตร์ผ่านการเล่นเกมนับว่าโปรแกรม Kahoot พบว่า นักเรียนร้อยละ 100 คิดว่า

โปรแกรม Kahoot ใช้งานง่าย นักเรียนร้อยละ 92 คิดว่า Kahoot ไม่ได้เป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนขาดความสนใจระหว่างเรียน และนักเรียนร้อยละ 75 คิดว่า Kahoot ทำให้นักเรียนสนใจทำกิจกรรมที่ทำอยู่ นักเรียนร้อยละ 67 ต้องการให้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมที่ทำอยู่ ด้านการใช้โปรแกรม Kahoot ในชั้นเรียนนั้น พบว่า นักเรียนร้อยละ 100 ชื่นชอบในการนำโปรแกรม Kahoot มาใช้ในคาบเรียนวิทยาศาสตร์ นักเรียนร้อยละ 92 ต้องการให้มีการนำ Kahoot ไปใช้ในคาบเรียนรายวิชาอื่น ๆ และนักเรียนร้อยละ 75 เห็นว่า Kahoot ช่วยให้นักเรียนเตรียมตัวสำหรับการสอบและการทดสอบย่อยได้ดีมากขึ้น และในด้านการใช้เทคโนโลยีร่วมกันนั้น นักเรียนร้อยละ 83 ต้องการให้ Kahoot ร่วมกับนักเรียนคนอื่น ๆ

นอกจากนี้ ผลการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย ของพร้อมเพื่อน จันทรินวล (2560) ที่ทำการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 36 คน ในโรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่ง พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกม Kahoot อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

โปรแกรม Kahoot จึงเป็นโปรแกรมที่น่าสนใจในการนำมาศึกษาประสิทธิภาพในการช่วยกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียนของผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

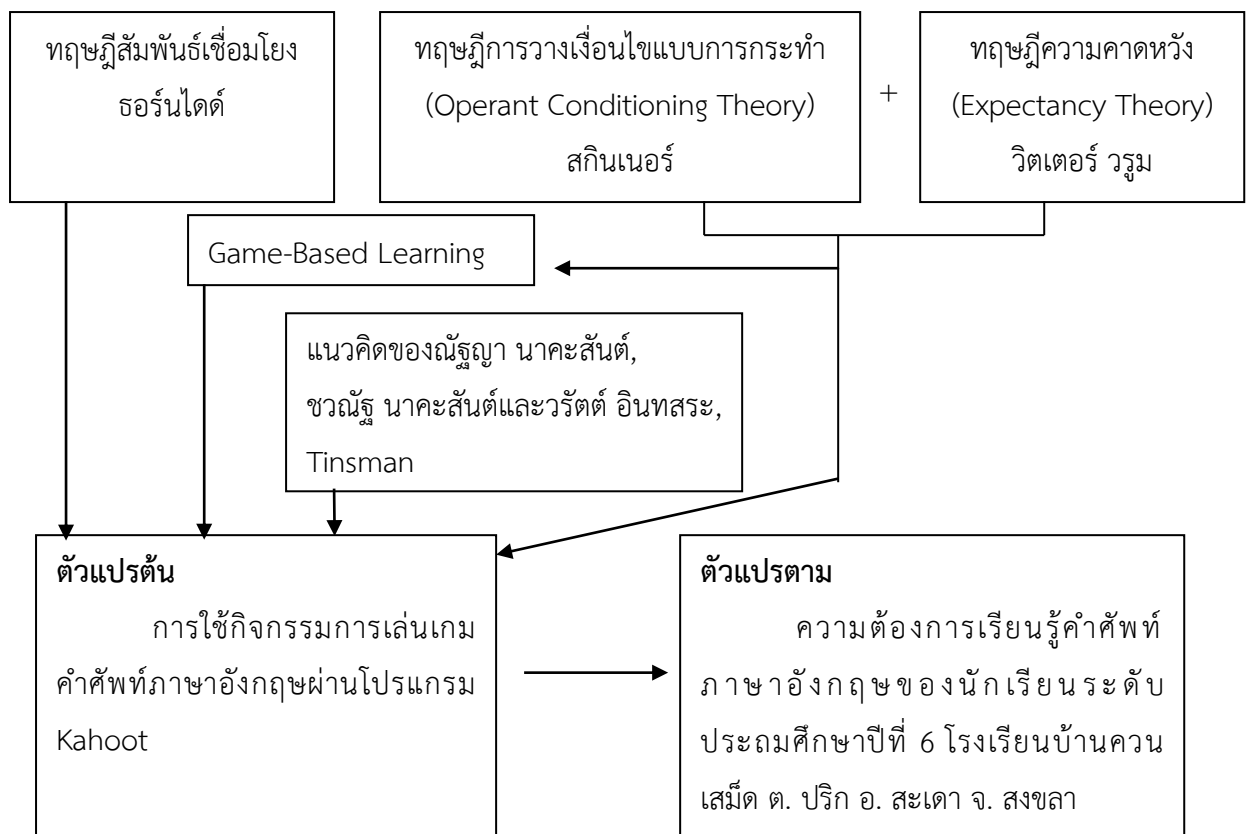
## 7. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยมีความเชื่อว่า ความต้องการเรียนรู้นั้นทำให้เกิดแรงจูงใจจนเกิดแรงขับที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่ดีที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ในขั้นต่อไป และในขณะเดียวกันหากประสบการณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้นั้นส่งผลทางบวกแก่ผู้เรียน ผู้เรียนเกิดความพอใจหรือเกิดความคาดหวังก็จะทำให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของตนเองต่อไป ซึ่งเป็นไปตามหลักทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (1943) แนวคิดด้านแรงจูงใจของอริยา คูหา (2561) ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory) ของวิตเตอร์ วูม ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ของสกินเนอร์ แนวคิดด้านการเรียนรู้ของภักดี รัตนมุขและประดิษฐ์ ศรีอ้วน(2559) และอริยา คูหา (2561) ตลอดจนทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไคด์

นอกจากนี้การกระตุ้นหรือการเสริมแรงนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการเรียนรู้ (ภักดี รัตนมุขและประดิษฐ์ ศรีอ้วน, 2559, และอริยา คูหา, 2561) ผู้สอนจึงจำเป็นต้องหาแนวทางที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้จากภายใน โดยการใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้เป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกซึ่งจะทำให้

เกิดการเรียนรู้ที่ดีอันนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ที่ดีทางการเรียน (ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ , 2559, และวรัตต์ อินทสระ, 2562)

การศึกษาเรื่อง “ การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot” ในนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเตาะ จ. สงขลา มีกรอบแนวคิดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 21 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย  
ที่มา: ผู้วิจัย, 2562



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยแบบสำรวจ มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเล่นเกมนาคศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ในการกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย

โรงเรียนบ้านควนเสม็ด เลขที่ 200 หมู่ที่ 10 หมู่บ้านควนเสม็ด ต.ปริก อ.สะเดา จ.สงขลา 90120

#### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 33 คนที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเดา จ. สงขลา โดยมีนักเรียนเพศชาย 15 คน และนักเรียนเพศหญิง 18 คน

##### 2.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมดที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเดา จ. สงขลา จำนวน 33 คน โดยมีนักเรียนเพศชาย 15 คน และนักเรียนเพศหญิง 18 คน

### 2.3 วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้วิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง

## 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

### 3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้แก่

3.1.1 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เล่นผ่านโปรแกรม Kahoot มีลักษณะเป็นคำถามแบบปรนัยให้เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ชุด คือ ชุด “คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 1-2” และ ชุด “คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 3-4”

3.1.2 แบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงพอใจในกิจกรรมเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ในรูปแบบสอบถามคำถามปลายปิด

### 3.2 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้นำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เล่นผ่านโปรแกรม Kahoot และแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณา ตรวจสอบและปรับปรุงความเหมาะสมและความถูกต้องของเครื่องมือ รวมทั้งพิจารณาหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruence: IOC) ของแบบสอบถามและคัดเลือกคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.6 – 1 ขึ้นไป มาใช้ในการเก็บข้อมูล

## 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเดา จ. สงขลา จำนวน 33 คน โดยมีนักเรียนเพศชาย 15 คน และนักเรียนเพศหญิง 18 คน ดังนี้

4.1 ผู้สอนสมัครเป็นสมาชิกใน Kahoot Program ผ่าน <https://kahoot.com/> ต่อมาได้กำหนดรูปแบบของเกม โดยผู้สอนเลือกสร้างเกมในรูปแบบ Quiz ซึ่งเป็นคำถามแบบปรนัยมี 4 ตัวเลือก พร้อมทั้งประยุกต์ให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนมาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งผู้สอนได้สร้างเกม 2 ชุดโดยอิงจากแบบทดสอบคำศัพท์ชุดที่ 2 จำนวน 189 คำ ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่นักเรียนได้ใช้แล้วและมีการเฉลยคำตอบแล้วในห้องเรียน และคำศัพท์ใหม่

จำนวน 7 คำที่ได้จากการเฉลยเพิ่มเติมในห้องเรียน จากนั้นผู้สอนทดสอบการเล่นเกมนด้วยตนเองเพื่อปรับปรุงเกมให้เหมาะสม

4.2 ผู้สอนแจ้งให้นักเรียนเตรียมตัวทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในแบบเฉลย คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 1 -2 และคำศัพท์ที่เรียนรู้เพิ่มเติมในชั้นเรียนล่วงหน้าเพื่อเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ในคาบหน้า โดยมีคะแนนพิเศษให้สำหรับผู้ที่มีผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50

4.3 เมื่อถึงวันที่นัดหมาย ผู้สอนให้นักเรียนจับกลุ่มเล่นเกมกับเพื่อนตามสมัครใจ โดยกลุ่มละไม่เกิน 2-3 คน โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะเล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน จากนั้นผู้สอนแจกรหัสการเล่น Kahoot Game ให้แก่นักเรียนเพื่อ Login เข้าสู่ระบบเกมโดยใช้ชุดเกมที่ 1 คือ คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 1-2 และดำเนินการเล่นเกม โดยระบบเกมจะมีการเฉลยและแสดงผลคะแนนที่นักเรียนได้รับเป็นรายชื่อ ตลอดจนมีการระบุคะแนนรวมทั้งหมดที่นักเรียนมีและลำดับคะแนนของนักเรียน

4.4 เมื่อสิ้นสุดเกมผู้สอนจะประกาศชื่อกลุ่มของผู้ที่สามารถทำคะแนนได้สูงสุด 3 คนแรกตามลำดับ จากนั้นทำการกดปุ่มแสดงผลเพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทราบลำดับผลคะแนนของตนเองเป็นรายบุคคล จากนั้นผู้สอนแสดงคะแนนดิบจาก Quiz ของ Kahoot Game ให้นักเรียนทราบเพื่อสะท้อนผลงานของนักเรียนโดยใช้ Kahoot Program ย้อนกลับแก่ผู้สอนอีกครั้งหนึ่ง

4.5 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันชื่นชมและแสดงความยินดีในผลงานที่ออกมา รวมถึงร่วมกันแบ่งปันประสบการณ์และแนวทางในการทำให้ผลการเรียนครั้งถัดไปให้ดีขึ้น และผู้สอนมีการใช้คำพูดในการปลุกใจและให้กำลังใจแก่นักเรียนที่มีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์

4.6 ผู้สอนให้คะแนนสำหรับผู้ที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์

4.7 ผู้สอนแจ้งให้นักเรียนเตรียมตัวทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในแบบเฉลย คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 3 -4 และคำศัพท์ที่เรียนรู้เพิ่มเติมในชั้นเรียนล่วงหน้าเพื่อเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ในคาบหน้า โดยมีคะแนนพิเศษให้สำหรับผู้ที่มีผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50

4.8 เมื่อถึงวันที่นัดหมาย ผู้สอนให้นักเรียนจับกลุ่มเล่นเกมกับเพื่อนตามสมัครใจ โดยกลุ่มละไม่เกิน 2-3 คน โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะเล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน จากนั้นผู้สอนแจกรหัสการเล่น Kahoot Game ให้แก่นักเรียนเพื่อ Login เข้าสู่ระบบเกมโดยใช้ชุดเกมที่ 2 คือ คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 3-4 และดำเนินการเล่นเกม โดยระบบเกมจะมีการเฉลยและแสดงผลคะแนนที่นักเรียนได้รับเป็นรายชื่อ ตลอดจนมีการระบุคะแนนรวมทั้งหมดที่นักเรียนมีและลำดับคะแนนของนักเรียน

4.9 เมื่อสิ้นสุดเกมผู้สอนจะประกาศชื่อกลุ่มของผู้ที่สามารถทำคะแนนได้สูงสุด 3 คนแรกตามลำดับ จากนั้นทำการกดปุ่มแสดงผลเพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทราบลำดับผลคะแนนของตนเองเป็นรายบุคคล จากนั้นผู้สอนแสดงคะแนนดิบจาก Quiz ของ Kahoot Game ให้นักเรียนทราบเพื่อสะท้อนผลงานของนักเรียนโดยใช้ Kahoot Program ย้อนกลับแก่ผู้สอนอีกครั้งหนึ่ง

4.10 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันชื่นชมและแสดงความยินดีในผลงานที่ออกมาและใช้คำพูดในการปลุกใจและให้กำลังใจแก่นักเรียนที่มีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ รวมถึงให้นักเรียนร่วมกันแบ่งปันประสบการณ์และทบทวนพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเอง

4.11 ผู้สอนให้คะแนนสำหรับผู้ที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์

4.12 ผู้สอนให้นักเรียนทำแบบสอบถามซึ่งเป็นแบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงพอใจในกิจกรรมเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot

4.13 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลจากแบบสอบถาม

#### การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ SPSS เข้ามาใช้ในการวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อใช้วิเคราะห์และอธิบายผลการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ในการกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน โดยใช้ระดับการวัดข้อมูลเป็นอันตรภาคชั้น (Likert Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2548, อ้างถึงในรุจจาภา เพชรเจริญและวรสิทธิ์ เจริญศิลป์, 2560) ได้แก่

4.21 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

3.41 – 4.20 หมายถึง มาก

2.61 – 3.40 หมายถึง ปานกลาง

1.81 – 2.60 หมายถึง น้อย

1.00 – 1.80 หมายถึง น้อยที่สุด

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot” ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการหาผลของกิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ที่มีต่อการช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ในนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านควนเสม็ด ต. ปริก อ. สะเตา จ. สงขลา จากการดำเนินการเก็บข้อมูลตามกลวิธีวิจัย ผู้วิจัยพบผลลัพธ์ดังนี้

#### 1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

##### 1.1 ผลลัพธ์เกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนจากการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้โปรแกรม Kahoot

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลพฤติกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนจากการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้โปรแกรม Kahoot

ที่	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1	นักเรียนมีความต้องการเข้าชั้นเรียนเพื่อเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot	4.87	0.35	มากที่สุด
2	นักเรียนชื่นชอบและสนุกสนานระหว่างการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot	4.67	0.61	มากที่สุด
3	นักเรียนสนใจและจดจ่อกับเกมระหว่างการเล่น โดยไม่วอกแวกไปทำอย่างอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องหรือเอื้อต่อผลลัพธ์ระหว่างการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot	3.97	0.76	มาก
4	นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นกับเพื่อนนักเรียนในทีมระหว่างการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot	4.07	0.83	มาก

5	นักเรียนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่าน การปรึกษาหารือกับเพื่อนในทีม	4.13	0.68	มาก
6	นักเรียนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่าน การเฉลยความหมายหลังการตอบคำถาม	4.0	0.95	มาก
7	หลังการเล่นเกมนักเรียนคิดว่าตนเองและทีมสามารถทำ คะแนนได้ดีขึ้นในเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ครั้งถัดไป	4.37	0.72	มากที่สุด
8	หลังการเล่นเกมนักเรียนมีความรู้สึกต้องการพัฒนา ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของตนเองเพื่อใช้ ในการเล่นเกมนักเรียนคิดว่าตนเองและทีมสามารถทำ คะแนนได้ดีขึ้นในเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ครั้งถัดไป	4.27	0.74	มากที่สุด
9	หลังการเล่นเกมนักเรียนมีการคิดวางแผนเพื่อพัฒนา ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของตนเองเพื่อใช้ ในการเล่นเกมนักเรียนคิดว่าตนเองและทีมสามารถทำ คะแนนได้ดีขึ้นในเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ครั้งถัดไป อาทิ การคิดวางแผนว่าจะอ่านคำศัพท์ หลังจากเลิกเรียน	3.17	0.91	ปานกลาง
10	นักเรียนมีการเตรียมตัวหรือทบทวนคำศัพท์ก่อนการเริ่ม เล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot	2.93	1.05	ปานกลาง
<b>รวมเฉลี่ย</b>		<b>4.05</b>	<b>0.76</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า จากการใช้กิจกรรมการเล่นเกมนักเรียนคิดว่าตนเองและทีมสามารถทำคะแนนได้ดีขึ้นในเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot นักเรียนมีการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความต้องการเรียนรู้และพฤติกรรมที่เอื้อให้เกิดพฤติกรรมความต้องการเรียนรู้โดยภาพรวมเฉลี่ยในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.05$ ) เมื่อพิจารณาพบว่า ผู้เรียนมีการแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้จากมากไปน้อย ตามลำดับ ดังนี้

1. นักเรียนมีความต้องการเข้าชั้นเรียนเพื่อเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ( $\bar{x} = 4.87$ )
2. นักเรียนชื่นชอบและสนุกสนานระหว่างการเล่นเกมนักเรียนคิดว่าตนเองและทีมสามารถทำคะแนนได้ดีขึ้นในเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ( $\bar{x} = 4.67$ )
3. หลังการเล่นเกมนักเรียนคิดว่าตนเองและทีมสามารถทำคะแนนได้ดีขึ้นในเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ครั้งถัดไป ( $\bar{x} = 4.37$ )

4. หลังการเล่นเกมนักเรียนมีความรู้สึกต้องการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของตนเองเพื่อใช้ในการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ครั้งถัดไป ( $\bar{x} = 4.27$ )

5. นักเรียนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการปรึกษาหารือกับเพื่อนในทีม ( $\bar{x} = 4.13$ )

6. นักเรียนมีการแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นกับเพื่อนนักเรียนในทีมระหว่างการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ( $\bar{x} = 4.07$ )

7. นักเรียนเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเฉลยความหมายหลังการตอบคำถาม ( $\bar{x} = 4.00$ )

8. นักเรียนสนใจและจดจ่อกับเกมระหว่างการเล่น โดยไม่วอกแวกไปทำอย่างอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องหรือเอื้อต่อผลลัพธ์ระหว่างการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ( $\bar{x} = 3.97$ )

9. หลังการเล่นเกมนักเรียนมีการคิดวางแผนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของตนเองเพื่อใช้ในการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ครั้งถัดไป อาทิ การคิดวางแผนว่าจะอ่านคำศัพท์หลังจากเลิกเรียน ( $\bar{x} = 3.17$ )

10. นักเรียนมีการเตรียมตัวหรือทบทวนคำศัพท์ก่อนการเริ่มเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ( $\bar{x} = 2.93$ )

โดยผู้เรียนมีความต้องการเข้าชั้นเรียนเพื่อเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot อยู่ในลำดับสูงสุด ในขณะที่ผู้เรียนมีการเตรียมตัวหรือทบทวนคำศัพท์ก่อนการเริ่มเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot อยู่ในลำดับต่ำที่สุด

## 1.2 ผลลัพธ์เกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้โปรแกรม Kahoot

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนจากการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้โปรแกรม Kahoot

ที่	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1	กิจกรรมมีกติกาที่ง่ายและไม่ซับซ้อน	4.53	0.63	มากที่สุด
2	กิจกรรมให้ความบันเทิงและสนุกสนาน	4.90	0.40	มากที่สุด
3	กิจกรรมทำให้นักเรียนรู้สึกสนใจและจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำ	4.40	0.67	มากที่สุด

4	กิจกรรมทำให้นักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชั้นเรียน	4.20	0.71	มากที่สุด
5	กิจกรรมทำให้นักเรียนมีความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.10	0.76	มาก
6	กิจกรรมทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	3.93	0.83	มาก
7	กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจดจำความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้น	4.00	0.65	มาก
8	กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะด้านการจดจำคำศัพท์ของตนเองได้เป็นอย่างดี	3.80	0.76	มาก
9	กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4.10	0.76	มาก
10	กิจกรรมทำให้นักเรียนรู้สึกมีคุณค่าและเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม	4.13	0.90	มาก
<b>รวมเฉลี่ย</b>		<b>4.21</b>	<b>0.71</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot โดยภาพรวมเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.21$ ) เมื่อพิจารณาพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ จากมากไปน้อย ตามลำดับ ดังนี้

1. กิจกรรมให้ความบันเทิงและสนุกสนาน ( $\bar{x} = 4.90$ )
2. กิจกรรมมีกติกาที่ง่ายและไม่ซับซ้อน ( $\bar{x} = 4.53$ )
3. กิจกรรมทำให้นักเรียนรู้สึกสนใจและจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำ ( $\bar{x} = 4.40$ )
4. กิจกรรมทำให้นักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชั้นเรียน ( $\bar{x} = 4.20$ )
5. กิจกรรมทำให้นักเรียนรู้สึกมีคุณค่าและเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม ( $\bar{x} = 4.13$ )
6. กิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ( $\bar{x} = 4.10$ ) และกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ( $\bar{x} = 4.10$ )
7. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจดจำความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้น ( $\bar{x} = 4.0$ )



8. กิจกรรมทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ( $\bar{x} = 3.93$ )

9. กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะด้านการจดจำคำศัพท์ของตนเองได้เป็นอย่างดี ( $\bar{x} = 3.80$ )

โดยผู้เรียนมีความเห็นว่ากิจกรรมการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahootให้ความบันเทิงและความสนุกสนานอยู่ในลำดับที่สูงที่สุด ในขณะที่ผู้เรียนมีความเห็นว่าการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะด้านการจดจำคำศัพท์ของตนเองได้เป็นอย่างดีนั้นอยู่ในลำดับที่ต่ำที่สุด

นอกจากนี้ พบว่าผู้เรียนมีการให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมดังกล่าว ได้แก่ นักเรียนต้องการให้ปรับปรุงระบบอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนให้ดีขึ้น นักเรียนต้องการให้มีการใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนักเรียนได้คนละ 1 เครื่อง นักเรียนต้องการใช้โทรศัพท์มือถือส่วนตัวในการเล่นเกม Kahoot นักเรียนต้องการให้มีการเพิ่มความหลากหลายของเกมใน Kahoot ให้มากขึ้น นักเรียนต้องการให้มีการจัดการสอนคำศัพท์ใหม่ผ่านโปรแกรม Kahoot นักเรียนต้องการเล่นในรูปแบบทีม นักเรียนต้องการให้มีการนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอีก และนักเรียนต้องการให้มีการประยุกต์เกมอื่นเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น เกมฟรีไฟ (Free Fire)

## บทที่ 5

### การสรุป การอภิปราย และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง “การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot” ผู้วิจัยสามารถสรุปผล อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะได้ ดังนี้

#### 1. สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “การกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot” มีจุดประสงค์ในการศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ดที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 33 คน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยแบบสำรวจ มีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดยการเลือกใช้ประชากรทั้งหมด คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 33 คน เป็นนักเรียนชาย 15 คนและนักเรียนหญิง 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เล่นผ่านโปรแกรม Kahoot จำนวน 2 ชุด คือ ชุด “คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 1-2” และ ชุด “คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้าที่ 3-4” รวมถึงแบบประเมินตนเองด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงพอใจในกิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านควนเสม็ดในรูปแบบสอบถามคำถามปลายปิด โดยจะมีการเล่นเกมจำนวน 2 ครั้ง ทุกครั้งจะแจ้งให้ผู้เรียนมีการเตรียมตัวล่วงหน้า และในการเล่นในแต่ละครั้งจะมีการให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียน จากนั้นผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเองและความพึงพอใจที่เกิดจากการทำกิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot หลังจากเสร็จสิ้นการเล่นเกมที่ครั้งใด ลำดับต่อไปผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ผลวิจัยดังนี้

ผู้วิจัยพบว่ากิจกรรมการเล่นเกมนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot นั้นช่วยกระตุ้นความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ โดยสามารถดูได้จากผลการแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงพอใจของผู้เรียนที่เกิดจากการร่วมกิจกรรมดังกล่าว ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความต้องการเรียนรู้และพฤติกรรมที่เอื้อให้เกิดพฤติกรรมความ

ต้องการเรียนรู้เฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}= 4.05$ ) และมีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}= 4.21$ ) โดยในด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ นั้น พฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนสูงสุด 3 อันดับแรก คือนักเรียนมีความต้องการเข้าชั้นเรียนเพื่อเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ( $\bar{x}= 4.87$ ) นักเรียนชื่นชอบและสนุกสนานระหว่างการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ( $\bar{x}= 4.67$ ) และหลังการเล่นเกมนักเรียนคิดว่าตนเองและทีมสามารถทำคะแนนได้ดีขึ้นในเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ครั้งถัดไป ( $\bar{x}= 4.37$ ) และในด้านของความพึงพอใจนั้น เหตุผลที่ทำให้เกิดความพึงพอใจสูงสุด 3 อันดับแรก คือกิจกรรมให้ความบันเทิงและสนุกสนาน ( $\bar{x}= 4.90$ ) กิจกรรมมีกติกาที่ง่ายและไม่ซับซ้อน ( $\bar{x}= 4.53$ ) และกิจกรรมทำให้นักเรียนรู้สึกสนใจและจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำ ( $\bar{x}= 4.40$ ) ซึ่งพฤติกรรมและความพึงพอใจดังกล่าวนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดนักจิตวิทยา นาคะสันต์ และ ชวนัญญ์ นาคะสันต์ (2559) และและวรรีตต์ อินทสระ (2562) ที่เชื่อว่า Game-Based Learning สามารถช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้ได้ และสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีสัมพันธเชื่อมโยงของธอร์นไคด์ที่เชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นหากบุคคลมีความพร้อมและความพอใจที่จะเรียนเรียนรู้และความพอใจจากประสบการณ์เรียนรู้จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรมหรือเกิดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป อีกทั้งยังเป็นไปตามหลักทฤษฎีความคาดหวังของวิตเตอร์ วรูม อีกด้วย

## 2. ข้อเสนอแนะ

### 2.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ครูสามารถนำรูปแบบเกม Kahoot ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาของตนเองหรือรายวิชาอื่น ๆ ได้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและมีเป้าหมายในการเรียนรู้เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้อันนำไปสู่พฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดี ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตามผู้สอนควรคำนึงถึงความพร้อมและความเพียงพอในด้านเทคโนโลยีและทักษะการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีของผู้เรียน เนื่องจากกลวิธีดังกล่าวจะต้องพึ่งพาเทคโนโลยีในทุกขั้นตอน อาทิ อินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ การใช้คำสั่งโปรแกรม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่าผู้เรียนมีการคิดวางแผนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของตนเองเพื่อใช้ในการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ครั้งถัดไป และมีการเตรียมตัวหรือทบทวนคำศัพท์ก่อนการเริ่มเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านโปรแกรม Kahoot ในระดับปานกลาง ที่ค่าเฉลี่ย 3.17 และ 2.93 ตามลำดับ ซึ่งอาจเกิดจากนักเรียนบางคนที่มี

ความพร้อมไม่เพียงพอในการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจที่จะใช้เป็นแรงขับให้เกิดความต้องการเรียนรู้ได้น้อย ถึงแม้กิจกรรมดังกล่าวจะมีความดึงดูดใจและให้ความบันเทิงแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้ระหว่างทำกิจกรรม แต่หลังจากการจบกิจกรรมผู้เรียนยังคงขาดแรงขับที่มากพอที่จะทำให้เกิดความต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง การจัดการดูแลและสร้างแรงขับเป็นรายบุคคลจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นที่ผู้สอนต้องดำเนินการ

## 2.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- ศึกษาผลของการให้นักเรียนสร้างบอร์ดเกมด้วยตนเองเพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองอันนำไปสู่การยกผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาภาษาอังกฤษ
- ศึกษาผลของการใช้เกม Free Fire มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ
- ศึกษาการนำโปรแกรม Kahoot ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้านอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

## บรรณานุกรม

### สื่อสิ่งพิมพ์

ภักดี รัตนมุขย์และประดิษฐ์ ศรีอ้วน. (2559). คู่มือเตรียมสอบครูผู้ช่วย วิชาการศึกษา สังกัด สพฐ. สอศ. กระทรวงศึกษาธิการ . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ปัญญาชน.

อริยา คูหา. (2561). Psychology for Daily Life จิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิต. (พิมพ์ครั้งที่ 3). สงขลา : บริษัท นีโอพ้อยท์ (1995) จำกัด.

### สื่อออนไลน์

English Teacher. (2554). ประวัติภาษาอังกฤษ ความเป็นมาภาษาอังกฤษ. สืบค้นจาก ภาษาอังกฤษออนไลน์.com/ประวัติศาสตร์ภาษาอังกฤษ-ความ/

Joseph Pede. (2017). The effects of the online game Kahoot on science vocabulary acquisition. *Master Thesis*. In Arts in Special Education, Rowan University. Retrieved from [rdw.rowan.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3407&context=etd](http://rdw.rowan.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3407&context=etd)

งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. การใช้โปรแกรม Kahoot สำหรับช่วยในเรื่องการเรียนการสอน. สืบค้นจาก [km.buu.ac.th/public/backend/upload/article/file/document150155566125163400.pdf](http://km.buu.ac.th/public/backend/upload/article/file/document150155566125163400.pdf)

จันทร์ ทพอวยพร. ( 23 มีนาคม 2560). การศึกษาไทยในยุคไทยแลนด์ 4.0. [รายงานการประชุมใหญ่สามัญประจำปี2559 และประชุมวิชาการเรื่อง ”ห้องสมุดดิจิทัลกับการก้าวสู่ยุค Thailand 4.0] สืบค้นจาก [km.li.mahidol.ac.th/thai-studies-in-thailand-4-0/](http://km.li.mahidol.ac.th/thai-studies-in-thailand-4-0/)

จิรายุทธิ์ อ่อนศรี. ACTIVE LEARNING สู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. [บทความ]. สืบค้นจาก [edu.yru.ac.th/knowledge/files/ACTIVE-LEARNING-%CB%C1%D2%C2%B6%D6%A7%CD%D0%E4%C3.pdf](http://edu.yru.ac.th/knowledge/files/ACTIVE-LEARNING-%CB%C1%D2%C2%B6%D6%A7%CD%D0%E4%C3.pdf)

ณัฐญา นาคะสันต์และชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ Game: Innovation for Creative Education. *วารสารร่มพญักษ์ มหาวิทยาลัย*

- เกริก. 34 (3), 159-182. สืบค้นจาก  
[www.educ.chandra.ac.th/stu/images/pdf/901.pdf](http://www.educ.chandra.ac.th/stu/images/pdf/901.pdf)
- เดชวุฒิ พสุธาตระกูล. (2557). *ความต้องการพัฒนาตนเองของบุคลากรเรือนจำกลางชลบุรี*. (งาน  
 นิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารทั่วไป วิทยาลัยการบริหารรัฐ  
 กิจ มหาวิทยาลัยบูรพา). สืบค้นจาก [opac.lib.buu.ac.th](http://opac.lib.buu.ac.th)
- ทัศนีย์พร กลิ่นแก้ว. (2560). *ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง  
 โดเมนและเรนจ์ของความสัมพันธ์ด้วยโปรแกรม Kahoot ของนักเรียนชั้น  
 มัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย. [วิจัยในชั้นเรียน]. สืบค้นจาก  
[www.thaischool1.in.th/  
 \\_files\\_school/73100213/workteacher/73100213\\_1\\_2018\\_0901-  
 120716.pdf](http://www.thaischool1.in.th/_files_school/73100213/workteacher/73100213_1_2018_0901-120716.pdf)*
- นนทลี พรธาดาวิทย์และคณะ. *สรุปองค์ความรู้เรื่อง Active Learning*. สืบค้นจาก  
[www.teched.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2018/08/  
 %E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B8%9Bactive-learning.pdf](http://www.teched.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2018/08/%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B8%9Bactive-learning.pdf)
- พร้อมเพื่อน จันทน์นวล. (2560). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้  
 วรรณคดีไทย*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน  
 คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต). สืบค้นจาก  
[tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse\\_type  
 =title&titleid=497215&query=Kahoot&s\\_mode=any&d\\_field=&d  
 \\_start=0000-00-00&d\\_end=2562-10-  
 25&limit\\_lang=&limited\\_lang\\_code=&order=&order\\_by=&orde  
 r\\_type=&result\\_id=1&maxid=2](http://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=497215&query=Kahoot&s_mode=any&d_field=&d_start=0000-00-00&d_end=2562-10-25&limit_lang=&limited_lang_code=&order=&order_by=&order_type=&result_id=1&maxid=2)
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า. คู่มือการใช้งาน Kahoot. สืบค้นจาก  
[modps62.lib.kmutt.ac.th/files/Manual\\_Kahoot.pdf](http://modps62.lib.kmutt.ac.th/files/Manual_Kahoot.pdf)
- รุจภา เพชรเจริญและวรสิทธิ์ เจริญศิลป์. (2560). *การประเมินการใช้Kahoot Program ในการ  
 จัดการเรียนการสอน ผ่านเครือข่ายการสอนทางไกล Telemedicine. วารสารครู  
 พิบูล. 5 (2), 162-175. สืบค้นจาก*

[tci-thaijo.org/index.php/edupsru/article/download/98356/109726/](http://tci-thaijo.org/index.php/edupsru/article/download/98356/109726/)

วรรตต์ อินทสระ. (2562). Game Based Learning The Latest Trend Education 2019 เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. [เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” [Game Based Learning] ] สืบค้นจาก [wbsc.dusit.ac.th > pluginfile.php > mod\\_forum > attachment](http://wbsc.dusit.ac.th/pluginfile.php/mod_forum/attachment)

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสหภาพยุโรป CEFR CLT The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) ระดับชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก. สืบค้นจาก <http://english.obec.go.th/english/2013/index.php/th/2012-08-08-10-26-5/74-cefr>

สมพร กุลนันทน์. (2560). การใช้สื่อการสอนโปรแกรม Kahoot Application ในการวัดและประเมินผล เรื่อง โมเมนต์และการชน รายวิชาฟิสิกส์ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนเนินมะปรางศึกษาวิทยา. [วิจัยในชั้นเรียน]. สืบค้นจาก [203.159.164.66/~eme66/includes/standard61/filestd61/pl658\\_2:1:7-2018-10-16\\_144606-1.pdf](http://203.159.164.66/~eme66/includes/standard61/filestd61/pl658_2:1:7-2018-10-16_144606-1.pdf)

สารานุกรมเสรี. (2562). ภาษาอังกฤษ. สืบค้นจาก [th.wikipedia.org/wiki/ภาษาอังกฤษ](http://th.wikipedia.org/wiki/ภาษาอังกฤษ)  
สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554.  
สืบค้นจาก [www.royin.go.th/dictionary/](http://www.royin.go.th/dictionary/)

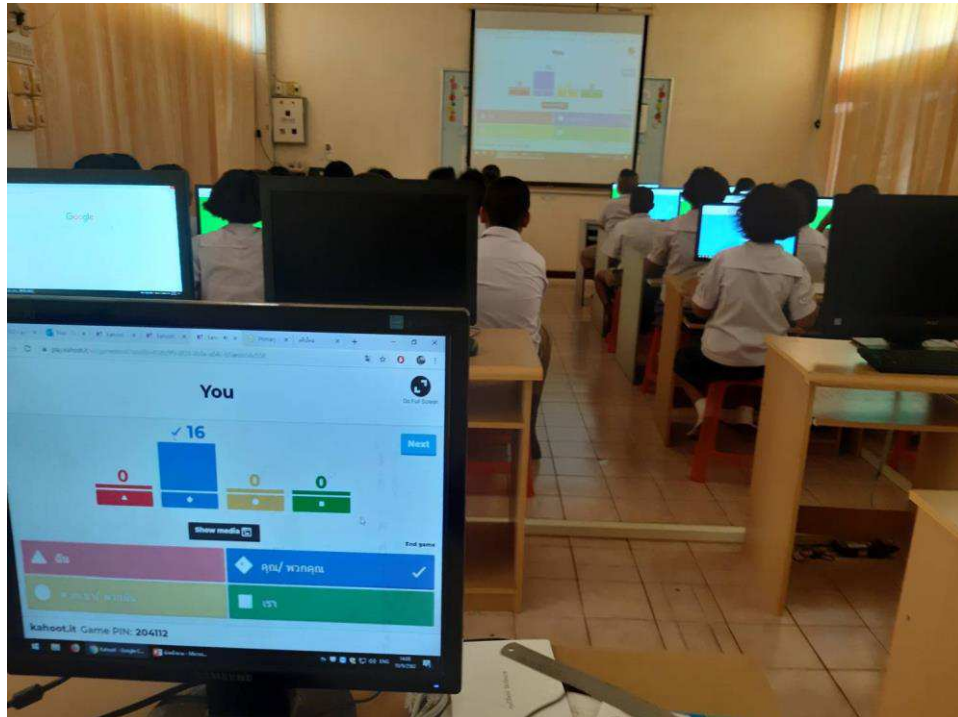
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.(2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579. สืบค้นจาก [www.onec.go.th/index.php/book/BookView/1540](http://www.onec.go.th/index.php/book/BookView/1540)

สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก [webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755\\_51855.pdf](http://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf)

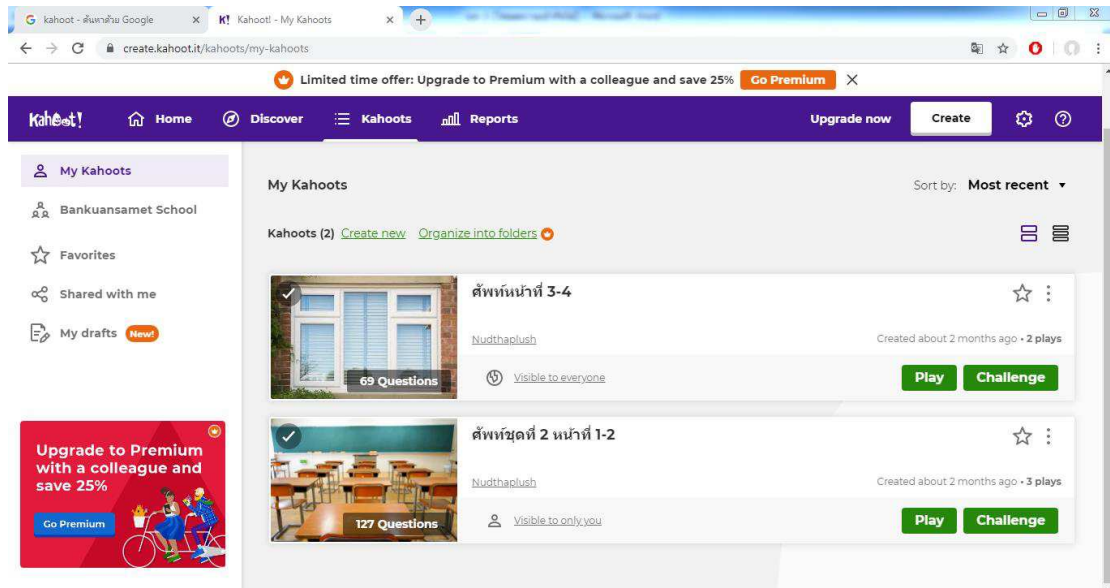
## ภาคผนวก



### ภาพกิจกรรม



## เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรม Kahoot



เกมที่ 1 คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้า 1-2



เกมที่ 2 คำศัพท์ชุดที่ 2 หน้า 3-4



ผลคะแนนจากการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรม

Kahoot



ชุดคำศัพท์