

- ชื่อเรื่อง** : การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์วิชาภาษาไทย ด้วยวิธีการเรียนแบบเกม ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขานบ้านหนองข่าล้น
- ผู้วิจัย** : นางสาวกิตติมา ไกรดำ
- ปริญญา** : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- อาจารย์ที่ปรึกษา** : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สัมมาทัน  
อาจารย์ ดร. ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว
- ปีการศึกษา** : 2561

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาปฏิบัติการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอ 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอ 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่ได้เรียนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอ 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจในการเรียนแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงของนักเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องหลักภาษาไทย โรงเรียนบ้านป่าปอสาขานบ้านหนองข่าล้น จำนวน 7 คน รูปแบบวิจัยฉบับนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยใช้รูปแบบ PAOR ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นวางแผน ขั้นการปฏิบัติ ขั้นสังเกตการณ์ และขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติ และสอดแทรกวิธีการเรียนแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงเข้าไปปรับใช้ เพื่อเพิ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนแก่ผู้เรียนโดยดำเนินการวิจัย 3 วนรอบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นเสนอสถานการณ์/เกมขั้นกระตุ้นการกระทำ ขั้นเสริมเนื้อหา และขั้นการกระทำที่ต้องการ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจ

มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ และมีความตื่นตัวในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

2) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนนั้นเฉลี่ย อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 14.60$ , S.D. = 0.47)

3) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนคะแนนทดสอบความรู้หลังเรียน จากการเก็บข้อมูลทั้ง 3 วงรอบ มีผลดังนี้ วงรอบที่ 1 มีค่า Mean เท่ากับ 21.71 ค่า S.D. เท่ากับ 6.08 วงรอบที่ 2 มีค่า Mean เท่ากับ 28.71 ค่า S.D. เท่ากับ 8.69 และในวงรอบที่ 3 มีค่า Mean เท่ากับ 37.57 ค่า S.D. เท่ากับ 8.60 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นตามลำดับ 4) ผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.460

**คำสำคัญ :** เกมการเรียนรู้, เทคโนโลยีเสมือนจริง

**Title** : Enhancing Achievement Motive in Thai learning based on  
A Game-Augmented Reality Technology of Grade 6 students  
Ban Pa Po School, Ban Nong Kha Lin School.

**Author** : Miss Kittima Kaidam

**Degree** : Master of Education (Computer Education)  
Rajabhat Maha Sarakham University

**Advisors** : Assist.Professor Dr.Prawit Simmatun  
Dr.Khajonpong Ruamkaew

**Year** : 2018

## ABSTRACT

Purposes of this research: 1) To Study the development of A Game-Augmented Reality Technology to be Thai learning instruction media. 2) To Study of Enhancing Achievement Motive in Thai learning based on A Game-Augmented Reality Technology. 3) To Study of study's achievement of Thai student after using A Game-Augmented Reality Technology as instruction media. 4) Evaluate the satisfaction of student after using A Game-Augmented Reality Technology as instruction media Sample/Population: Sample of this research are using 7 grade 6 students of Thai Grammar Class at Ban Pa Po School, Ban Nong Kha Lin. This research is Action Research by using PAOR pattern following conceptual of Kemmis and Mctaggart which is consist with 4 steps of Planning, Action, Observe and Reflecting and use A Game-Augmented Reality Technology to motivate students on Thai learning and do in 3 cycle. This research use Mean and Standard Deviation to analyze.

Research result. By developing study activity by using A Game-Augmented Reality Technology including of 5 steps 1) Take the lessons 2. Propose learning situation/game 3. Stimulate Action 4. Extra Content 5. Action Required. Students have more interesting and enthusiastic in study. 2) Samples are enthusiastic and motivated by a game-augmented reality technology in very good level ( $X=14.60$ ,  $S.D. = 0.47$ ). 3) Result of knowledge testing after class in 3 rounds collection are as below. First round: Mean = 21.71,  $S.D. = 6.08$ , Second round: Mean =28.7,  $S.D. = 8.69$ , Third round: Mean= 37.57 ,

S.D. = 8.60. In conclusion that by using a game-augmented reality technology as instruction media will give better study achievement to samples. 4) Evaluation of Sample's Satisfaction of using a game-augmented reality technology as instruction media is very satisfied. (Mean = 4.64, S.D. = 0.460)

**Keywords:** game-style learning, virtual technology