

## บทที่ 5

### สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาไทย แบบวิธีการเรียนด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขากิ่งบ้านหนองข่าล้น ผู้วิจัยสรุปผลและอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. สรุป
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุป

ผลของการวิจัย เรื่องการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาไทย แบบวิธีการเรียนด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขากิ่งบ้านหนองข่าล้น มีข้อสรุปผลดังนี้

5.1.1 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาไทย ด้วยวิธีการแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขากิ่งบ้านหนองข่าล้นนั้น ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะทำการเรียนการสอนในแต่ละคาบ และแจ้งเรื่องการค้าเนินกิจกรรม 2) ชี้นำเสนอสถานการณ์/เกม เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยทำความเข้าใจกับผู้เรียน อธิบายการค้าเนินกิจกรรม กติกาในการเล่นและการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเสมือนจริง ต่อผู้เรียน 3) ชี้นำกระตุ้นการกระทำที่ต้องการ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยวางกติกาและข้อแลกเปลี่ยน เพื่อทำการกระตุ้นผู้เรียน 4) ชี้นำเสริมเนื้อหา เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยต้องเสริม หรือเพิ่มเติมเมื่อผู้เรียนได้คำตอบมาแล้ว ผู้วิจัยก็อธิบายเพิ่มเติมและสอนในเนื้อหาอย่างเจาะลึกต่อไป พร้อมทั้งให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 5) ชี้นำการกระทำที่ต้องการ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยต้องการได้ผลลัพธ์จากการกระทำของผู้เรียนทั้งในการจัดการเรียนรู้และขณะปฏิบัติกิจกรรม

5.1.2 ผลการศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน หลังการปฏิบัติวงรอบที่ 1 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านการตั้งเป้าหมายเพื่อให้ประสบความสำเร็จอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 2.98$ ) ด้านความตั้งใจมุ่งมั่นในการทำงานให้ประสบความสำเร็จอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.22$ ) ด้านความอดทนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 2.84$ ) และด้านความทะเยอทะยานให้เป็นที่ยอมรับอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 2.90$ ) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังการปฏิบัติวงรอบที่ 2 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการตั้งเป้าหมายเพื่อให้ประสบความสำเร็จอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.90$ ) ด้านความตั้งใจมุ่งมั่นในการทำงานให้ประสบความสำเร็จอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ ) ด้านความอดทนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.63$ ) และด้านความทะเยอทะยานให้เป็นที่ยอมรับอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.20$ ) และในการวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังการปฏิบัติวงรอบที่ 3 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการตั้งเป้าหมายเพื่อให้ประสบความสำเร็จอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.43$ ) ด้านความตั้งใจมุ่งมั่นในการทำงานให้ประสบความสำเร็จอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.67$ ) ด้านความอดทนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.98$ ) และด้านความทะเยอทะยานให้เป็นที่ยอมรับอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.67$ )

5.1.3 ผลการศึกษาคะแนนทดสอบความรู้หลังเรียน จากการเก็บข้อมูลทั้ง 3 วงรอบ หาข้อสรุปได้ดังนี้ วงรอบที่ 1 ( $\bar{X} = 21.71$ , S.D. = 6.08) วงรอบที่ 2 ( $\bar{X} = 28.71$ , S.D. = 8.69) และในวงรอบที่ 3 ( $\bar{X} = 37.57$ , S.D. = 8.60) สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นตามลำดับ

5.1.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของความพึงพอใจหลังการเรียนรู้อาหาข้อสรุปได้ดังนี้ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขานองชาลินี ที่เรียนวิชาภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนโดยภาพรวมเฉลี่ยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.460

## 5.2 อภิปรายผล

ผลการวิจัย เรื่องการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาไทย แบบวิธีการเรียนด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขานบ้านหนองข่าลีน มีข้ออภิปรายผลดังนี้

5.2.1 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาไทย แบบวิธีการเรียนด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขานบ้านหนองข่าลีน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องด้วยวิธีการแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงเข้ามาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติในรูปแบบ PAOR ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นวางแผน (Planning) ขั้นการปฏิบัติ (Action) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) และขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflecting) และผู้วิจัยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม โดยออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และนำเอาขั้นตอนการจัดการกิจกรรม ตามแนวคิดของ Alessi and Trollip และ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่ 2) ขั้นเสนอสถานการณ์/เกม 3) ขั้นกระตุ้นการกระทำที่ต้องการ 4) ขั้นเสริมเนื้อหา 5) ขั้นการกระทำที่ต้องการ ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียน โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำและติดตามทุกขั้นตอนและมีผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างเครื่องมือการสร้างแบบทดสอบและรายละเอียดต่าง ๆ ในการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับ สุกุล สุขศิริ (2550) ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบเกม สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ได้ สร้างความรู้สึกสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองได้อีกด้วย

5.2.2 ผลการศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนนั้นเฉลี่ยเป็นรายด้านหลังสิ้นสุดการปฏิบัติการ มีผลดังต่อไปนี้ ด้านการตั้งเป้าหมายเพื่อให้ประสบผลสำเร็จอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.43$ ) ด้านความตั้งใจมุ่งมั่นในการทำงานให้ประสบผลสำเร็จอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.67$ ) ด้านความอดทนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.98$ ) และด้านความทะเยอทะยานให้เป็นที่ยอมรับอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.67$ ) ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง โดยผู้วิจัยได้ทำตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นเสนอสถานการณ์/เกม 3) ขั้นกระตุ้นการกระทำที่ 4) ขั้นเสริมเนื้อหา 5) ขั้นการกระทำที่ต้องการ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจ มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ และมีความตื่นตัวในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกียรติยศ จิตรโกศล (2559)

ทำการวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกาฬสินธุ์พิทยาสรรพ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนและคะแนนทดสอบความรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และได้กล่าวไว้อีกว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ในการเรียนดีขึ้นเนื่องจากการจัดกิจกรรมจะมีเกมการแข่งขันระหว่างทีม และการนำเครือข่ายสังคม ออนไลน์เข้ามาให้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจ มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้

5.2.3 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผู้เรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นตามลำดับ วงรอบ ผู้วิจัยได้นำมาเปรียบเทียบความแตกต่างได้ข้อสรุปดังนี้ ค่าเฉลี่ยของวงรอบที่ 1 ( $\bar{X} = 21.71$ , S.D. = 6.08) วงรอบที่ 2 ( $\bar{X} = 28.71$ , S.D. = 8.69) และในวงรอบที่ 3 มีค่า ( $\bar{X} = 37.57$ , S.D. = 8.60) จึงสรุปได้ว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นในแต่ละวงรอบด้วยวิธีการเรียนแบบเกมร่วมกับ เทคโนโลยีเสมือนจริง ซึ่งผลเป็นไปตามแนวคิดกระบวนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบการ นำเสนอสื่อกิจกรรมที่น่าสนใจ นักเรียนมีโอกาสแสดงออกโดยอิสระภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดและ เทคโนโลยี AR ช่วยให้กิจกรรมการเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ ตรงกับความสนใจของนักเรียน เป็นกิจกรรม การเรียนรู้ที่ทันสมัย สะดวก เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ง่าย และผู้วิจัยได้นำหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมา พัฒนาเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งสอดคล้องกับ พรทิพย์ ปรียาวาทิต และวิชัย นภาพงค์ (2559) ที่ ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน AR Code เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐาน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

5.2.4 ผลการความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขานองข่าล้น ที่เรียนวิชาภาษาไทย โดยการจัดการ เรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนโดยภาพรวม เฉลี่ยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.460 ซึ่งสอดคล้องกับ พรทิพย์ ปรียาวาทิต และวิชัย นภาพงค์ (2559) ที่ทำการสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อบทเรียน AR Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนบทเรียน AR Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานโรงเรียนเทศบาล 2 วัดตานีนรสโมสร สังกัดเทศบาลเมืองปัตตานี มีความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51$ , S.D.=0.49)

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัย เรื่องการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาไทย แบบวิธีการเรียนด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขาบ้านหนองข่าลีน

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 การนำการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ไปจัดการเรียนการสอนควรตรวจสอบอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องในการทำกิจกรรมให้พร้อม เช่น อุปกรณ์เคลื่อนที่ Application AR และระบบเครือข่าย เพื่อไม่ให้เสียเวลาหรือเกิดปัญหาในขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน

5.3.1.2 การนำการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่สนใจได้

5.3.1.3 ครูควรมีการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียน ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้และรับผิดชอบต่อตนเอง เพราะนักเรียนอาจใช้เครื่องมือทำกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 การนำการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง สามารถนำไปใช้กับ Application อื่น ๆ ได้ ที่นอกเหนือจาก Application Layer AR

5.3.2.2 ควรนำการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ไปใช้จัดการเรียนรู้เพื่อศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะอื่น ๆ นอกเหนือจากการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เช่น การคิดวิเคราะห์ หรือ คิดแก้ปัญหา เป็นต้น

5.3.2.3 การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง สามารถนำไปเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนได้

5.3.2.4 สามารถนำเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงไปปรับการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนรู้โดยการใช้คำถามเป็นฐานได้