



**JEDU  
YRU**

Journal of Education  
Yala Rajabhat University

ISSN : 2822-0099 (Online)

# JOURNAL OF EDUCATION

Yala Rajabhat University

ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม)

Vol. 4 No. 2 (July - December)

**2025**

**JEDU**



**JEDU  
YRU**

Journal of Education  
Yala Rajabhat University

วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา  
(Journal of Education Yala Rajabhat University)



ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 เดือน กรกฎาคม - ธันวาคม 2568

---

วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา  
สำนักงานคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา  
เลขที่ 133 ถนนเทศบาล 3 ตำบลสะเตง อำเภอเมือง จังหวัดยะลา 95000  
โทรศัพท์ 0-7329-9626 โทรสาร 0-7329-9627  
Email : jeduyru@gmail.com

# วัตถุประสงค์

---

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ดำเนินการจัดทำวารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรระดับปริญญาโท รวมถึงหลักสูตรในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา และมหาวิทยาลัยอื่นๆ ในการเผยแพร่ผลงานวิจัย บทความวิชาการของนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการศิษย์เก่า และบุคคลทั่วไปที่สนใจ อีกทั้งเพื่อสร้างเครือข่ายทางวิชาการทั้งในสถาบันการศึกษาและสถาบันอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเปิดรับพิจารณาบทความตีพิมพ์ในสาขาทางการศึกษา, อิสลามศึกษา, ภาษาศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา และด้านสังคมศึกษา เผยแพร่วารสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์

### **เจ้าของ**

- คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

### **ที่ปรึกษา**

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย นามบุรี (ม.ราชภัฏยะลา)
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญสิทธิ์ ไชยชนะ (ม.ราชภัฏยะลา)
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มุหัมมัดตอลาล แกมมะ (ม.ราชภัฏยะลา)
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งลาวัลย์ จันทรटना (ม.ราชภัฏยะลา)
- อาจารย์เนาวรัตน์ มะลีลาเตะ (ม.ราชภัฏยะลา)

### **บรรณาธิการ**

- ดร.นัชรียะห์ อาบู (คณะครุศาสตร์ ม.ราชภัฏยะลา)

### **กองบรรณาธิการ**

- ศาสตราจารย์ ดร.พศิน แดงจวง (ม.เชียงใหม่)
- ศาสตราจารย์ ดร.มุฮัมมัดซาคี เจ๊ะกะ (ม.ฟาฏอนี)
- ศาสตราจารย์ ดร.ซากาเรีย หะมะ (ม.ฟาฏอนี)
- ศาสตราจารย์ ดร.อับรอฮีม ณรงค์รักษาเขต (ม.สงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี)
- รองศาสตราจารย์ ดร.เอกรินทร์ สังข์ทอง (ม.สงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี)
- รองศาสตราจารย์ ดร.ปารีชาติ บัวเจริญ (ม.เทคโนโลยีราชมงคลล้านนาเชียงใหม่)
- รองศาสตราจารย์ ดร.โยธิน แสงดี (ม.มหิดล)
- รองศาสตราจารย์ ดร.กิติพงษ์ ลือนาม (ม.ราชภัฏนครราชสีมา)
- รองศาสตราจารย์ ดร.เรวดี กระโหมวงศ์ (ม.ทักษิณ)
- รองศาสตราจารย์ ดร.วันชัย ธรรมสักการ (ม.สงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่)
- รองศาสตราจารย์ ดร.เกษตรชัย และหิม (ม.สงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่)
- รองศาสตราจารย์ ดร.อานิส พัฒนปรีชาวงศ์ (ม.บราฮ์มาสรานครินทร์)
- รองศาสตราจารย์ ดร.จรุณี เก้าเอี้ยน (ม.ราชภัฏยะลา)
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นัชชีมา บาเกาะ (ม.ราชภัฏยะลา)
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มุหัมมัดสุหัยมี เองยามา (ม.ราชภัฏยะลา)

### **ผู้ช่วยบรรณาธิการ**

- ดร.สุภาพร จันทรคีรี (ม.ราชภัฏยะลา)

### **บรรณาธิการจัดการ**

- นางสาวนุรชูลา เจ๊ะเละ (ม.ราชภัฏยะลา)

### **วาระการจัดพิมพ์**

- วารสารราย 6 เดือน ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม
- เผยแพร่รูปแบบออนไลน์ ทาง <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/jeduyru>
- เลขมาตรฐานสากลประจำวารสาร ISSN : 2822-0099 (Online)

### **ภาษาที่รับตีพิมพ์**

- ภาษาอังกฤษ
- ภาษาไทย

### **ประเภทบทความที่รับตีพิมพ์**

- บทความวิจัย
- บทความวิชาการ

### **จำนวนบทความต่อฉบับ**

- 8 บทความ

### **การกลั่นกรองบทความ**

- บทความวิจัยดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการกลั่นกรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน จากสถาบันที่หลากหลายและไม่สังกัดเดียวกับผู้เขียน ภายใต้กระบวนการ Double-Blind Peer Review (ทั้งผู้ประเมินและผู้เขียนไม่ทราบข้อมูลของกันและกัน) และผ่านการเห็นชอบจากบรรณาธิการก่อนเผยแพร่ เพื่อให้บทความมีคุณภาพตามมาตรฐานของวารสารฯ

### **นโยบายและขอบเขตการตีพิมพ์**

- วารสารฯ มีนโยบายจะพิจารณาและรับตีพิมพ์บทความในสาขาการศึกษา, อิสลามศึกษา, ภาษาศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา และด้านสังคมศึกษา โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา คณาจารย์ ศึกษานิเทศก์ และบุคคลทั่วไปที่สนใจ

### **หมายเหตุ :**

บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เป็นลิขสิทธิ์ของวารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา  
ข้อความที่ปรากฏในบทความแต่ละเรื่องในวารสารเล่มนี้เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน  
แต่ละท่านไม่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยฯ และคณาจารย์ท่านอื่นๆ ในมหาวิทยาลัยฯ แต่อย่างใด  
ความรับผิดชอบองค์ประกอบทั้งหมดของบทความแต่ละเรื่องเป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน  
หากมีความผิดพลาดใดๆ ผู้เขียนแต่ละท่านจะรับผิดชอบบทความของตนเองแต่ผู้เดียว

# สารจาก บรรณาธิการ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ได้ดำเนินการจัดทำวารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเผยแพร่บทความวิจัยและบทความวิชาการ เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนในทุกกระดับของมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา และสถาบันการศึกษาอื่น ๆ โดยเปิดรับพิจารณาบทความจากนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการ ศิษย์เก่า และผู้สนใจทั่วไป และเพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระหว่างสถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยรับพิจารณาบทความในสาขาวิชาการศึกษา อิสลามศึกษาภาษาศาสนาและวัฒนธรรมศึกษา และสังคมศึกษา ทำการเผยแพร่วารสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งปัจจุบันวารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ผ่านการรับรองคุณภาพวารสารให้อยู่ในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 2 (ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2568 - 31 ธันวาคม 2572)

ในการนี้ทางบรรณาธิการฯ มีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ที่จะพัฒนาวารสารให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นและอยู่ในฐานข้อมูลของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai-Journal Citation Index Centre: TCI กลุ่ม 1 หรือ Scopus ต่อไป) หากท่านมีข้อเสนอแนะประการใด กองบรรณาธิการยินดีรับข้อเสนอแนะนั้น เพื่อมาปรับปรุงวารสารให้มีการพัฒนาที่ดีขึ้นไป

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณผู้ส่งผลงานมาตีพิมพ์รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความทุกท่าน มา ณ ที่นี้ และขอเชิญชวนนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการ ศิษย์เก่า และบุคคลทั่วไปที่สนใจเผยแพร่ผลงานวิจัยบทความวิชาการเพื่อเผยแพร่ผลงานอันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทางการศึกษาต่อไป ด้วยความขอบคุณยิ่ง



(อาจารย์ ดร.นัชรีเยห์ อามู)  
บรรณาธิการวารสาร

# สารบัญ

## บทความวิจัย

1-11

**มูฮัมหมัด แวเต๊ะ, สาวิตรี มะดอมะ, บัดรีหะยี เจะนี**

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) จังหวัดยะลา

12-22

**อัฟนาถ ณะบู, มูฮัมหมัด บอตอ, รัชดา แดงโกเมน**

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ จังหวัดยะลา

23-31

**รนาวุฒิ ลิงาล่าห์, พิชญ์สินี ไสยสิทธิ์, โรสซาร่าห์ จะสงบ**

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการเชื่อมโยง และความมุ่งมั่นในการทำงานด้วยการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ร่วมมือด้วยเทคนิคเรียนรู้ร่วมกัน ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

32-40

**สุบิน ยุระรัช, นิธิภัทร บาลศิริ**

การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา สำหรับนักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ

41-53

**นลินอร นุ้ยปลอด**

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับระดับความวิตกกังวล และความภาคภูมิใจในตนเองของนักศึกษาในรายวิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล

54-62

**นิสากร กิบนะสี, สมใจ ภูครองทุ่ง, อรณา จินดา**

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม

63-70

**อภิตยา ใจเตี้ย, สามารถ ใจเตี้ย**

การพัฒนากิจกรรมดนตรีเพื่อปรับพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่งสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

71-78

**กนกศักดิ์ หมดากิ่ง**

แนวทางการวางแผนครอบครัวในหลักคำสอนอิสลาม

## บทความวิชาการ

การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) จังหวัดยะลา  
The Development of English Reading Comprehension Skills Through the 5W1H  
Technique Integrated with Infographics for Grade 3 Students  
at Tessaban 4 (Thonwiti) School, Yala Province

มุฮัมหมัด แวเต๊ะ<sup>1\*</sup>, สาวิตรี มะดอมะ<sup>2</sup> และ บัดรีหิยะ เจะนิ<sup>3</sup>  
Muhammad Waeteh<sup>1\*</sup>, Sawitri Madoma<sup>2</sup> and Budreeyah Cheni<sup>3</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

<sup>2</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

<sup>3</sup>ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี)

<sup>1\*</sup>Undergraduate Student in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University

<sup>2</sup>Assistant Professor, Lecturer in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University

<sup>3</sup>English Teacher at Tessaban 4 (Thonwiti) School

\*Corresponding author, e-mail: mad200217@gmail.com

(Received: May 22, 2025; Revised: October 29, 2025; Accepted: December 25, 2025)

## บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ จำนวน 9 แผน ชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ชุด แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 1 ชุด และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชุด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที (Dependent sample t-test) และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 69.11 อยู่ในระดับสูง และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** การอ่านจับใจความ, เทคนิค 5W1H, อินโฟกราฟิก

## Abstract

This classroom research aimed to 1) develop English reading comprehension skills through the 5W1H technique integrated with infographics for Grade 3/1 students at Tessaban 4 (Thonwiti) School, and 2) examine students' satisfaction with learning English reading comprehension through the 5W1H technique integrated with infographics. The subjects of this research consisted of 25 students from Grade 3/1 who studied English during the first semester of the 2024 academic year at Tessaban 4 (Thonwiti) School, selected through purposive sampling. The research instruments included nine lesson plans focused on English reading comprehension skills, three sets of English reading comprehension exercises, a multiple-choice English reading comprehension test (four-choice type), and a satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, t-test, and relative gain scores. The research findings revealed that the English reading comprehension skills of Grade 3/1 students at Tessaban 4 (Thonwiti) School significantly improved after learning through the 5W1H technique integrated with infographics at the .05 level of significance. The students demonstrated an average improvement of 69.11, which was at a high level. Furthermore, the students' overall satisfaction with the learning management using the 5W1H technique and infographics was also at a high level.

**Keywords:** Reading comprehension, 5W1H technique, Infographics

## บทนำ

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงในทุกด้านอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความก้าวหน้าทั้งด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศ การศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงจากระบบการศึกษาที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป การจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน เป็นยุคที่โลกอยู่ในช่วงศตวรรษที่ 21 ที่เป็นโลกแห่งข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงมีความสำคัญอย่างมากเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และใช้ในการแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆในการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของโลกที่ผู้คนจากชาติต่างๆใช้ในการติดต่อระหว่างกันเป็นหลักไม่ว่าคนในประเทศเหล่านั้นจะใช้ภาษาอะไรเป็นภาษาประจำชาติ โดยในปัจจุบันมีจำนวนถึง 53 ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาทางการ ด้วยเหตุนี้ในหลายประเทศจึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองรองลงมาจากภาษาประจำชาติเพื่อสามารถสร้างโอกาสให้คนในประเทศสามารถพัฒนาศักยภาพในตนเองในด้านต่างๆให้เท่าเทียมกับคนในชาติอื่นได้ และจากทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21<sup>st</sup> Century Skills) ทักษะที่ 1 คือ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะนี้ จึงมีความจำเป็นในการจัดการเรียนรู้และในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยการอ่านจับใจความ เนื่องจากการอ่านจับใจความจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ส่งผลต่อการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ และถือว่าเป็นทักษะที่จำเป็นต้องให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

การอ่านจับใจความนับว่าเป็นหัวใจของการอ่าน การจับใจความอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้อ่านรู้และเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ที่อ่านได้ ผู้อ่านจึงสามารถนำความรู้ไปพัฒนาตนเองตั้งที่ ศิริวรรณ เสนา (2541) กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่านถือเป็นหัวใจสำคัญของการอ่าน เพราะว่าถ้าผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่อ่านและไม่สามารถจับใจความสำคัญของสิ่งที่อ่านได้ ผู้อ่านก็ไม่สามารถที่จะนำสาระความรู้และข้อเสนอนั้นไปใช้ปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้ การอ่านนั้นถือเป็นการอ่านที่ไม่สมบูรณ์ ดังนั้นจึงกล่าวสรุปได้ว่าการอ่านมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ ในการดำเนินชีวิตและการอ่านจับใจความ ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้อ่านรับรู้สาระเรื่องราวของเรื่องที่อ่านด้วยความเข้าใจ และสามารถนำสาระความรู้จากเรื่องที่อ่านมาพัฒนาปรับตนเองให้เข้ากับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมทำให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข เป็นวิธีการตั้งคำถามเพื่อวิเคราะห์ปัญหาหรือวางแผนงานอย่างเป็น

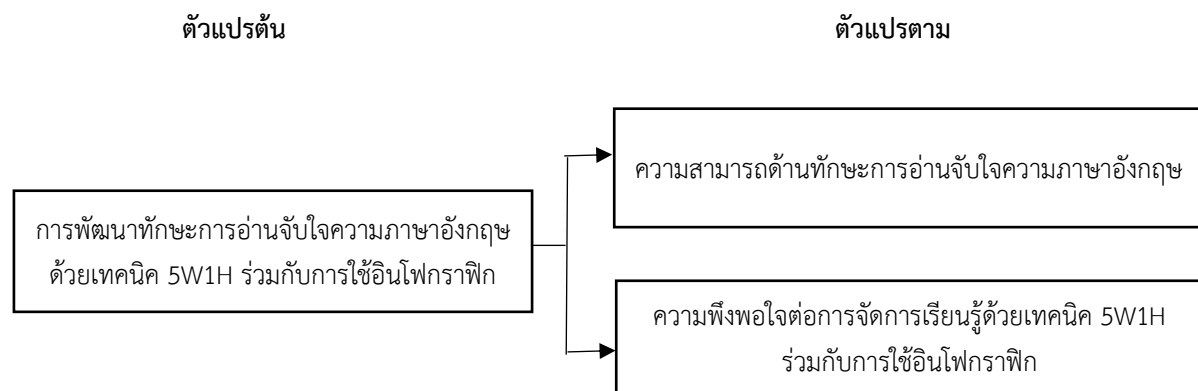
ระบบ โดยย่อมาจากคำถามพื้นฐาน 6 ข้อ ได้แก่ ใคร (Who) อะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไหร่ (When) ทำไม (Why) และ อย่างไร (How) ซึ่งช่วยให้เข้าใจสถานการณ์ได้อย่างรอบด้าน โดยสามารถจัดลำดับการทำงานตามหัวข้อหลักได้ 3 ขั้นตอน ดังนี้: 1) ใช้คำถามในหมวด "ใคร" (Who) "อะไร" (What) และ "ที่ไหน" (Where) เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานของสถานการณ์ เช่น ใครเกี่ยวข้องกับปัญหานี้ อะไรคือปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการทำ และปัญหานี้เกิดขึ้นที่ไหน 2) ใช้คำถามในหมวด "เมื่อไหร่" (When) และ "ทำไม" (Why) เพื่อเจาะลึกสาเหตุและบริบท เช่น ปัญหานี้เกิดขึ้นเมื่อไหร่ และเพราะเหตุใดจึงเกิดขึ้น 3) ใช้คำถาม "อย่างไร" (How) เพื่อกำหนดวิธีการดำเนินการ หรือวิธีการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมที่สุด อินโฟกราฟิก (Infographic) คือการนำเสนอข้อมูลและสารสนเทศที่ซับซ้อนให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายผ่านภาพกราฟิก เช่น แผนภูมิ สัญลักษณ์ และแผนที่ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว

จากการศึกษาและสังเกตสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้ แต่ยังไม่สามารถจับใจความของเรื่องที่อ่านได้ ปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากการขาดทักษะการจับใจความสำคัญ นอกจากนี้ยังพบว่า การจัดการเรียนรู้อย่างขาดเทคนิคที่จะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ด้วยเทคนิค 5W1H ซึ่งเป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในการตั้งคำถามและกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถตอบคำถามพื้นฐานได้ เช่น ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ ทำไม และอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เรื่องที่อ่านได้อย่างเป็นระบบ ร่วมกับการใช้สื่ออินโฟกราฟิกที่มีรูปภาพสีสันที่ช่วยดึงดูดความสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ช่วยลดความยุ่งยากหรือความซับซ้อนของเนื้อหาให้เป็นภาพกราฟิกต่างๆ ที่มีรูปแบบที่สวยงาม เพื่อให้สามารถอ่านและเข้าใจในเรื่องหรือบทความภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) เพื่อให้สามารถอ่านและเข้าใจในเรื่องหรือบทความภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) จังหวัดยะลา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ความสามารถด้านทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ 2) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก จำนวน 3 เรื่อง ๆ ละ 3 แผน รวมทั้งหมด 9 แผน ได้แก่

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความ เรื่อง Breakfast จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เรื่องการอ่านจับใจ เรื่อง Adam จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง

1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เรื่องการอ่านจับใจ เรื่อง A Cat จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง

2. ชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ชุด

2.1 ชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความ เรื่อง การอ่านจับใจความ เรื่อง Breakfast จำนวน 1 ชุด โดยสร้างชุดฝึกทักษะขึ้นมาให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 แผน

2.2 ชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความ เรื่องการอ่านจับใจ เรื่อง Adam จำนวน 1 ชุด โดยสร้างชุดฝึกทักษะขึ้นมาให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 แผน

2.3 ชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความ เรื่อง การอ่านจับใจ เรื่อง A Cat จำนวน 1 ชุด โดยสร้างชุดฝึกทักษะขึ้นมาให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 แผน

3. แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ประกอบด้วยแบบวัดที่ใช้วัดก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) โดยผู้วิจัยสร้างเอง โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.6-1.00 ซึ่งถือว่าสามารถนำไปใช้ได้

4. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 3 ด้านๆ ละ 10 ข้อ ลักษณะของรูปแบบการวัดเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยผู้วิจัยสร้างเอง โดยผ่านการตรวจสอบ คุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 0.6-1.00 ซึ่งถือว่าสามารถนำไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ใช้เวลา 30 นาที ด้วยแบบทดสอบการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก ชนิดปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน

2. ชี้แจงและทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ การใช้อินโฟกราฟิก และสื่ออินโฟกราฟิก

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 3 เรื่องๆ ละ 3 แผน รวมทั้งหมด 9 แผน ตามลำดับ โดยแต่ละเรื่อง จะประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน และแต่ละแผนของแต่ละเรื่องจะจัดการเรียนรู้รูปแบบเดียวกัน ดังนี้

แผนที่ 1 ของแต่ละเรื่อง มีกิจกรรม ดังนี้

ขั้นนำ (Warm-up) 5 นาที คุณครูให้นักเรียนทำกิจกรรมผ่อนคลายก่อนเริ่มสอน

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) 20 นาที ครูนำเสนอเนื้อหาผ่านบัตรคำศัพท์ 5W1H พร้อมบอกความหมายและสุ่มถามนักเรียน และครูอ่านเรื่องตามชุดฝึกทักษะ 2 รอบ แล้วให้นักเรียนอ่านตามพร้อมแปลความหมาย พร้อมสอนการจับใจความสำคัญของเรื่องโดยใช้สื่ออินโฟกราฟิกและให้นักเรียนออกมาชี้ว่าแต่ละรูปภาพที่ปรากฏบนรูปอินโฟกราฟิกนั้น เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ย่านอย่างไร เช่น รูป ห้องครัว หมายถึง เรื่องนี้เกิดขึ้นในห้องครัว เป็นต้น

ขั้นฝึกทักษะ (Practice) 20 นาที ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มฝึกปฏิบัติดังนี้

1. ให้แต่ละกลุ่มอ่านคำศัพท์ 5W1H พร้อมสะกดและบอกความหมาย
2. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาทำกิจกรรมหน้าห้องเรียน โดยครูอ่านคำถาม 5W1H ใน เรื่อง Breakfast และให้นักเรียนไปหาคำตอบนั้นให้ถูกต้อง จนครบ 6 คำถาม
3. ครูแจกชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ เรื่อง Breakfast โดยให้นักเรียนตอบคำถาม 5W1H ให้ถูกต้อง พร้อมตกแต่งใบงานให้สวยงาม ภายในเวลาที่กำหนด

ขั้นสรุป (Warm-up) 5 นาที ครูสุ่มนักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับคำถาม 5W1H ที่ได้สอนไปก่อนหน้านี้

แผนที่ 2 ของแต่ละเรื่อง มีกิจกรรม ดังนี้

ขั้นนำ (Warm-up) 5 นาที คุณครูให้นักเรียนทำกิจกรรมผ่อนคลายก่อนเริ่มสอน

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) 20 นาที ครูนำเสนอเนื้อหาผ่านบัตรคำศัพท์ 5W1H พร้อมบอกความหมายและสุ่มถามนักเรียน และครูอ่านเรื่องตามชุดฝึกทักษะ 2 รอบแล้วให้นักเรียนอ่านตามพร้อมแปลความหมาย พร้อมสอนการจับใจความสำคัญของเรื่องโดยใช้สื่ออินโฟกราฟิกและให้นักเรียนออกมาชี้ว่าแต่ละรูปภาพที่ปรากฏบนรูปอินโฟกราฟิกนั้น เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ย่านอย่างไร เช่น รูป ห้องครัว หมายถึง เรื่องนี้เกิดขึ้นในห้องครัว เป็นต้น

ขั้นฝึกทักษะ (Practice) 20 นาที ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มฝึกปฏิบัติดังนี้

1. ให้แต่ละกลุ่มอ่านเรื่องตามชุดฝึกทักษะ พร้อมแปลความหมายอย่างถูกต้อง
2. ครูโชว์บัตรคำที่มีประโยค เช่น In the morning (ในช่วงเช้า) โดยให้นักเรียนอ่านตามพร้อมบอกความหมายให้ถูกต้อง
3. โชว์บัตรคำศัพท์ 5W1H พร้อมสะกดและบอกความหมาย
4. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาทำกิจกรรมหน้าห้องเรียน โดยครูอ่านคำถาม 5W1H ในเรื่องดังกล่าว และให้นักเรียนไปหาคำตอบนั้นให้ถูกต้อง จนครบ 6 คำถาม
5. ครูแจกชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษเรื่อง Breakfast จากคาบที่แล้ว โดยให้นักเรียนแต่ละคนออกมาอ่านคำศัพท์ 5W1H พร้อมสะกดและบอกความหมายให้ถูกต้อง

ขั้นสรุป (Warm-up) 5 นาที ครูสุ่มนักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับคำถาม 5W1H ที่ได้สอนไปก่อนหน้านี้

แผนที่ 3 ของแต่ละเรื่อง มีกิจกรรม ดังนี้

ขั้นนำ (Warm-up) 5 นาที คุณครูให้นักเรียนทำกิจกรรมผ่อนคลายก่อนเริ่มสอน

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) 20 นาที ครูนำเสนอเนื้อหาผ่านบัตรคำศัพท์ 5W1H พร้อมบอกความหมายและสุ่มถามนักเรียน และครูอ่านเรื่องตามชุดฝึกทักษะ 2 รอบแล้วให้นักเรียนอ่านตามพร้อมแปลความหมาย พร้อมสอนการจับใจความสำคัญของเรื่องโดยใช้สื่ออินโฟกราฟิกและให้นักเรียนออกมาชี้ว่าแต่ละรูปภาพที่ปรากฏบนรูปอินโฟกราฟิกนั้น เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ย่านอย่างไร เช่น รูป ห้องครัว หมายถึง เรื่องนี้เกิดขึ้นในห้องครัว เป็นต้น

ขั้นฝึกทักษะ (Practice) 20 นาที ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มฝึกปฏิบัติดังนี้

1. ให้แต่ละกลุ่มอ่านเรื่อง Breakfast พร้อมแปลความหมายอย่างถูกต้อง
2. ครูโชว์บัตรคำที่มีประโยค เช่น In the morning (ในช่วงเช้า) โดยให้นักเรียนอ่านตามพร้อมบอกความหมายให้ถูกต้อง
3. โชว์บัตรคำศัพท์ 5W1H พร้อมสะกดและบอกความหมาย

4. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาทำกิจกรรมหน้าห้องเรียน โดยครูอ่านคำถาม 5W1H ในเรื่อง และให้นักเรียนที่ได้บัตรค่า(คำตอบ)นั้นไปแปะให้ถูกต้องตามคำถาม 5W1H จนครบ 6 คำถาม

5. ครูแจกชุดฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษเรื่อง Breakfast จากคาบที่แล้ว โดยให้นักเรียนแต่ละคนออกมาตอบคำถามโดยตอบจากสื่ออินโฟกราฟิก พร้อมบันทึกคะแนน

ขั้นสรุป (Warm-up) 5 นาที ครูสุ่มนักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับคำถาม 5W1H ที่ได้สอนไปก่อนหน้า

4. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก ชนิดปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ใช้เวลา 30 นาที

5. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก ใช้แบบสอบถามที่ไม่ระบุตัวตนเพื่อลดความกลัวในการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกัน

6. นำคะแนนจากการทำแบบทดสอบการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก ชนิดปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน และผลการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้ใช้สถิติ ดังนี้

1. เพื่อประเมินทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบที (t-test) Dependent sample t-test) และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2557) โดยมีเกณฑ์คะแนน ดังนี้

76 - 100 คะแนน	หมายถึง	พัฒนาการระดับสูงมาก
51 - 75 คะแนน	หมายถึง	พัฒนาการระดับสูง
26 - 50 คะแนน	หมายถึง	พัฒนาการระดับปานกลาง
0 - 25 คะแนน	หมายถึง	พัฒนาการระดับต้น

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลคะแนนจากค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.00-5.00 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

## ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี)

ในการวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าสถิติเชิงบรรยายคะแนนทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี)

คะแนนการอ่านจับใจความ ภาษาอังกฤษ (25 คะแนน)	n	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-value	Sig
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
นักเรียน ชั้น ป.3/1	25	6.76	0.78	15.72	1.98	21.422**	.000*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษก่อนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 6.76 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.78 หลังการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก ผลปรากฏว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ เท่ากับ 15.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.98 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอยู่ที่ 8.96 ผลคะแนนดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 คะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี)

เลขที่	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	พัฒนาการสัมพัทธ์ (%)	การแปรผลระดับพัฒนาการ
1	20	9	19	90.90	สูงมาก
2	20	8	19	91.66	สูงมาก
3	20	5	14	60.00	สูง
4	20	6	12	42.85	ปานกลาง
5	20	11	20	100	สูงมาก
6	20	9	19	90.90	สูงมาก
7	20	6	14	57.14	สูง
8	20	8	16	66.66	สูง
9	20	5	10	33.33	ปานกลาง
10	20	8	20	100	สูงมาก
11	20	6	16	71.42	สูง
12	20	8	15	58.33	สูง
13	20	5	12	46.66	ปานกลาง
14	20	6	15	64.28	สูง
15	20	7	16	69.23	สูง
16	20	7	15	61.53	สูง
17	20	6	15	64.28	สูง
18	20	7	19	92.30	สูงมาก

เลขที่	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	พัฒนาการสัมพัทธ์ (%)	การแปรผลระดับพัฒนาการ
19	20	4	18	87.50	สูงมาก
20	20	9	19	90.90	สูงมาก
21	20	5	16	73.33	สูง
22	20	4	12	50.00	ปานกลาง
23	20	7	13	46.15	ปานกลาง
24	20	5	14	60.00	สูง
25	20	8	15	58.33	สูง
<b>เฉลี่ย</b>	<b>20</b>	<b>6.76</b>	<b>15.72</b>	<b>69.11</b>	<b>สูง</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก นักเรียนโดยส่วนใหญ่มีพัฒนาการอยู่ในพัฒนาการระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 69.11 โดยนักเรียนมีพัฒนาการอยู่ระหว่าง 3 ระดับ คือ ระดับสูงมาก ระดับสูง และระดับปานกลาง เรียงระดับพัฒนาการจากมากไปน้อยได้ว่า นักเรียนที่มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงมากมีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32 นักเรียนที่มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงมีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 และนักเรียนที่มีพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลางมีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก

**ตารางที่ 3** ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>1. ด้านการจัดการเรียนรู้</b>			
1.1 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็นลำดับ สามารถปฏิบัติได้ไม่ยาก	3.64	0.87	มาก
1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถามและตอบคำถามในสิ่งที่อยากรู้	3.60	1.28	มาก
1.3 นักเรียนได้เรียนรู้และทำงานร่วมกัน โดยเน้นการทำงานเป็นกลุ่ม	3.76	1.30	มาก
1.4 นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมเอง โดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือ	4.12	0.43	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.78</b>	<b>0.97</b>	<b>มาก</b>

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>2. ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้</b>			
2.1 บรรยากาศในห้องเรียนขณะเรียนที่เป็นกันเองนักเรียนสนุกกับกิจกรรม	4.56	0.49	มากที่สุด
2.2 นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	4.36	0.79	มาก
2.3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมเพื่อความสำเร็จของตนและกลุ่ม	4.16	1.25	มาก
<b>รวม</b>	<b>4.36</b>	<b>0.84</b>	<b>มาก</b>
<b>3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
3.1 นักเรียนมีความรับผิดชอบตนเองและกลุ่ม	4.20	0.48	มาก
3.2 นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ๆ	4.60	0.56	มากที่สุด
3.3 นักเรียนสามารถนำกระบวนการอ่านจับใจความไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.52	0.49	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.44</b>	<b>0.51</b>	<b>มาก</b>
<b>รวมทั้งหมด</b>	<b>4.15</b>	<b>0.79</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.15$ , S.D. = 0.79) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีความพึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.44$ , S.D. = 0.51) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.36$ , S.D. = 0.84) และด้านการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.78$ , S.D. = 0.97) เช่นเดียวกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.56) บรรยากาศในห้องเรียนขณะเรียนที่เป็นกันเองนักเรียนสนุกกับกิจกรรม มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.56$ , S.D. = 0.49) และนักเรียนสามารถนำกระบวนการอ่านจับใจความไปใช้ในชีวิตประจำวัน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D. = 0.49)

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษก่อนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 6.76 หลังการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ เท่ากับ 15.72 แสดงให้เห็นว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 69.11 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า เทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 เนื่องจากเทคนิค 5W1H ช่วยให้นักเรียนสามารถจัดระเบียบความคิดและจับใจความสำคัญจากเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบ ในขณะที่อินโฟกราฟิกช่วยส่งเสริมความเข้าใจผ่านการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจและจดจำง่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุโสนี สาและ (2564) ที่ได้ดำเนินงานวิจัย เรื่อง ประสิทธิภาพของสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อการท่องจำความหมายอัลกุรอานสำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อการท่องจำความหมายอัลกุรอานสำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

มีค่าเท่ากับ  $E1/E2 = 81.09/83.81$  2) ทักษะการท่องจำความหมายอัลกุรอานโดยใช้สื่ออินโฟกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 81.71 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่ออินโฟกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีค่าร้อยละเท่ากับ  $82.14/83.81$  4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่ออินโฟกราฟิกภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ผลการวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่อที่หลากหลายสามารถกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้วิธีการที่หลากหลายยังช่วยแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของโสภณ เสรีเสถียรทรัพย์ และ เนาวนิตยสงคราม (2559) ที่กล่าวถึงประโยชน์การเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H ว่าเป็นเทคนิคที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์การเขียนสรุปความ และมีความสามารถในการแก้ปัญหา เช่นเดียวกับ จันทรธิกรณ เสาร์เจริญ (2560) ได้ดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เทคนิคการตั้งคำถามไฟว์ดับเบิลยูวันเอชเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียน เท่ากับ 18.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.96 การทดสอบค่าที (t-test) เท่ากับ 6.175 โดยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.15$ , S.D. = 0.79) ซึ่งสะท้อนถึงความเหมาะสมของเทคนิคและสื่อที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน นักเรียนมีโอกาสมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นรูปธรรม ความพึงพอใจที่สูงนี้ยังอาจเกิดจากการที่เทคนิคและสื่อที่ใช้นั้นสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในวัยประถมศึกษา ซึ่งต้องการการเรียนรู้ผ่านวิธีการที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิจิตร จิตรบาน (2562) ได้ทำการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค 5W1H เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ผลการศึกษาวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค 5W1H เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์วรรณคดี วิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม อยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกับงานวิจัยของดวงพร เพ็ญฟู (2560) ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค 5W1H กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค 5W1H โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของประทีป เกษมสุข (2560) ที่ได้ข้อค้นพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการฟังจับใจความ ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์แบบ 5W1H มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนโดยได้คะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.99 ซึ่งอยู่ในระดับพอใจมาก

## สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษก่อนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 6.76 และหลังการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.72 นักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 69.11 อยู่ในระดับสูง ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.15$ , S.D. = 0.79)

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1.1 ก่อนให้ผู้เรียนเริ่มใช้การจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิก ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียดถี่ถ้วน และอธิบายแนวทางในการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน

1.2 ในการนำไปใช้ในชั้นเรียนจริง ครูผู้สอนอาจเพิ่มเติมรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการผสมผสานกิจกรรมเสริม เช่น การอภิปรายในกลุ่มย่อย การเขียนสรุปใจความ หรือการจัดกิจกรรมแข่งขัน ร่วมกับการใช้เทคนิค 5W1H และอินโฟกราฟิก เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเพิ่มประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการเรียนรู้

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยในประเด็นเดียวกันนี้กับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายขึ้น เช่น ระดับชั้นประถมศึกษาอื่น ๆ หรือระดับมัธยมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของเทคนิค 5W1H ร่วมกับการใช้อินโฟกราฟิกในกลุ่มนักเรียนที่มีพื้นฐานและความสามารถทางภาษาอังกฤษต่างกัน

2.2 ควรเพิ่มขนาดของกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้นและสามารถนำไปอ้างอิงถึงประชากรได้กว้างขวางขึ้น

2.3 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาเปรียบเทียบเทคนิค 5W1H ร่วมกับอินโฟกราฟิกกับวิธีการสอนรูปแบบอื่น ๆ เช่น การใช้เกม การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อหาวิธีการสอนที่เหมาะสมที่สุดสำหรับนักเรียนในแต่ละบริษัท

## เอกสารอ้างอิง

- จันทร์ธิกัญญา เสาร์เจริญ. (2560). การใช้เทคนิคการตั้งคำถามไฟว์ดับเบิ้ลยูวันเอชเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านนาโต. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการเรียนรู้. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ดวงพร เพ็ญฟู. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิค 5W1H เพื่อส่งเสริมการอ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ประพิณ เกษมสุข. (2560). การพัฒนาทักษะการฟังเพื่อจับใจความสำคัญภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์แบบ 5W1H ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกุ้งจานวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 38. วารสารวิจัยและประเมินผลอุบลราชธานี, 6(2), 41-49.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิสุธา จิตรบาน. (2562). รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 5W1H เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์วรรณคดีวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิทยาคม. ขอนแก่น: โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2557). การวิจัยเชิงปริมาณ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริวรรณ เสนา. (2541). การศึกษาคูณลักษณะของเนื้อความสำหรับฝึกคัดลายมือที่ส่งผลต่อการด้นลายมือและความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเอกการประถมศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุไฮณี สาและ. (2564). ประสิทธิภาพของสื่ออินโฟกราฟิกที่มีต่อการท้อจำความหมายอัลกุรอานสำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาอิสลามศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- โสภณ เสรีเสถียรทรัพย์ และ เนาวนิตยสงคราม. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โมเดลธุรกิจด้วยเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H ร่วมกันบนเว็บเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 11(3), 102-118.

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้  
Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ จังหวัดยะลา  
The Development of English Vocabulary Pronunciation Ability Using Wordwall Learning  
Games for Grade 4 Students at Ban Poyoh School, Yala Province

อัพนาน ดะบู<sup>1\*</sup>, นูร์ฮัสวานี บอตอ<sup>2</sup> และ รัชดา แดงโกเมน<sup>3</sup>  
Afnan Dabu<sup>1\*</sup>, Nurhaswanee Boto<sup>2</sup> and Ratchada Daengkomen<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup>นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

<sup>2</sup>อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

<sup>3</sup>ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านปอเยาะ อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

<sup>1\*</sup>Undergraduate Student in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University

<sup>2</sup>Lecturer in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University

<sup>3</sup>English Teacher Ban Poyoh School

\*Corresponding author, e-mail: afnandabu14@gmail.com

(Received: September 9, 2025; Revised: October 29, 2025; Accepted: December 25, 2025)

## บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยเกมการเรียนรู้ Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยเกมการเรียนรู้ Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ อำเภอเมือง จังหวัดยะลา สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall จำนวน 6 แผน 2) เกมการเรียนรู้ Wordwall 3) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (Dependent sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เท่ากับ 80.27/82.08 2) หลังจากการใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ Wordwall มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.55, S.D. = 0.62)

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์เกมการเรียนรู้ Wordwall, การอ่านออกเสียง, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

## Abstract

This research aimed to: 1) develop and evaluate the effectiveness of Wordwall learning games for Grade 4 students, aiming to meet the 80/80 efficiency criterion, 2) compare students' English vocabulary pronunciation achievement before and after using Wordwall learning games, and 3) examine students' satisfaction with learning through Wordwall learning games. The participants were 12 Grade 4 students from Ban Poyoh School, Mueang District, Yala Province, under the Yala Primary Educational Service Area Office 1, during the first semester of the 2024 academic year. The sample was selected by purposive sampling.

The research instruments consisted of: 1) six lesson plans using Wordwall learning games; 2) Wordwall learning games; 3) a 20-item English vocabulary pronunciation test; and 4) a student satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing using a dependent samples t-test. The research findings revealed that: 1) the efficiency of the Wordwall learning games met the 80/80 criterion, with an efficiency value of 80.27/82.08; 2) after learning through Wordwall learning games, students' English vocabulary pronunciation skills were significantly higher than before learning at the .05 level; and 3) the overall satisfaction of Grade 4 students toward learning through Wordwall learning games was at the highest level ( $\bar{X}$  = 4.55, S.D. = 0.62).

**Keywords:** The effectiveness of Wordwall learning games, Pronunciation, English vocabulary

## บทนำ

การเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยที่ผ่านมามีจนถึงปัจจุบันประสบกับปัญหาที่เด็กไทยซึ่งเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศนั้น นอกจากผู้เรียนจะไม่สามารถออกเสียงได้แล้วยังไม่รู้ความหมายของคำ ๆ นั้นอีกด้วย เด็กบางคนไม่สามารถเรียนรู้การอ่านออกเสียงได้เนื่องจากขาดความเข้าใจในเรื่องของการเชื่อมโยงตัวอักษรและเสียง ทำให้ไม่สามารถเข้าใจเสียงที่ไม่คุ้นเคยหรืออ่านออกเสียงผิดและยังไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ออกเสียงนั้นอีกด้วย ดังนั้นนอกจากการสอนให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้องแล้ว การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ออกเสียงก็เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นด้วยเช่นกัน (จิรนนท์ เมฆวงษ์, 2547) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของบารุง โตรัตน์ (2544) ได้ระบุว่า การออกเสียงภาษาอังกฤษเป็นปัญหาที่สำคัญปัญหาหนึ่งของนักเรียนไทย ทั้งนี้เนื่องจากความแตกต่างของระบบเสียงระหว่างภาษาไทยที่เป็นภาษาแม่กับระบบเสียงภาษาอังกฤษ ซึ่งในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้น การรู้จักแต่คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ ถ้าผู้เรียนไม่สามารถเปล่งเสียงที่เจ้าของภาษาฟังแล้วสามารถเข้าใจได้ ก็ยังไม่ถือว่าสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ ซึ่งจะเห็นว่าการอ่านออกเสียงเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้ หากนักเรียนอ่านไม่ได้ก็จะเป็นอุปสรรคในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ จังหวัดยะลา และได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความยากลำบากในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว ส่งผลให้ไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักเรียนยังไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์พื้นฐาน ทำให้การเรียนรู้ไม่สามารถเกิดขึ้นอย่างเต็มที่ และไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสื่อสารหรือกิจกรรมอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ นักเรียนยังแสดงอาการขาดความสนใจและเบื่อหน่ายในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งสาเหตุสำคัญเกิดจากขาดแรงจูงใจและวิธีการเรียนการสอนที่ยังเน้นการท่องจำและการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาการเรียนรู้น้อย และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างยาวนาน ปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน กระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

การเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นแนวทางการสอนที่ออกแบบมาให้ผู้เรียนนั้นมีความสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการเรียนการสอนและฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าตามสถานการณ์จริงที่กำหนดไว้ในเกมส์ไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Klaz Mellander (1993) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ได้นำเสนอไว้ว่าการเรียนรู้ที่ดีจะต้องมีจุดดึงดูดที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจได้และเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และจดจำดีกว่า ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกม Wordwall เข้ามาช่วยในเรื่องการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จากการศึกษาของบุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน

มีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม

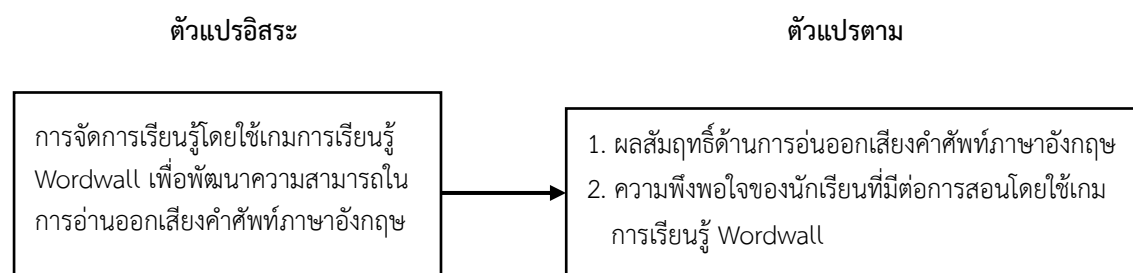
Wordwall เป็นเว็บไซต์ออนไลน์ที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (interactive learning media) และกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม (game-based activities) ซึ่งครูหรือผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมได้ด้วยตนเอง โดยมีแม่แบบ (templates) ให้เลือกใช้อย่างหลากหลาย เช่น เกมจับคู่คำศัพท์ (Matching), เกมตอบคำถาม (Quiz), เกมสุ่มวงล้อ (Random wheel), เกมเรียงลำดับ (Ranking), เกมเติมคำ (Missing words) เป็นต้น และจากการศึกษาพบว่าการใช้ Wordwall ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการใช้ Wordwall เพื่อสร้างเกมมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ Wordwall ยังมีข้อดีในแง่ของการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น (Prensky, 2001)

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว พบว่าการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนบ้านปอเมาะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย ประสิทธิภาพในการเรียนลดลง จึงมีความต้องการนำเกมมาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้โอกาสนี้เพื่อการวิจัยและจัดทำเกมจาก Wordwall เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยการใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านปอเมาะ จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 12 คน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งได้มาด้วยการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ศึกษา  
ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ wordwall  
ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมเรียนรู้ wordwall สำหรับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้	เรื่อง	จำนวน
แผนที่ 1	Part of Body	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 2	My Family	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 3	Places in Town	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 4	Weather & Season	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 5	Clothes	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 6	Visiting the Farm	1 ชั่วโมง 40 นาที
<b>รวม</b>		<b>10 ชั่วโมง</b>

2. เกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

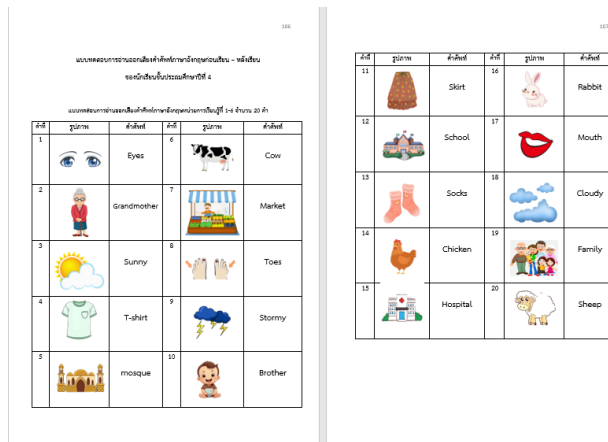


ภาพที่ 1 เกมการเรียนรู้ Wordwall เรื่อง Part of Body



ภาพที่ 2 เกมการเรียนรู้ Wordwall เรื่อง Weather & Season

3. แบบทดสอบวัดทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ



ภาพที่ 3 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

4. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้พัฒนาพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ในหน่วยการเรียนรู้ สนุกกับคำศัพท์ จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบเรียน มีวิธีการดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาตัววัดและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านปอเยาะ

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ

1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากหนังสือ New Express 4 และหน่วยการเรียนรู้จาก DLTV 4 วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games-based Learning) บูรณาการกับการใช้เกมออนไลน์ Wordwall จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที ใช้ในการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมจำนวน 6 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง

1.4 นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นทั้ง 6 แผน ให้อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม และทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งผ่านเกณฑ์การคัดเลือกตามคุณสมบัติ คือ มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ผลการประเมินพบว่า ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 0.50 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้

2. เกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านปอเยาะ เพื่อกำหนด

ขอบเขตและเนื้อหาที่สอดคล้องกับระดับชั้น จากนั้นศึกษาหลักการสอนภาษาแบบธรรมชาติ (Natural Approach) และแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาเกมการเรียนรู้ Wordwall ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2.2 ออกแบบแนวคิดเกมและเป้าหมายการเรียนรู้กำหนด เนื้อหาและคำศัพท์ ที่ต้องการให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงเลือกประเภทของเกม Wordwall ที่เหมาะสม เช่น เกมแบบทดสอบ, เกมหาคู่, เกมสลับคำ, พริกไทล์, และเกมจับคู่ ออกแบบการใช้เกมร่วมกับการสอนในแต่ละช่วงของบทเรียน

2.3 ใช้เครื่องมือในแพลตฟอร์ม Wordwall เพื่อสร้างเกมที่สอดคล้องกับแผนการสอนปรับแต่งการตั้งค่าเกม เช่น จำนวนคำศัพท์, รูปแบบคำถาม, เวลาจำกัด และ ระดับความยากง่าย

2.4 นำเกมไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก (5-10 คน) เพื่อสังเกตการตอบสนองและประสิทธิภาพของเกมเก็บรวบรวมความคิดเห็นจาก นักเรียนและครู เพื่อปรับปรุงเนื้อหาและการออกแบบเกม

2.5 แก้ไขปัญหาหรือข้อบกพร่องที่พบจากการทดลองเพิ่มสื่อการเรียนรู้ เช่น เสียงอ่านตัวอย่าง, ภาพประกอบ, หรือคำอธิบายเพิ่มเติม เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจและฝึกออกเสียงได้ดีขึ้น

2.6 นำเกม Wordwall ในแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนจาก แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และแบบประเมินความคิดเห็น

3. แบบทดสอบวัดทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และแนวการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

3.2 ศึกษาเนื้อหาจุดประสงค์และเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานร่วมกับเกมออนไลน์ Wordwall เพื่อสร้างแบบทดสอบ

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นข้อสอบการวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ โดยตีค่าเป็นคะแนน 30 คะแนน ให้ครอบคลุมเนื้อหา วัดจุดประสงค์ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อประเมินความเหมาะสม และให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยผลการตรวจสอบแบบทดสอบมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่านำไปใช้ได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

4. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall

4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเป็นกรอบในการสร้างข้อคำถาม

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ โดยแบ่ง แบบสอบถามความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้าน ประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มาก ที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความเหมาะสมในการใช้สำนวนภาษาแสดงความพึงพอใจ ความสอดคล้องของข้อคำถาม และความครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละด้าน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อประเมินความเหมาะสมของรายการคำถาม และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องและเหมาะสมตามหลักวิชาการ ผลการประเมินพบว่า ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50 แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจมีความสอดคล้องและเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงข้อตกลงและชี้แจงวัตถุประสงค์สำหรับการเรียนการสอน
2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เพื่อวัดทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยทดสอบก่อนที่จะทำการสอนในคาบเรียนแรก
3. ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบ ๆ ละ 50 นาที เป็นระยะเวลา 10 ชั่วโมง
4. ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้วโดยใช้แบบทดสอบ ชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้หลังจากการจัดการเรียนรู้ โดยคะแนนที่ได้มาจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ รวมถึงแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall นำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ (t-test Dependent)
2. การหาค่าประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall ในแผนการเรียนรู้ โดยใช้สูตร E.I.
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ จังหวัดยะลา ดังนี้

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80

แบบทดสอบก่อนเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	E1	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	E2	E1/E2
30	24.83	80.27	20	16.16	82.08	80.27/82.08

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 80.27/82.08 แสดงว่าเกมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	12	20	10	2.76	17.90	0.000*
หลังเรียน	12	20	16.16	2.48		

\*P<.05

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ โดลใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall ก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันโดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ ( $\bar{X} = 10$ , S.D. = 2.76) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ( $\bar{X} = 16.16$ , S.D. = 2.48) ซึ่งมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.16 คะแนน แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างน้อยสำคัญที่ .05

**ตารางที่ 4** ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall

รายงานการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
<b>ด้านสื่อการสอนของเกมการเรียนรู้ Wordwall</b>			
1. มีการแจ้งวัตถุประสงค์ เนื้อหาก่อนเรียนรู้	4.37	0.74	มาก
2. สื่อมีความสวยงามและสร้างสรรค์	4.52	0.51	มากที่สุด
3. ขนาดและตัวอักษร ภาพ เสียงในเกมมีความชัดเจน	4.56	0.58	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.48</b>	<b>0.61</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านความพึงพอใจต่อเกมการเรียนรู้ Wordwall</b>			
4. นักเรียนชอบเกมการเรียนรู้ Wordwall ในการเรียน	4.52	0.64	มากที่สุด
5. เกมการเรียนรู้ Wordwall มีประโยชน์กับนักเรียน	4.63	0.63	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.57</b>	<b>0.63</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านการพัฒนาการเรียนของนักเรียน</b>			
6. เกมการเรียนรู้ Wordwall ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม	4.67	0.48	มากที่สุด
7. เกมการเรียนรู้ Wordwall ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านให้ดียิ่งขึ้น	4.68	0.70	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.67</b>	<b>0.59</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านนำความรู้ไปใช้</b>			
8. นำความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.59	0.64	มากที่สุด
9. มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้	4.48	0.75	มาก
10. นำความรู้ไปประยุกต์กับวิชาอื่นได้	4.63	0.63	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.56</b>	<b>0.67</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>รวมทั้งหมด</b>	<b>4.57</b>	<b>0.62</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall มีระดับความพึงพอใจของนักเรียน เมื่อสื่อเกมการเรียนรู้ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า ( $\bar{X} = 4.57$  และค่า S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในทุกประเด็น การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

## สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อพัฒนาด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเมาะ พบว่า มีประสิทธิภาพที่ 80.27/82.08 ซึ่งสูงกว่า 80/80 ที่กำหนดไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเมาะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall มีระดับความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด

## อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเมาะ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า เกมการเรียนรู้ Wordwall มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยค่าประสิทธิภาพที่คำนวณได้คือ 80.27/82.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ เหตุผลที่เกม Wordwall มีประสิทธิภาพอาจมาจากการออกแบบให้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น และเรียนรู้คำศัพท์ในบริบทที่สนุกสนานและท้าทาย ส่งผลให้เกิดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้นโดยเกมการเรียนรู้ Wordwall เป็นนวัตกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจในการเรียนมากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครื่องมือดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หนึ่งในแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษคือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียน และสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาไปพร้อมกัน จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า การใช้เกม Wordwall ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนมีสมาธิและเรียนรู้ด้วยตนเองได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (Klaz Mellander, 1993) การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเมาะ ประสบปัญหาด้านความเบื่อหน่ายของผู้เรียนและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ลดลง ดังนั้น การนำเกมจาก Wordwall มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่สามารถช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวได้ โดยคาดหวังว่าจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียน มีความสนใจมากขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนพบว่าการใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall มีผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10 และหลังเรียน 16.16 แสดงให้เห็นว่ามีการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งบ่งชี้ว่าการใช้เกม Wordwall มีผลในการส่งเสริมความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ถือเป็นเครื่องมือที่สามารถกระตุ้นความสนใจและความมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างดีเยี่ยม ซึ่งสามารถช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ การเพิ่มความสนุกสนานและความท้าทายในการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้เด็ก ๆ มีสมาธิและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้อีกมากขึ้น ดังนั้นจึงไม่แปลกใจที่ผลการทดสอบหลังเรียนแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาอย่างชัดเจนในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Connolly, T. M., et al. (2012) ที่พบว่า เกมการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างทักษะการอ่านของนักเรียนประถมศึกษาและลดความเครียดในการเรียนการสอน และเกมการเรียนรู้สามารถสร้างแรงจูงใจและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างชัดเจน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall จากผลการวิเคราะห์พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจสูง เพราะเกม Wordwall ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทั้งในและนอกห้องเรียน ทำให้การเรียนรู้สนุกสนานและเกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาการเรียนรู้ นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของตนเองดีขึ้น และช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงให้ดียิ่งขึ้น การเรียนรู้ผ่านเกมทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ มีสมาธิ และฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของบุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ที่พบว่าการใช้เกมคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และยังมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์อีกด้วย

นอกจากนี้ Wordwall ยังมีข้อดีในแง่ของการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนเกม สามารถสร้างแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น (Prensky, 2001) จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ ประสบปัญหาด้านความเบื่อหน่ายของผู้เรียนและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ลดลง ดังนั้น การนำเกมจาก Wordwall มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่สามารถช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวได้ โดยคาดหวังว่าจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียน มีความสนใจมากขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า การใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall เป็นสื่อการสอนมีประสิทธิภาพและส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยผู้เรียนมีคะแนนความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเกมการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้เกมยังช่วย เพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจในการเรียน ลดความเบื่อหน่าย และเสริมสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี และจากผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อเกมในชั้นเรียนสามารถตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนดังนั้นจึงควรใช้เกมเป็นทางเลือกหรือมีเกมในการเรียนรู้ที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้นเพื่อที่จะพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน

1.2 ครูผู้สอนควรเอาใจใส่ดูแล แนะนำ กระตุ้น และให้กำลังใจ ชมเชยนักเรียนเพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างตั้งใจ ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

1.3 ครูผู้สอนควรจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมซึ่งทำให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมนั้นๆ

1.4 นักเรียนแสดงความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกม Wordwall ในระดับสูงสุด ดังนั้นควร แจกวัสดุประสงค์และเนื้อหา ก่อนเริ่มเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจเป้าหมาย มีความมั่นใจ และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ครูผู้สอนศึกษาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกมกับการสอนทักษะอื่นๆ ในระดับชั้นอื่นๆ

2.2 ครูผู้สอนควรจะศึกษาความความคงทนในการจดจำของนักเรียนต่อการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

2.3 นักวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อปรับปรุงการออกแบบกิจกรรมให้สนุกและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- จิรนนท์ เมฆวงษ์. (2547). *การศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 โรงเรียนบูรารักษ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2544). *ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education, 59*(2), 661-686.
- Klaz Mellander. (1993). *Learning is Fun: Game-Based Learning Strategies*. London: Routledge.
- Prensky, M. (2020). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.

การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล จังหวัดสตูล  
The Development of English Vocabulary Retention Ability through Game-based  
Learning for Grade 4 Students at Anuban Muang Satun School, Satun Province

ธนาวุฒิ ลีงาล่าห์<sup>1\*</sup>, พิชญ์สินี ไสยสิทธิ์<sup>2</sup> และ โรสซาร่าห์ ณะสงบ<sup>3</sup>  
Tanawut Lee-ngala<sup>1\*</sup>, Pichsinee Saiyasit<sup>2</sup> and Rossarah Ngasangob<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup> นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา  
<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา  
<sup>3</sup> ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล อำเภอเมืองสตูล จังหวัดสตูล

<sup>1\*</sup> Undergraduate student in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University  
<sup>2</sup> Assistant Professor, Lecturer in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University  
<sup>3</sup> Teacher in English, Anuban Muang Satun School

\*Corresponding author, e-mail: thanawut.baww@gmail.com

(Received: June 6, 2025; Revised: October 16, 2025; Accepted: December 25, 2025)

## บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดสตูล สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 3 แผน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (Dependent sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.31$ , S.D. = 0.50)

**คำสำคัญ:** การจดจำ, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

## Abstract

This research aimed to: 1) develop the learning achievement in English vocabulary retention before and after learning through game-based activities for Grade 4 students., 2) study the satisfaction of learning to memorize english vocabulary using games for Grade 4 students. The sample group for this research consisted of Grade 4 students from Anuban muang Satun School, Mueang District, Satun Province, under the Satun Primary Educational Service Area Office, Semester 1, Academic Year 2024, totaling 20 students selected by purposive sampling. The research instruments included 3 game-based learning plans, 20-item

pre-tests and post-tests, and a satisfaction assessment form. The statistical methods used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing using the t-test (Dependent Sample). The research findings were as follows: 1) Students' English vocabulary retention after participating in game-based learning was significantly higher than before learning at the .05 level. 2) The satisfaction of Grade 4 students towards learning to memorize English vocabulary using games was at a high level of satisfaction. ( $\bar{X}$  = 4.31, S.D. = 0.50)

**Keywords:** Recognition, English Vocabulary, Game-based Learning

## บทนำ

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสาร และการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ วิทยาการสมัยใหม่ต่าง ๆ กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลัก สูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่มโดยเรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษาเพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร แสวงหาความรู้ด้านต่าง ๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) เมื่อสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาด้านคำศัพท์และรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Wilkins (1972) ที่กล่าวว่า “ถ้าไม่มีความรู้ไวยากรณ์จะทำให้สื่อความหมายได้น้อยมาก แต่ถ้าไม่รู้คำศัพท์จะไม่สามารถสื่อความหมายได้เลย” หมายความว่า การเรียนภาษาที่สองต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้การสื่อสารสามารถเข้าใจได้ ถึงแม้ว่าจะมีความรู้ด้านไวยากรณ์ที่จำกัด

การใช้เกมในการเรียนการสอนเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ช่วยพัฒนาความจำคำศัพท์และเพิ่มความสนใจของนักเรียน งานวิจัยในประเทศไทย พบว่า การเรียนภาษาอังกฤษผ่านเกมสามารถช่วยเพิ่มความสนใจและความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ เช่น งานวิจัยของ Jaisaard (2022) พบว่า นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านเกม Bingo, Whisper, Spelling และ Matching Picture and Word และยิ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kongprab (2019) ที่พบว่า เกมดิจิทัลช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และนอกจากนี้งานวิจัยของ Ratsamee (2020) ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดนครพนม พบว่า เกม Word Chain, Bingo และ Twenty Questions ช่วยให้นักเรียนสนุกสนานและสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

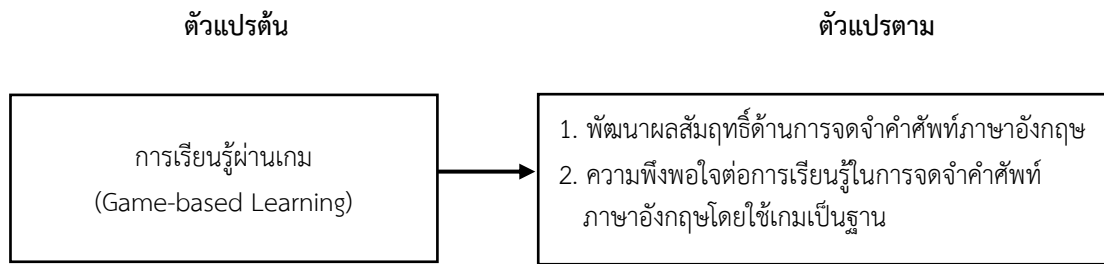
จากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสตูล โดยใช้สื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น การเล่นเกมแฟลชการ์ด และการท่องจำคำศัพท์ การนำเกมเข้ามาใช้ในบทเรียนมีแนวโน้มทำให้ผู้เรียนให้ความสนใจมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนสามารถทำคะแนนได้สูงขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความกระตือรือร้นมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์ (2565) ที่พบว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนช่วยเพิ่มความสนใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นอกจากนี้ การที่นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิผล

จากปัญหาและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านการจดจำคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเชื่อว่าการสอนคำศัพท์ผ่านเกมจะทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรเรียนรู้ และสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล จำนวน 20 คน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งได้มาด้วยการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning)

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมเพื่อการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐาน จำนวน 3 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 1 ชุด

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของโรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล

1.2 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี วิธีการ และเทคนิคการจัดแผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รวมถึงขอบเขตคำศัพท์และจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักสูตร

1.3 ศึกษารายละเอียดคำศัพท์จากหนังสือ Say Hello ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และออกแบบกิจกรรมเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา ได้แก่ เกม Bingo (ฝึกจดจำและฟังเสียงคำศัพท์) เกม Deaf and Dumb Spelling (ฝึกการสะกดคำและการสื่อสารแบบไม่ใช้เสียง) และเกม Command Game (ฝึกการเข้าใจคำสั่งและการตอบสนองต่อคำศัพท์)

1.4 ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัด เทคนิคการสอน สื่อ และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากหลักสูตรสถานศึกษา ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 1.5 ศึกษารูปแบบการเขียนแผนจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง แล้วออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 3 แผน โดยแบ่งได้ ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง About Me โดยใช้เกม Bingo แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Talking about verbs โดยใช้เกม Deaf and Dumb Spelling และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Location โดยใช้เกม Command Game แผนละ 1 ชั่วโมง 40 นาที ระยะเวลา รวม 5 ชั่วโมง

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้อง และความสอดคล้องของเนื้อหา กิจกรรม และจุดประสงค์ การเรียนรู้ จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านเกณฑ์มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 ถือว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้จริง

1.8 ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเบื้องต้น เสนอ ต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ในด้านความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และความเหมาะสมของกิจกรรมและสื่อ

1.9 ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อ พิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้นั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้นั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์
- 1 เมื่อแน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้นั้นไม่ได้วัดตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ) รวมทั้งเอกสารประกอบการสอนและหนังสือเรียนภาษาอังกฤษของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.2 สร้างแบบทดสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ในการพัฒนาความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน โดยครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ ชุด ซึ่งแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 แบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ ตอนที่ 2 แบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ ตอนที่ 3 แบบทดสอบเกี่ยวกับการใช้คำในประโยค

2.3 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันที่สร้างขึ้นต่อ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อพิจารณา ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความถูกต้องเหมาะสมของภาษา ตัวเลือก ตัวลวง และหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยเกณฑ์ยอมรับข้อสอบต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.0

2.4 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปดำเนินการแก้ไขและ ปรับปรุงข้อบกพร่องแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ จำนวน 20 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงและหาคุณภาพเรียบร้อยแล้วไปใช้กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดสตูล

3. ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 1 ชุด ดังนี้

3.1 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 11 ข้อ โดยเป็นข้อคำถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของLikert มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3.2 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอให้ครูที่ปรึกษาพิจารณาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของรูปแบบ แบบสอบถาม และความชัดเจนของข้อคำถาม จากนั้นได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของครูที่ปรึกษา

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการของตัวแปร จากนั้นนำผลการประเมินมาคำนวณ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ซึ่งพบว่าข้อคำถามมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในช่วง 0.67-1.00 แสดงว่าแบบประเมินมีความเหมาะสม จากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงและแก้ไขข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนการสอนและชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำการศึกษา
2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยทดสอบก่อนที่จะทำการสอนในคาบเรียนแรก
3. ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง จำนวน 3 แผน แผนละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที เป็นระยะเวลา 5 ชั่วโมง
4. ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้วโดยใช้แบบทดสอบ ชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้หลังจากการจัดการเรียนรู้ โดยคะแนนที่ได้มาจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ รวมถึงแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม นำมาวิเคราะห์ข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล
  1. วิเคราะห์ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Dependent Sample t-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน
  2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อแปลผลระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่กำหนด

## ผลการวิจัย

**ตารางที่ 1** การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนของแบบทดสอบการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	max	medium	min	$\bar{X}$	S.D.	t	df	Sig
ก่อนเรียน	20	8	4	0	4.1	2.26	24.9	19	0.0001
หลังเรียน	20	18	14	11	14.7	1.97			

\*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X}$  = 14.7, S.D. = 1.97) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ( $\bar{X}$  = 4.1, S.D. = 2.26) โดยมีผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 10.6 คะแนน ผลการทดสอบทางสถิติแบบ t-test (Dependent) พบว่าค่าที่ได้มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 24.9, Sig. = 0.0001) แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิผลในการส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

**ตารางที่ 2** การวิเคราะห์คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

ลำดับ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>ด้านการจัดการเรียนรู้</b>				
1	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้	4.15	0.57	มาก
2	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมมือการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ	4.15	0.65	มาก
3	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน	4.15	0.47	มาก
<b>รวม</b>		<b>4.15</b>	<b>0.56</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้</b>				
4	บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีความผ่อนคลาย สนุกสนาน	4.05	0.38	มาก
5	บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีส่วนให้ผู้เรียนสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น	4.30	0.45	มาก
<b>รวม</b>		<b>4.17</b>	<b>0.41</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้</b>				
6	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี	4.65	0.47	มากที่สุด

ลำดับ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
7	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้เร็ว	4.50	0.50	มาก
8	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและสะกดได้ดี	4.20	0.40	มาก
	รวม	4.45	0.45	มาก
<b>ต่อเกมในการจัดการเรียนรู้</b>				
9	เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถเข้าใจกฎและกติกาได้ง่าย	4.15	0.72	มาก
10	เกมในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.35	0.65	มาก
11	เกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้รู้สึกอยากเรียนรู้และจดจำคำศัพท์	4.80	0.40	มากที่สุด
	รวม	4.43	0.59	มาก
	รวมทั้งหมด	4.31	0.50	มาก

จากตารางที่ 2 แสดงว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอนโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุดที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ เกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้รู้สึกอยากเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี นักเรียนยังให้ความคิดเห็นอีกว่า เกมเหล่านี้ทำให้รู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ได้ฝึกสมอง ได้ประโยชน์จากคำศัพท์ ได้รู้เกี่ยวกับการออกเสียง จดจำคำศัพท์ได้ง่ายกว่าการท่องจำปกติ รวมทั้งได้เรียนรู้ทั้งภาพและคำศัพท์พร้อมกันขณะเล่นเกม

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล จังหวัดสตูล ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเกมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นผลมาจากการที่เกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้มากขึ้น ผ่านกิจกรรมที่เน้นการโต้ตอบและการแก้ปัญหา ซึ่งช่วยกระตุ้นการจดจำและสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นในเนื้อหาวิชา ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของพีไลวรรณ โพธิ์เขียว และสุรัตนา อติพัฒน์ (2566) ที่พบว่าการใช้เกมช่วยพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยของ Plass & Homer (2020) จากต่างประเทศก็ชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นอาจเป็นผลมาจากการออกแบบเกมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน รวมถึงลักษณะของเกมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

การศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมในระดับมากถึงมากที่สุด โดยให้เหตุผลว่าเกมช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานและไม่กดดัน อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน นอกจากนี้ เกมยังช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่ระบุว่าเกมบิงโกเป็นเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากต้องใช้ทั้งสมาธิและการทำงานเป็นทีมเพื่อให้ได้ชัยชนะ

งานวิจัยของ Anderson & Rainie (2021) ยังระบุว่าการใช้เกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการโต้ตอบ นอกจากนี้งานวิจัยของ Palandi (2024) และ Chowdhury (2024) พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังช่วยสร้างความมั่นใจและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้ เช่น สมาธิสั้น ให้ความสนใจกับบทเรียนมากยิ่งขึ้นอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อระดับความพึงพอใจของผู้เรียน ได้แก่ ประเภทของเกมที่ใช้ ระยะเวลาการเล่น และความเหมาะสมของเนื้อหาเกมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งควรได้รับการพิจารณาในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล จังหวัดสตูล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทำให้เกิดการจดจำและความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่ลึกซึ้งขึ้น ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และ สุรัตนา อติพัฒน์ (2566) และงานวิจัยของ Plass & Homer (2020) ที่พบว่าการใช้เกมช่วยพัฒนาความรู้และทักษะ รวมทั้งเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความพึงพอใจ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับมากถึงมากที่สุด เนื่องจากเกมทำให้การเรียนสนุก ไม่กดดัน และช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ รวมทั้งส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเกมบิงโกที่สุด เพราะต้องใช้สมาธิและการทำงานร่วมกัน ผลนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Anderson & Rainie (2021) ที่ระบุว่าการใช้เกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียน จากผลการวิจัยนี้ สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสร้างความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนอย่างชัดเจน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือวิชาอื่น ๆ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์และความสนุกสนานในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นควรใช้เกมเป็นทางเลือกหรือมีเกมหลากหลายรูปแบบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนให้มากขึ้น นอกจากนี้ ครูผู้สอนควรเอาใจใส่ แนะนำ กระตุ้น และให้กำลังใจหรือชมเชยนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างตั้งใจ ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ครูควรจัดกิจกรรมเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมที่สามารถปรับให้เหมาะสมกับบริบทของชีวิตประจำวันและสังคมของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ได้จริง

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ครูผู้สอนควรศึกษาการใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับทักษะอื่น ๆ และขยายไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อประเมินประสิทธิผลอย่างกว้างขวางมากขึ้น นอกจากนี้ ควรศึกษาความคงทนของการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยเกม เพื่อให้ทราบว่าผลการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในระยะยาว

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์ (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 11(1), 1-13.
- พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2566). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารพัฒนาการเรียนรู้สมัยใหม่, 8(8), 1-11.
- Anderson, C. A., & Rainie, L. (2021). The effects of game-based learning on student motivation and achievement. *Journal of Educational Technology*, 39(1), 45-58.
- Chowdhury, M. (2024). Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Enhancement: An Empirical Study. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 123-138.
- Jaisaard, S., & Malison, N. (2022). The development of English vocabulary by using games of primary school grade III pupils at Plearn Academy. *Journal of Asian Language Teaching and Learning*, 3(3), 33-40.
- Kongprab, T. (2019). *Effects of digital game-based learning on vocabulary gain, retention, motivation and perceptions of Thai upper primary school students*. [Unpublished doctoral dissertation]. Prince of Songkla University.
- Palandi, J. F. (2024). Enhancing English Vocabulary through Game-Based Learning: A Case Study of the Scramword Application. *International Journal of Information Technology and Global Business*, 12(1), 45-59.
- Plass, J. L., & Homer, B. D. (2020). The role of games in learning: A meta-analysis. *Educational Psychologist*, 55(2), 138-152.
- Ratsamee, D. (2020). *Thai students' attitudes and satisfaction toward using vocabulary games in vocabulary learning*. [Ph.D. Thesis]. Bangkok, Thailand: Thammasat University.
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in Language Teaching*. London: Edward Arnold.

การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา  
สำหรับนักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ  
The Application of Gamification to Enhance Learning in the Topic of Educational  
Quality Assurance for Chinese Graduate Students in the Master of Education Program  
in Educational Administration and Leadership

สุบิน ยูระรัช<sup>1\*</sup>, นิธิภัทร บาลศิริ<sup>2</sup>  
Subin Yurarach<sup>1\*</sup>, Nithipattara Balsiri<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup>ศูนย์ส่งเสริมการวิจัยและการประกันคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
<sup>2</sup>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

<sup>1\*</sup>Center for Research Support and Education Quality Assurance, Sripatum University

<sup>2</sup>Faculty of Education, Dhonburi Rajabhat University

\*Corresponding Author, e-mail: subin.yu@spu.ac.th

(Received: August 22, 2025; Revised: September 5, 2025; Accepted: December 30, 2025)

## บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ ก่อนและหลังการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องการประกันคุณภาพการศึกษา และ 2) ศึกษาความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาจีนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน ตัวอย่าง คือ นักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 32 คน เครื่องมือวิจัยมี 2 ฉบับ คือ 1) แบบทดสอบความรู้ และ 2) แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องการประกันคุณภาพการศึกษาหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2) นักศึกษาจีน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเรื่องการประกันคุณภาพการศึกษา และมีความเห็นว่าควรนำเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในหัวข้ออื่นอื่น ๆ และในรายวิชาอื่น ๆ ด้วยเพื่อช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

**คำสำคัญ:** เกมมิฟิเคชัน, การเรียนรู้, การประกันคุณภาพการศึกษา, นักศึกษาจีน

## Abstract

This research aimed to: 1) compare the learning outcomes of Chinese graduate students in the Master of Education Program in Educational Administration and Leadership before and after applying gamification to enhance learning in the topic of educational quality assurance, and 2) to examine the satisfaction and opinions of Chinese students toward instructional activities using gamification. The research sample consisted of 32 Chinese graduate students in the Master of Education Program in Educational Administration and Leadership at a public higher education institution in Bangkok. The research

instruments were 1) a knowledge test and 2) a semi-structured interview. Data were collected by the researcher and analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, standard deviation, and the t-test. The findings revealed that 1) the mean scores of learning outcomes after applying gamification were significantly higher than those before learning at the 0.05 level of statistical significance, and 2) Chinese students were satisfied with the instructional activities using gamification and expressed the opinion that gamification should be applied to other topics and courses to help students learn and understand the content more easily.

**Keywords:** Gamification, Learning, Educational quality assurance, Chinese students

## บทนำ

การประกันคุณภาพ (Quality Assurance: QA) เป็นกลไกสำคัญที่ใช้ในการรักษาและพัฒนามาตรฐานการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและตลาดแรงงาน (UNESCO, 2021) ในปัจจุบันการประกันคุณภาพการศึกษา (Educational Quality Assurance: EQA) ได้กลายเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานของสถาบันอุดมศึกษา เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ช่วยให้สถาบันมีการวางแผน ดำเนินงาน ตรวจสอบ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2563) การเรียนการสอนในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา จะมุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจหลักการ แนวคิด และกระบวนการของการประกันคุณภาพการศึกษา ทั้งระบบประกันคุณภาพภายในและภายนอก การกำหนดมาตรฐานและคุณภาพ กระบวนการวางแผน พัฒนา ดำเนินงาน ควบคุม และติดตาม ตลอดจนการจัดทำแผนพัฒนาตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบริหารจัดการคุณภาพการศึกษาได้อย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนในหัวข้อดังกล่าวมักมีลักษณะเป็นเชิงทฤษฎีสูง เนื้อหาซับซ้อน และใช้ศัพท์วิชาการจำนวนมาก ทำให้นักศึกษาต่างชาติ โดยเฉพาะนักศึกษาจีนที่ศึกษาหลักสูตรนานาชาติ อาจประสบปัญหาในการทำความเข้าใจและการนำไปประยุกต์ใช้ (Wang & Sun, 2022) นักศึกษามักรู้สึกว่าวิชาดังกล่าวมีความยาก ไม่ดึงดูดความสนใจ และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Deterding et al., 2011) ส่งผลให้ประสิทธิผลการเรียนรู้ไม่สูงเท่าที่ควร

ดังนั้นเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว การนำเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หรือการประยุกต์ใช้กลไกเกมเข้ามาในการจัดการเรียนการสอนถือเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น เนื่องจากช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ เพิ่มการมีส่วนร่วม และทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและเข้าใจง่ายขึ้น (Hamari et al., 2014; Surendeleget al., 2014) การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เช่น คะแนนสะสม (points) เหรียญตรา (badges) กระดานจัดอันดับ (Leaderboards) และการจัดกิจกรรมในรูปแบบภารกิจ (Quests) สามารถช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมมากขึ้น และเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Domínguez et al., 2013)

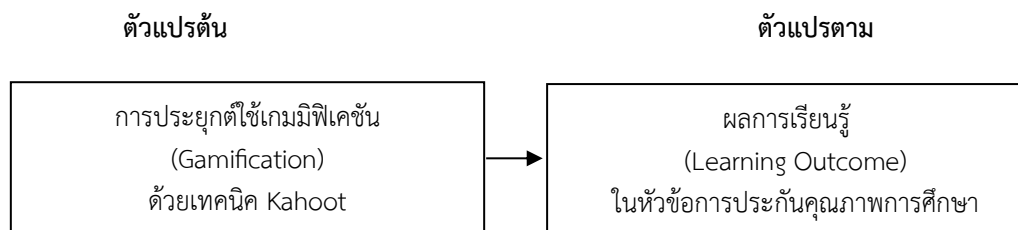
อย่างไรก็ตาม การสอนเนื้อหาด้านการประกันคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษา อาจมีความท้าทายเนื่องจากเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นแนวคิดเชิงนโยบายและกระบวนการที่ซับซ้อน ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกวุ่นวายหรือไม่สนใจหรือยากต่อการทำความเข้าใจ เทคนิคหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน คือ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หรือการประยุกต์ใช้กลไกของเกมในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจ เพิ่มความสนุก และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Deterding et al., 2011) โดยเครื่องมือที่ได้รับความนิยมและนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ Kahoot ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาใช้ในการทบทวนความรู้ การประเมินผลแบบทันที และการสร้างบรรยากาศการเรียนที่มีการแข่งขันเชิงบวก

ดังนั้น การวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ Kahoot เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา สำหรับนักศึกษาจีนในระดับบัณฑิตศึกษา โดยคาดว่าจะช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้เนื้อหาที่มีความยากในรายวิชา เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ และเพิ่มแรงจูงใจให้กับนักศึกษาสามารถเข้าใจหลักการ แนวคิด และกระบวนการของการประกันคุณภาพการศึกษาได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ ก่อนและหลังการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### แบบแผนการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ออกแบบโดยใช้การวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) โดยไม่มีกลุ่มควบคุม (Control Group) และไม่มีการสุ่มกลุ่มเข้ารับการทดลอง (Randomization) แต่มีการวัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยการทดสอบตัวแปรตามก่อนมีการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษาและทำการทดสอบตัวแปรตามซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างอีกครั้ง โดยผลที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งจะนำมาเปรียบเทียบกันเพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัย คือ ผลการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษาของนักศึกษาจีนหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำจากการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษาหลังเรียนน่าจะสูงกว่าก่อนเรียน

กลุ่ม	ทดสอบก่อน (Pretest)	ทดลอง (Treatment)	ทดสอบหลัง (Posttest)
E	T1	X	T2

ภาพที่ 2 แบบการทดลองแบบ Non-Randomized One-Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ คือ นักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหาร การศึกษาและภาวะผู้นำ ของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 32 คน เนื่องจากไม่มีกลุ่ม ควบคุม ดังนั้น การเลือกตัวอย่างเข้ารับการทดลองใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) โดยไม่มีการสุ่ม ตัวอย่างเข้ารับการทดลอง (Randomization) ส่วนผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) ในการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการ สัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) จำนวน 5 คน นอกจากนี้ ถ้าพิจารณาตาม สูตรของ Cohen (1988) จะพบว่า  $t=8.19$ ,  $n = 32$  เมื่อคำนวณค่า effect size จะได้เท่ากับ  $d = t / \sqrt{n} = 1.45$  ถือว่าเป็น effect size ที่ใหญ่มาก (very large effect) ดังนั้น  $n = 32$  จึงเพียงพอแล้ว

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ด้วยเทคนิค Kahoot

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบผลการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา โดยวัดได้จากคะแนนรวมจากการทำ แบบทดสอบที่มีลักษณะเป็นแบบสอบเลือกตอบชนิดหลายตัวเลือก (Multiple choice test) จำนวน 10 ข้อ แล้วนำมาใช้ ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ ได้แก่ ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.20-1.00 การตรวจสอบ คุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ใช้วิธีการคำนวณหาค่าความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับ แบบทดสอบ ด้วยค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) พบว่า มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ส่วนการ ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงแบบความคงที่ภายใน (Internal stability reliability) ใช้วิธีการคำนวณด้วยสูตร KR20 ผล การนำเครื่องมือวิจัยไปทดลองใช้ (Try out) พบว่าได้ค่า KR20 = 0.89

2. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) โดยผู้วิจัยจะเตรียมคำถามหลัก (Guiding questions) ไว้ล่วงหน้า เพื่อให้แน่ใจว่าข้อมูลที่ได้ครอบคลุมประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แต่ยังคงเปิดโอกาสให้ผู้ให้ ข้อมูลขยายความ ตอบในเชิงลึก หรือมีการซักถามเพิ่มเติมตามสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นระหว่างการสัมภาษณ์ตามความ เหมาะสมกับบริบทขณะนั้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยใช้แบบทดสอบและแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างที่พัฒนาขึ้น โดยนำ เครื่องมือดังกล่าวไปใช้กับนักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ โดยแบ่ง กระบวนการเก็บข้อมูลออกเป็น 4 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 วัดผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ก่อนเรียน ระยะที่ 2 จัดกิจกรรม การเรียนการสอนด้วยเทคนิค Kahoot ระยะที่ 3 วัดผลการเรียนรู้ของนักศึกษา หลังเรียน และระยะที่ 4 สัมภาษณ์นักศึกษา เพื่อประเมินความพึงพอใจและความคิดเห็นที่มีต่อการนำ Kahoot มาใช้ในการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงบรรยาย (Descriptive statistics) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงสรุปอ้างอิง (Inferential statistics) ได้แก่ การทดสอบความ แตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่กลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Dependent sample t-test) โดยการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ที่เกิดจาก การใช้เทคนิคการสอนแบบอิงมโนทัศน์และการฝึกปฏิบัติ 2) ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ ใช้การวิเคราะห์เชิง เนื้อหา (Content analysis) ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ธีม (Thematic analysis)

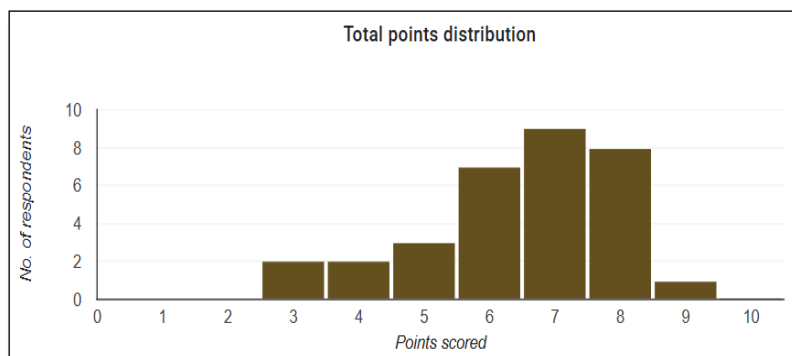
## ผลการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษาของนักศึกษาจีน หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขา การบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำจากการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันด้วยเทคนิค Kahoot วัดได้จากคะแนนจากการทำ แบบทดสอบ จำนวน 10 ข้อ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลการเรียนรู้ ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน ด้วยเทคนิค Kahoot หลังเรียน มีค่าสูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}$  = 6.47 และ  $\bar{X}$  = 9.16 ตามลำดับ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังตารางที่ 1

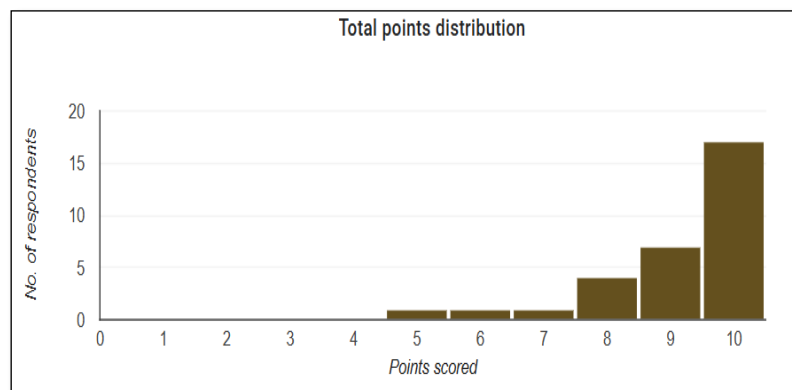
ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันด้วยเทคนิค Kahoot ก่อนเรียนและหลังเรียน

ช่วงเวลา	n	ค่าเฉลี่ยคะแนน ( $\bar{X}$ )	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t	Sig. (p)
ก่อนเรียน	32	6.47	1.52		
หลังเรียน	32	9.16	1.27	8.19*	0.00

\*p < .05



ภาพที่ 3 กราฟแสดงคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)



ภาพที่ 4 กราฟแสดงคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)

2. การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเพื่อศึกษาความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาจีนหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้เกมมิฟิเคชัน ด้วยเทคนิค Kahoot เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา ได้ข้อสรุป ดังนี้

2.1 จากการสัมภาษณ์นักศึกษาจีน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ด้วยเทคนิค Kahoot ในหัวข้อ การประกันคุณภาพการศึกษา ในระดับสูง เนื่องจากการเรียนในหัวข้อดังกล่าวมักจะมีลักษณะเป็นเนื้อหาทฤษฎีจำนวนมาก มีศัพท์วิชาการ และอาจเข้าใจยากสำหรับนักศึกษาต่างชาติ แต่เมื่อผู้สอนนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เช่น Kahoot มาประยุกต์ใช้ ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วม และช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น

2.2 นักศึกษาเสนอแนะว่า ควรนำวิธีการนี้ไปปรับใช้กับรายวิชาอื่น ๆ และหัวข้ออื่น ๆ ด้วย โดยเฉพาะวิชาที่มีเนื้อหาที่ยากหรือเป็นนามธรรม เช่น กฎหมายการศึกษา การบริหารสถานศึกษา หรือทฤษฎีทางการศึกษา ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ ลดความตึงเครียด และสร้างแรงจูงใจในการเรียนอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ผู้ถูกสัมภาษณ์หลายคนได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมไว้ด้วย เช่น

นักศึกษาคนที่ 1:

“ผมรู้สึกว่าการใช้ Kahoot ทำให้ผมจำคำศัพท์เกี่ยวกับการประกันคุณภาพได้ง่ายขึ้น ปกติถ้าเรียนจากสไลด์หรือการบรรยายอย่างเดียว ผมจะง่วงและจำไม่ได้ แต่พอมีเกมมาช่วย ผมอยากตอบ อยากแข่งกับเพื่อนครับ”

นักศึกษาคนที่ 2:

“วิชานี้เป็นเรื่องใหม่และค่อนข้างยากสำหรับนักศึกษาต่างชาติ แต่การเรียนแบบมีเกมทำให้เราสนุกมากขึ้นและกล้าที่จะมีส่วนร่วมมากขึ้นด้วยค่ะ”

นักศึกษาคนที่ 3:

“ผมคิดว่าวิชานี้ควรใช้กับวิชาอื่น ๆ ด้วย เช่น วิชากฎหมายการศึกษา หรือวิชาทฤษฎี เพราะบางทีถ้าเรียนแบบปกติเราจะเบื่อ แต่ถ้ามีเกม จะช่วยให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้น”

นักศึกษาคนที่ 4:

“เวลาที่มีการแข่งขัน มันกระตุ้นให้เราอยากทำความเข้าใจเนื้อหาให้ดีขึ้น เพื่อที่จะตอบคำถามได้ถูกต้อง ผมว่ามันช่วยเพิ่มแรงจูงใจได้มากกว่าการเรียนแบบธรรมดา”

2.3 ผลการวิเคราะห์ธีม (Thematic Analysis) เพื่อแสดงธีมหลักพร้อมตัวอย่างคำพูดของผู้ถูกสัมภาษณ์ เพื่อให้ผลการวิจัยมีความลึกและมีหลักฐานเชิงประจักษ์ สรุปได้ดังนี้

#### 1) แรงจูงใจในการเรียน (Motivation for Learning)

นักศึกษาหลายคนสะท้อนว่า การใช้เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย ทำให้รู้สึกอยากเรียนและอยากมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยเฉพาะการแข่งขันในเกมช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจมากกว่าเดิม

นักศึกษาคนที่ 1 กล่าวว่า:

“เวลาที่มีการแข่งขัน มันกระตุ้นให้เราอยากทำความเข้าใจเนื้อหาให้ดีขึ้น เพื่อที่จะตอบคำถามได้ถูกต้อง ผมว่ามันช่วยเพิ่มแรงจูงใจได้มากกว่าการเรียนแบบธรรมดา”

นักศึกษาคนที่ 2 เสริมว่า:

“ผมตื่นเต้นทุกครั้งที่ได้เล่น Kahoot มันทำให้ผมไม่ง่วง และอยากแข่งกับเพื่อนเพื่อคิดว่าใครจะทำคะแนนได้ดีกว่ากัน”

#### 2) ความเข้าใจในเนื้อหาที่ซับซ้อน (Understanding of Complex Content) หัวข้อการประกันคุณภาพ

การศึกษามีลักษณะเป็นนามธรรมและใช้ศัพท์เฉพาะ ทำให้นักศึกษาต่างชาติรู้สึกเข้าใจยาก แต่การใช้เกมมิฟิเคชันช่วยให้เนื้อหาที่ซับซ้อนกลายเป็นเรื่องที่ต้องได้และเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

นักศึกษาคนที่ 3 อธิบายว่า:

“ผมรู้สึกว่าการใช้ Kahoot และ Quizizz ทำให้ผมจำคำศัพท์เกี่ยวกับการประกันคุณภาพได้ง่ายขึ้น ปกติถ้าเรียนจากสไลด์หรือการบรรยายอย่างเดียว ผมจะง่วงและจำไม่ได้ แต่พอมีเกมมาช่วย ผมอยากตอบ อยากแข่งกับเพื่อนครับ”

อีกคนหนึ่งกล่าวว่า:

“วิชานี้เป็นเรื่องใหม่และค่อนข้างยากสำหรับนักศึกษาต่างชาติ แต่การเรียนรู้แบบมีเกมทำให้เราสนุกมากขึ้น และกล้าที่จะมีส่วนร่วมมากขึ้นด้วยค่ะ”

### 3) ข้อเสนอแนะในการขยายผล (Suggestions for Further Application)

นักศึกษามีความคิดเห็นตรงกันว่า ควรนำวิธีการนี้ไปใช้กับหัวข้อและรายวิชาอื่น ๆ ด้วย ไม่เพียงแค่วิชาการประกันคุณภาพการศึกษา แต่รวมถึงวิชาที่มีเนื้อหายากหรือนามธรรม เช่น กฎหมายการศึกษา หรือทฤษฎีทางการบริหารการศึกษา

นักศึกษาคนที่ 4 กล่าวเสนอว่า:

“ผมคิดว่าวิธีนี้ควรใช้กับวิชาอื่น ๆ ด้วย เช่น วิชากฎหมายการศึกษา หรือวิชาทฤษฎี เพราะบางทีถ้าเรียนแบบปกติเราจะเบื่อ แต่ถ้ามีเกม จะช่วยให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้น”

โดยสรุป ผลการสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่า การใช้เกมมิฟิเคชันด้วยเทคนิค Kahoot มีส่วนช่วยทั้งในด้านการสร้างแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และการทำความเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาต่างชาติที่ต้องเรียนรู้เนื้อหาวิชาการซึ่งไม่ใช่ภาษาแม่ของตน อีกทั้งยังมีข้อเสนอแนะให้ขยายการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันไปยังวิชาและหัวข้ออื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนโดยรวม และผลการสัมภาษณ์สะท้อน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) แรงจูงใจเพิ่มขึ้น ผ่านการแข่งขันและบรรยากาศสนุกสนาน 2) เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น แม้เป็นเรื่องซับซ้อน โดยเฉพาะสำหรับนักศึกษาต่างชาติ 3) ข้อเสนอแนะให้ขยายการใช้ ไปยังรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนโดยรวม

## อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยพบว่า คะแนนการเรียนรู้ของนักศึกษาจีนในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษาหลังการใช้เกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ สะท้อนให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชัน เป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและนามธรรมได้ดีขึ้น การเรียนการสอนที่ใช้วิธีการบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจทำให้นักศึกษา โดยเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ รู้สึกเบื่อหน่ายและยากต่อการจดจำ แต่เมื่อเพิ่มกิจกรรมเชิงโต้ตอบ เช่น Kahoot หรือ Quizizz เข้าไป ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ จนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมและนำไปใช้ได้จริง ตัวอย่างเช่น ในการเรียนรู้หัวข้อเกี่ยวกับ มาตรฐานคุณภาพการศึกษา นักศึกษาสามารถตอบคำถามที่ปรากฏบนแพลตฟอร์ม Kahoot ได้อย่างถูกต้องมากขึ้นหลังจากที่มีการใช้เกมช่วยในการทบทวนบทเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมมิฟิเคชันไม่เพียงช่วยเสริมการจดจำ แต่ยังช่วยให้นักศึกษากล้าที่จะลองผิดลองถูก และลดความเครียดจากการเรียนเนื้อหาที่ซับซ้อน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานของ Domínguez et al. (2013) ที่ชี้ว่าเกมมิฟิเคชัน ช่วยเพิ่มการจดจำและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง และยังสนับสนุนผลการศึกษาของ Hamari, Koivisto, & Sarsa (2014) ที่ระบุว่าเกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะสำหรับนักศึกษาต่างชาติ เช่น นักศึกษาจีน ที่มักเผชิญอุปสรรคด้านภาษาและความแตกต่างทางวัฒนธรรมการเรียนรู้ (Jin & Cortazzi, 2006) การใช้เกมมิฟิเคชันจึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยลดช่องว่างและสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่วนข้อเสนอเชิงนโยบาย สำหรับสถาบันอุดมศึกษา คือ ควรพิจารณาบรรจุเครื่องมือเกมมิฟิเคชันไว้ในกลยุทธ์การเรียนการสอน โดยเฉพาะรายวิชาที่มีความยากหรือนามธรรมสูง เช่น วิชากฎหมายการศึกษา หรือทฤษฎีทางการบริหารการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักศึกษา อีกทั้งควรจัดอบรมให้กับอาจารย์ผู้สอน เพื่อเพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีด้านนี้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน (OECD, 2018)

2. ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับสูงต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษา นักศึกษามองว่ากิจกรรมดังกล่าวช่วยให้การเรียนรู้มีความสนุกสนาน ลดความน่าเบื่อ และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น การเรียนรู้ที่เคยถูกมองว่าเป็นเรื่องยาก กลายเป็นกิจกรรมที่ชวนให้ผู้เรียนอยากเข้าร่วมและตั้งใจมากขึ้น อีกทั้งยังมีข้อเสนอแนะจากนักศึกษาว่า ควรนำวิธีการนี้ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อช่วยในการทำความเข้าใจ

เนื้อหาที่ซับซ้อน ตัวอย่างเช่น นักศึกษาคนหนึ่งสะท้อนว่า การเล่นเกม Kahoot ทำให้ตนเองรู้สึกสนุกและตื่นเต้น จนไม่รู้สึกง่วงหรือเบื่อในการเรียน ซึ่งประสบการณ์นี้ช่วยให้เข้าใจคำศัพท์เฉพาะด้านการประกันคุณภาพได้ง่ายขึ้น อีกทั้งการแข่งขันกับเพื่อนในห้องเรียนยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกและเป็นกันเอง ผลนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Deterding et al. (2011) ที่อธิบายว่าเกมมิฟิเคชัน สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความมีส่วนร่วม (engagement) และความเพลิดเพลิน (Enjoyment) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Wang & Lieberoth (2016) ที่พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ Kahoot และ Quizizz เพราะช่วยเพิ่มทั้งแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในห้องเรียนอย่างเห็นได้ชัด ส่วนข้อเสนอเชิงนโยบาย สำหรับผู้บริหารการศึกษา คือ ควรส่งเสริมการใช้เกมมิฟิเคชัน ในรายวิชาต่าง ๆ ผ่านการสนับสนุนด้านทรัพยากรและโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยที่มีเครื่องมือเกมมิฟิเคชันในตัว หรือการบูรณาการเกมมิฟิเคชัน เข้ากับระบบการประกันคุณภาพภายใน (IQA) เพื่อใช้วัดการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ของนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้จะช่วยให้มหาวิทยาลัยสามารถยกระดับการจัดการเรียนการสอนให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้ดียิ่งขึ้น (UNESCO, 2017)

โดยสรุป การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจีนอย่างมีนัยสำคัญ นักศึกษาสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อน เช่น เรื่องมาตรฐานและกระบวนการประกันคุณภาพการศึกษาได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าการเรียนแบบบรรยายทั่วไป สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา (Dominguez et al., 2013; Hamari et al., 2014; Jin & Cortazzi, 2006) ที่ชี้ว่าเกมมิฟิเคชัน ช่วยเสริมสร้างทั้งความรู้และแรงจูงใจ โดยเฉพาะกับผู้เรียนต่างชาติที่มีอุปสรรคด้านภาษาและการปรับตัวทางการศึกษา นอกจากนี้ นักศึกษามีความพึงพอใจสูงต่อการเรียนที่ใช้เกมมิฟิเคชัน เนื่องจากทำให้การเรียนสนุกสนาน ลดความตึงเครียด และกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมมากขึ้น หลายคนเสนอแนะให้ขยายการใช้ไปยังวิชาอื่น ๆ ที่มีเนื้อหายาก เช่น กฎหมายการศึกษา หรือทฤษฎีการบริหารการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Deterding et al. (2011) และ Wang & Lieberoth (2016) ที่ยืนยันว่าเกมมิฟิเคชันสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพลิดเพลินและเพิ่มการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ดังนั้น ในภาพรวม การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน ไม่เพียงช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ส่งผลให้เหมาะสมต่อการนำไปใช้ในรายวิชาที่มีเนื้อหายากและนามธรรมสูง โดยเฉพาะในบริบทของนักศึกษาต่างชาติที่เผชิญอุปสรรคด้านภาษาและวัฒนธรรมการเรียน

## สรุปผลการวิจัย

การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน ด้วยเทคนิค Kahoot สามารถช่วยเพิ่มผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจีนในหัวข้อการประกันคุณภาพการศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชัน เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและเป็นนามธรรมได้ดีขึ้น นอกจากนี้ ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ยังพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ในระดับสูง เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วม เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน และช่วยให้สามารถจดจำและทำความเข้าใจคำศัพท์เฉพาะและกระบวนการด้านการประกันคุณภาพการศึกษาได้ง่ายขึ้น โดยนักศึกษาส่วนใหญ่เสนอแนะให้ขยายการนำเกมมิฟิเคชันไปใช้กับรายวิชาและหัวข้ออื่น ๆ ที่มีเนื้อหายากหรือซับซ้อน โดยสรุป การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันไม่เพียงช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจีนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และเหมาะสมอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอนในบริบทของผู้เรียนต่างชาติในระดับบัณฑิตศึกษา

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 สำหรับผู้สอน ควรนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้ในรายวิชาที่มีเนื้อหาที่ยากหรือค่อนข้างเป็นนามธรรม เช่น กฎหมายการศึกษา หรือทฤษฎีการบริหารการศึกษา เพื่อช่วยให้นักศึกษา โดยเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

1.2 สำหรับสถาบันการศึกษา ควรสนับสนุนให้มีการพัฒนาเครื่องมือการสอนที่ใช้เกมมิฟิเคชันอย่างต่อเนื่อง จัดอบรมให้กับอาจารย์ผู้สอนเพื่อเพิ่มศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีการสอน และควรบรรจุเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพการศึกษาและวิชาบังคับอื่น ๆ

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การเปรียบเทียบเครื่องมือเกมมิฟิเคชัน งานวิจัยในครั้งต่อไปควรเปรียบเทียบผลการใช้เครื่องมือเกมมิฟิเคชันหลายรูปแบบ เช่น Kahoot, Quizizz, Mentimeter หรือ Classcraft เพื่อศึกษาว่าเครื่องมือใดเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ และกลุ่มผู้เรียนที่แตกต่างกัน

2.2 การวิจัยเชิงปริมาณหรือแบบผสม (Mixed Methods) ควรขยายการวิจัยไปสู่การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น การทดสอบก่อนและหลังเรียน (Pre-test/Post-test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เป็นรูปธรรม ควบคู่กับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2563). *คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สมศ.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178-182.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, *63*, 380-392.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 3025-3034.
- Jin, L., & Cortazzi, M. (2006). Changing practices in Chinese cultures of learning. *Language, Culture and Curriculum*, *19*(1), 5-20.
- OECD. (2018). *Education policy outlook 2018: Putting student learning at the centre*. OECD Publishing.
- Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H.-K., & Kim, Y.-S. (2014). The role of gamification in education - A literature review. *Contemporary Engineering Sciences*, *7*(29), 1609-1616.
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2021). *Quality assurance in higher education: A global perspective*. UNESCO Publishing.
- Wang, Y., & Byram, M. (2011). International student experience and learning: Making sense of the research. *Language and Intercultural Communication*, *11*(4), 407-418.
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning (ECGBL)*, 738-746.
- Wang, Y., & Sun, J. (2022). Gamification in higher education: A systematic review and future research agenda. *Educational Technology Research and Development*, *70*(4), 1345-1370.

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับระดับความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจ  
ในตนเองของนักศึกษาในรายวิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล

The Relationship Between Social Media Usage Behavior and Anxiety and Self-Esteem  
Levels of Students in Digital Transformation Subject

นลินอร น้อยปลอด<sup>1\*</sup>  
Nalin-on Nuiplot<sup>1\*</sup>

<sup>1\*</sup>ปร.ด., ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์สาขาวิทยาศาสตร์ งานศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

<sup>1\*</sup>Ph.D., Assistant professor, Lecturer in Science, Office of General Education,

Walaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage

\*Corresponding author, e-mail: nalin-on@vru.ac.th

(Received: September 9, 2025; Revised: October 3, 2025; Accepted: December 25, 2025)

### บทคัดย่อ

สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อสุขภาพทางจิตใจของนักศึกษา ดังนั้นการวิจัยเชิงสำรวจในครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (ระยะเวลา ประเภทเนื้อหา รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์) กับ ความวิตกกังวล และ ความภาคภูมิใจในตนเอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาจำนวน 91 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล ภาคการศึกษา 2/2567 ซึ่งคัดเลือกโดยวิธีสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และมาตรวัดระดับความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเอง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และสถิติเชิงสัมพันธ์ ได้แก่ สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่นานขึ้นมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับระดับความวิตกกังวลที่สูงขึ้น ในขณะที่รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์แบบสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับความภาคภูมิใจในตนเองในระดับที่แตกต่างกัน ดังนั้นการวิจัยนี้เป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนาแนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลในบริบททางการศึกษาต่อไป

**คำสำคัญ:** การเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล, พฤติกรรมการใช้งาน, สื่อสังคมออนไลน์, ความวิตกกังวล, ความภาคภูมิใจในตนเอง

### Abstract

Social media significantly influences students' mental well-being. This survey research aimed to investigate the relationship between social media usage behaviors (duration, content type, and interaction style) and levels of anxiety and self-esteem among university students. The sample consisted of 91 students enrolled in the Digital Transformation course during the second semester of the 2024 academic year, selected using stratified random sampling. Data collection instruments included a social media usage questionnaire, an anxiety scale, and a self-esteem scale. Statistical analysis involved descriptive statistics (mean, standard deviation, percentage) and inferential statistics (Pearson's correlation coefficient). The findings showed that longer social media usage duration was statistically and significantly associated with higher levels of anxiety. Conversely, proactive and constructive social media interaction was positively

correlated with self-esteem. Furthermore, the type of content consumed was found to influence both anxiety and self-esteem to varying degrees. These results provide essential data for developing guidelines to promote digital literacy and well-being within educational contexts.

**Keywords:** Digital transformation, Usage behavior, Social media, Anxiety, Self-esteem

## บทนำ

ในยุคปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมดิจิทัล และเป็นส่วนหนึ่งที่แยกไม่ออกจากชีวิตประจำวันของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา สื่อเหล่านี้เป็นทั้งช่องทางในการเข้าถึงข้อมูล การเรียนรู้ และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อย่างไรก็ตาม บทบาทที่เพิ่มขึ้นของสื่อสังคมออนไลน์ก็มาพร้อมกับอิทธิพลที่สำคัญต่อสุขภาพทางจิตของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาที่อยู่ในวัยที่กำลังพัฒนาทางด้านอารมณ์และจิตใจ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับมากเกินไปอาจส่งผลให้เกิดความวิตกกังวลและความเครียดเพิ่มขึ้น รวมถึงส่งผลกระทบต่อความภาคภูมิใจในตนเองของนักศึกษา (สาวตรี แยมศรีบัว และ ภัทรพิชชา ครุฑางคะ, 2567) มีการศึกษาที่ยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับภาวะสุขภาพจิต โดยเฉพาะในมิติของความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเอง งานวิจัยโดย Landa-Blanco (2024) ชี้ให้เห็นว่าการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่มากเกินไปหรือมีลักษณะของการเสพติด มีความสัมพันธ์เชิงลบกับความภาคภูมิใจในตนเองที่ลดลง และสัมพันธ์เชิงบวกกับอาการวิตกกังวลที่สูงขึ้นในหมู่นักศึกษา โดยเฉพาะพฤติกรรมการใช้งานแบบรับสารเชิงเฉื่อย (Passive Use) ที่มีนำไปสู่การเปรียบเทียบทางสังคมเชิงสูง อันเป็นปัจจัยสำคัญที่บั่นทอนความภาคภูมิใจในตนเอง อย่างไรก็ตาม Janssen *et al.* (2025) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ผลกระทบที่แตกต่างกันนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะพฤติกรรมการใช้งาน โดยพบว่าการใช้งานแบบรับสารเชิงเฉื่อย มีแนวโน้มที่จะนำไปสู่ผลกระทบเชิงลบมากกว่า สำหรับในบริบทของประเทศไทย งานวิจัยส่วนใหญ่ยังคงเน้นไปที่ภาพรวมของการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ หรือมุ่งเน้นไปที่การติดสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีข้อค้นพบว่า นักศึกษาที่ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในระดับคลั่งไคล้มีผลกระทบต่อความเครียดในระดับสูง มีการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่าการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์สัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล และความเครียดในนักศึกษาวัยมัธยมศึกษา (ปริยานุช วุฒิชูประดิษฐ์ และ สุภัทร ชูประดิษฐ์, 2565) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลานานบนแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Instagram TikTok Facebook พบว่า มีระดับความวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้าสูงขึ้น เนื่องจากการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นและแรงกดดันทางสังคมออนไลน์ (วรภา ฤกษ์งามคังกูร, 2568) นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ยังมีผลกระทบต่อพัฒนาการทางสังคมและการสร้างความสัมพันธ์ในโลกจริงของนักศึกษา ซึ่งอาจทำให้เกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวและภาวะวิตกกังวลมากขึ้น การศึกษาข้างต้นยังพบว่าในนักศึกษาที่มีพฤติกรรมใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับคลั่งไคล้ จะมีผลกระทบต่อความเครียดในระดับสูง แม้ว่าจะมีผลกระทบต่อสุขภาพกายและการเรียนในระดับต่ำก็ตาม แสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่องและมากเกินไปเป็นปัจจัยเสี่ยงที่สำคัญต่อสุขภาพจิตของนักศึกษา อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่แท้จริงคืองานวิจัยที่ผ่านมายังขาดการวิเคราะห์ในเชิงลึกถึงความแตกต่างของลักษณะพฤติกรรมการใช้งานที่เฉพาะเจาะจง เช่น ประเภทเนื้อหา และรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ ที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพทางจิต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเองซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาทางจิตและการดำเนินชีวิตในวัยเรียน ในทางกลับกัน ความภาคภูมิใจในตนเองถือเป็นตัวแปรที่มีบทบาทสำคัญในการป้องกันและลดระดับความวิตกกังวล และปัจจัยความภาคภูมิใจในตนเองยังเป็นเรื่องจำเป็นที่ทำให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในการวางแผนและพัฒนากลยุทธ์ในการส่งเสริมสุขภาพจิตและการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมในกลุ่มนักศึกษาต่อไป

ระดับความวิตกกังวล (Anxiety level) เป็นภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้กับทุกคนเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายหรือกดดัน โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาที่ต้องปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านการเรียนและสังคมใหม่ ความวิตกกังวลแบ่งออกเป็น 4 ระดับหลัก ได้แก่ ระดับต่ำ ระดับปานกลาง ระดับรุนแรง และระดับรุนแรงมาก (คณะจิตวิทยา, 2565) ดังนี้

1) ระดับต่ำ (Mind anxiety) พบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น ความเครียดจากการเรียนหรือการสอบ ส่งผลให้เกิดความตื่นตัว กระตือรือร้น และสามารถควบคุมตนเองได้ดี แม้อาจมีอาการทางกายบางอย่าง เช่น ใจเต้นเร็ว เหงื่อออกที่ฝ่ามือ แต่ยังไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต 2) ระดับปานกลาง (Moderate anxiety) เริ่มมีอาการทางร่างกายและจิตใจมากขึ้น เช่น สมาธิลดลง ปวดศีรษะ หรือปั่นป่วนในช่องท้อง แต่ยังสามารถจัดการกับปัญหาได้ด้วยตนเอง 3) ระดับรุนแรง (Severe anxiety) ผู้ที่มีความวิตกกังวลระดับนี้จะหมกมุ่นกับรายละเอียดมากเกินไป สมาธิและประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหาลดลง อาจมีอาการกระวนกระวาย หงุดหงิด หรืออาการทางกายที่รุนแรงขึ้น ต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นทันที 4) ระดับรุนแรงมาก (Panic) เป็นภาวะที่ผู้ป่วยเกิดความกลัวอย่างรุนแรงจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ อาจมีอาการกรีดร้อง วิงเวียน หรือหมดสติ ไม่สามารถดำเนินชีวิตปกติได้ และต้องได้รับการดูแลจากแพทย์โดยด่วน ความวิตกกังวลในระดับต่ำและปานกลาง ถือเป็นกลไกปกติที่ช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวและเผชิญกับปัญหาได้ แต่หากความวิตกกังวลเพิ่มขึ้นจนถึงระดับรุนแรงหรือรุนแรงมาก อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างมีนัยสำคัญ (โรงพยาบาลเพชรเวช, 2568) โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาที่เผชิญกับความกดดันหลายด้าน เช่น การเรียน การสอบ การปรับตัวให้เข้ากับสังคมใหม่ และการอยู่ห่างครอบครัว ซึ่งเป็นปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้ระดับความวิตกกังวลเพิ่มสูงขึ้น ดังนั้น การประเมินระดับความวิตกกังวลอย่างถูกต้อง และการได้รับการดูแลที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อป้องกันไม่ให้ความวิตกกังวลพัฒนาไปสู่ภาวะที่รุนแรงและส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต ความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem) หมายถึง ระดับของเจตคติในการยอมรับและเห็นคุณค่าในตัวเอง เป็นการประเมินตนเองว่ามีคุณค่า มีความสามารถ และมีความนับถือตนเอง ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความมั่นใจและศักดิ์ศรีของแต่ละบุคคล (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2557) ความภาคภูมิใจในตนเองประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-worth) ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-confidence) การเคารพตนเอง (Self-respect) และความรู้สึว่าตนเองมีประสิทธิภาพ (Self-competence) บุคคลที่มีความภาคภูมิใจในตนเองระดับสูง มักจะมีทัศนคติเชิงบวกต่อตนเอง กล้าเผชิญปัญหา มีความมั่นใจในการตัดสินใจ และสามารถฟื้นตัวจากความล้มเหลวหรืออุปสรรคได้ดี ส่งผลให้มีสุขภาพจิตที่ดี และมีคุณภาพชีวิตที่สูงขึ้น (Bloomington Meadows Hospital, 2024) ในทางตรงกันข้าม ผู้ที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ มักจะรู้สึกว่าคุณค่าตนเองไม่มีคุณค่า ขาดความพึงพอใจในตนเอง และมีโอกาสเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาทางสุขภาพจิต เช่น ภาวะซึมเศร้า หรือความวิตกกังวล และสำหรับนักศึกษา ความภาคภูมิใจในตนเองถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้สามารถเผชิญกับความท้าทายทางการเรียนและการใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยในกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีพบว่า นักศึกษาที่มีความภาคภูมิใจในตนเองระดับสูงจะมีความหยุ่นตัวทางจิตใจ (Resilience) และความสามารถในการฟื้นตัวจากปัญหาต่าง ๆ ได้ดีกว่า และส่งผลต่อความสำเร็จในการศึกษาและการดำเนินชีวิตในอนาคต (ธัญญภัทร์ ศิริธันตราโรจน์ และคณะ, 2559)

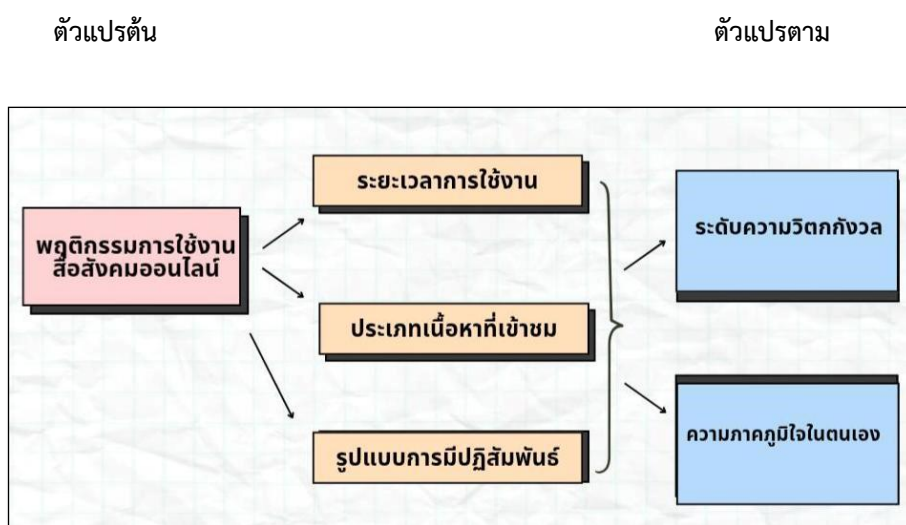
ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า มีการศึกษาอย่างกว้างขวางที่ยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับภาวะสุขภาพจิต โดยเฉพาะในมิติของความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งผลการวิจัยส่วนใหญ่ชี้ให้เห็นว่าการใช้งานที่ขาดการจัดการ อาจเพิ่มความเสี่ยงต่อความวิตกกังวล การเปรียบเทียบกับผู้อื่น และการรู้สึกโดดเดี่ยวทางสังคม อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่แท้จริงคือ งานวิจัยส่วนใหญ่ยังคงเน้นไปที่ภาพรวมของการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์หรือประชากรทั่วไป และยังขาดความเข้าใจที่ลึกซึ้งถึงความแตกต่างของผลกระทบที่เกิดจากลักษณะพฤติกรรมการใช้งานที่เฉพาะเจาะจง เช่น ความแตกต่างระหว่างการใช้งานแบบรับสารเชิงเฉื่อยกับการมีปฏิสัมพันธ์แบบสร้างสรรค์ ว่าส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตใจ ช่องว่างความรู้ที่สำคัญจึงอยู่ตรงที่ยังไม่มีการศึกษาที่มุ่งเน้นกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่กำลังศึกษาในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นกลุ่มที่ต้องใช้งานเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างหนักหน่วงและต่อเนื่องตามข้อกำหนดของรายวิชา การขาดข้อมูลเฉพาะเจาะจงในกลุ่มนี้ทำให้การพัฒนาแนวทางการส่งเสริม “ความฉลาดทางดิจิทัล” ในการศึกษาเป็นไปอย่างไม่ตรงจุดและขาดประสิทธิภาพ งานวิจัยนี้จึงมุ่งหวังที่จะเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว การศึกษาในบริบทเฉพาะนี้จะช่วยให้เข้าใจว่าการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในสภาพแวดล้อมที่ถูกกระตุ้นด้วยความรู้ด้านดิจิทัล มีความสัมพันธ์กับความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเองอย่างไร ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่และแนวทางการปฏิบัติที่แม่นยำยิ่งขึ้นสำหรับสถาบันการศึกษาในประเทศไทย

ดังนั้น ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนรายวิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล ซึ่งเป็นรายวิชาที่เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่เน้นให้ศึกษาสามารถรักษาอัตลักษณ์ของตนเองทั้งในโลกออนไลน์และความเป็นจริง สามารถจัดสรรเวลาหน้าจอ รับมือภัยคุกคามทางโลกออนไลน์ รักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ รักษาข้อมูลส่วนตัว และบริหารจัดการข้อมูลที่ตั้งไว้ในโลกออนไลน์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการใช้เทคโนโลยีและสื่อในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเกิดประโยชน์ มีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล จึงต้องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับระดับความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเองของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานี้ เพื่อประเมินว่านักศึกษาที่เรียนรายวิชานี้แล้วมีความตระหนักและรับรู้ถึงภาวะความวิตกกังวล รวมถึงระดับความภาคภูมิใจในตนเองอย่างไร ซึ่งการศึกษานี้จะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อสุขภาพจิตของนักศึกษาในบริบทของการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล อีกทั้งยังเป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนและแนวทางสนับสนุนให้นักศึกษาสามารถจัดการกับความวิตกกังวลและเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเองได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปสู่การพัฒนามาตรการส่งเสริมสุขภาพทางจิตใจที่เหมาะสมกับบริบททางการศึกษาในยุคดิจิทัลต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ 1) ระยะเวลาการใช้งาน 2) ประเภทเนื้อหาที่เข้าชมและเผยแพร่ และ 3) รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น การแสดงความคิดเห็น การกดไลค์ การแชร์ กับระดับความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเองของนักศึกษา

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยในชั้นเรียน และไม่มีการเก็บข้อมูลที่สามารถระบุถึงตัวตนของนักศึกษาได้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้รับการยกเว้น (Exempted) จากการพิจารณาของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามหลักจริยธรรมการวิจัยอย่างเคร่งครัด โดยรักษาความเป็นส่วนตัวและข้อมูลของผู้เข้าร่วมวิจัยทั้งหมดเป็นความลับสูงสุด และรับรองว่าข้อมูลที่ได้จะถูกนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยและการพัฒนาการเรียนการสอนเท่านั้น จะไม่มีการนำข้อมูลไปเปิดเผยในลักษณะที่สามารถระบุตัวบุคคลได้โดยเด็ดขาด

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลในหมู่เรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบ โดยมีจำนวนประชากรทั้งหมด (N) คือ 118 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ใช้สูตรคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง ของทาโร ยามาเน (Taro Yamane) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน 5% ได้กลุ่มตัวอย่าง 91 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ผู้วิจัยได้กำหนดหมู่เรียน (Section) ทั้งหมดที่เปิดสอนในรายวิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล ภาคการศึกษา 2/2567 เป็นชั้นภูมิ (Strata) หลัก และกำหนดคณะและชั้นปีที่ศึกษาเป็นชั้นภูมีย่อย เนื่องจากนักศึกษารายวิชาศึกษาทั่วไปในแต่ละภาคการศึกษา และแต่ละหมู่เรียนมีมาจากสาขาวิชาและชั้นปีที่แตกต่างกัน การแบ่งชั้นภูมิตามหมู่เรียนเป็นหลักจึงช่วยให้มั่นใจได้ว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้มานั้นมีการกระจายตัวและเป็นตัวแทนของนักศึกษาทั้งหมดในรายวิชาอย่างเป็นสัดส่วน โดยผู้วิจัยทำการสุ่มเลือกนักศึกษาให้ครบตามจำนวน 91 คน จากแต่ละหมู่เรียนตามสัดส่วนของจำนวนนักศึกษาทั้งหมดที่ลงทะเบียนเรียนในแต่ละชั้นภูมิ ผู้วิจัยคำนวณจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องสุ่มจากแต่ละชั้นภูมีย่อยโดยยึดตามสัดส่วนของจำนวนประชากรในชั้นภูมินั้น ๆ ต่อประชากรทั้งหมด ในที่นี้ผู้วิจัยคำนวณสัดส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ประมาณ 33% จากแต่ละหมู่เรียน ทั้งสิ้น 3 หมู่เรียน จากนั้นทำการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ภายในแต่ละหมู่เรียน โดยใช้รายชื่อนักศึกษาในหมู่เรียนนั้น ๆ เป็นกรอบการสุ่ม จนได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างครบตามสัดส่วนที่คำนวณไว้ รวมทั้งสิ้น 91 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตัวแปรตาม คือ ระดับความวิตกกังวล และความภาคภูมิใจในตนเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. ข้อมูลส่วนบุคคล 4 ข้อ คือ เพศ อายุ ชั้นปี และคณะที่ศึกษา
2. แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

แบบวัดฉบับนี้ประกอบด้วยข้อคำถามรวม 6 หัวข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านปริมาณและความถี่ในการใช้งาน (ข้อที่ 1-3) ด้านวัตถุประสงค์การใช้งานและรูปแบบปฏิสัมพันธ์ (ข้อที่ 4-5) และด้านการรับรู้ถึงประโยชน์จากการเชื่อมต่อ (ข้อที่ 6) โดยใช้มาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ และมีข้อคำถามดังต่อไปนี้

- 1) ฉันใช้สื่อสังคมออนไลน์หลายครั้งในแต่ละวัน
- 2) ฉันใช้เวลาบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานานกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน
- 3) ฉันมีบัญชีผู้ใช้ในหลายแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์
- 4) ฉันใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสื่อสารกับเพื่อนและครอบครัว
- 5) ฉันใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง
- 6) ฉันรู้สึกว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้ฉันเชื่อมต่อกับคนอื่นได้ดีขึ้น

ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบวัดพฤติกรรมฯ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านสถิติและการวิจัย 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและการศึกษา 3 ท่าน ทำการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและภาษา จากนั้นได้คำนวณดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พบว่าทุกข้อคำถามมีค่า IOC อยู่ในช่วง 0.80-1.00 ซึ่งถือว่ามีความตรงเชิงเนื้อหาสูงและเป็นที่ยอมรับ

การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบวัดนี้ไปทดลองใช้กับกลุ่มศึกษานำร่อง จำนวน 30 คน ที่มีคุณสมบัติคล้ายกลุ่มตัวอย่างจริง แต่ไม่ได้ถูกนับรวมในกลุ่มตัวอย่างการวิจัยหลัก จากการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาช (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นรวม  $\geq 0.80$  ซึ่งแสดงว่าเครื่องมือมีความเชื่อมั่นในระดับสูง

3. แบบประเมินความวิตกกังวล (GAD-7) ซึ่งเป็นแบบวัดมาตรฐานที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในงานวิจัยและงานคลินิก เพื่อคัดกรองและวัดระดับความวิตกกังวล โดยมีข้อคำถาม 7 ข้อดังต่อไปนี้ (Spitzer *et al.*, 2006)

- 1) รู้สึกประหม่า วิตกกังวล หรือกระวนกระวายใจ
- 2) ไม่สามารถหยุดหรือควบคุมความกังวลได้
- 3) กังวลมากเกินไปเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ
- 4) ผ่อนคลายได้ยาก
- 5) กระสับกระส่ายจนไม่สามารถนั่งนิ่ง ๆ ได้
- 6) กลายเป็นคนขี้รำคาญหรือหงุดหงิดง่าย
- 7) รู้สึกกลัวเหมือนจะมีเรื่องร้ายเกิดขึ้น

4. แบบประเมินความภาคภูมิใจในตนเองของโรเซนเบิร์ก (Rosenberg Self Esteem Scale) ที่ได้รับความนิยมและยอมรับในระดับสากลสำหรับการวัดความรู้สึกมีคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเอง ทั้งในงานวิจัยและงานคลินิก (อ้างถึงใน Sanjana Gupta, 2024) โดยมีข้อคำถามดังต่อไปนี้

- 1) ฉันรู้สึกว่าตนเองเป็นคนมีคุณค่าเท่าเทียมกับผู้อื่น
- 2) ฉันรู้สึกว่าตนเองมีข้อดีหลายอย่าง
- 3) บางครั้งฉันคิดว่าตนเองไม่มีคุณค่าเลย
- 4) ฉันสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีเท่ากับคนอื่น
- 5) ฉันรู้สึกว่าไม่มีอะไรน่าภูมิใจในตนเอง
- 6) ฉันมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง
- 7) โดยรวมแล้ว ฉันพอใจกับตนเอง
- 8) ฉันอยากจะทำตัวเองให้มากกว่านี้
- 9) ฉันรู้สึกไร้ค่าบางครั้ง
- 10) โดยรวมแล้ว ฉันมักจะคิดว่าตนเองล้มเหลว

สำหรับเครื่องมือวิจัยในข้อ 3) และ 4) ทั้งสองฉบับนี้เป็นมาตรวัดมาตรฐานที่พัฒนาขึ้นเป็นภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความสอดคล้องในระหว่างการแปลกับฉบับภาษาไทยที่มีการตีพิมพ์และยอมรับในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยปรับปรุงสำนวนภาษาให้มีความเข้าใจง่ายและสอดคล้องกับบริบทของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาไทยมากที่สุด ก่อนนำไปตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ และทดลองใช้เพื่อคำนวณค่าความเที่ยงต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การขออนุญาต: ผู้วิจัยเป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล ในหมู่เรียนที่ทำการวิจัย  
2. การดำเนินการเก็บข้อมูลและช่องทาง: ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบสอบถามในรูปแบบออนไลน์ โดยใช้ Google Form ผ่านช่องทางสื่อสารหลักของรายวิชา ได้แก่ Google Classroom และ Line Group เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวก

3. การขอความยินยอมอย่างมีข้อมูล (Informed Consent): ก่อนการตอบแบบสอบถาม นักศึกษาทุกคนจะเข้าสู่หน้าจอที่แสดงเอกสารชี้แจงข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัย ซึ่งระบุวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการเก็บข้อมูล การรักษาความลับ และสิทธิในการปฏิเสธการเข้าร่วมหรือยกเลิกการตอบแบบสอบถามได้ทุกเมื่อ การคลิกยอมรับและดำเนินการตอบแบบสอบถามถือเป็นการให้ความยินยอมอย่างมีข้อมูลโดยปริยาย

4. ระยะเวลาการเก็บข้อมูล: การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ระยะเวลา 2 สัปดาห์ โดยเริ่มตั้งแต่วันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568 ถึงวันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2568 ภาคการศึกษา 2/2567

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) คำนวณค่าความถี่, ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อบรรยายลักษณะข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistics) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (ตัวแปรต้น) กับระดับความวิตกกังวลและระดับความภาคภูมิใจในตนเอง (ตัวแปรตาม) โดยใช้การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation Coefficient)

การตรวจสอบสมมติฐาน: ก่อนการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบสมมติฐานเบื้องต้นของข้อมูล ดังนี้

1. ความเป็นปกติของข้อมูล (Normality): ตรวจสอบการกระจายตัวของคะแนนรวมของตัวแปรทั้งหมด (พฤติกรรมการใช้งานฯ, ความวิตกกังวล, ความภาคภูมิใจในตนเอง) ด้วยวิธี Kolmogorov-Smirnov Test หรือ Shapiro-Wilk Test และพิจารณาจากค่าความเบ้และความโด่ง (Skewness and Kurtosis) เพื่อให้แน่ใจว่าการกระจายของข้อมูลใกล้เคียงการแจกแจงปกติ

2. ความเป็นเส้นตรง (Linearity): ตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรว่ามีแนวโน้มเป็นเส้นตรงหรือไม่

3. ความเท่ากันของความแปรปรวน (Homoscedasticity): ตรวจสอบความสม่ำเสมอของการกระจายของความคลาดเคลื่อน

การรายงานผล: ในการรายงานผลการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ ผู้วิจัยจะรายงานค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ( $r$ ) พร้อมกับค่า  $p$ -value และช่วงความเชื่อมั่น 95% ของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ดังกล่าว นอกจากนี้มีการรายงานขนาดอิทธิพล (Effect Size) โดยใช้การตีความค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ( $r$ ) ดังนี้:

$r \approx 0.10$  ถือเป็นขนาดอิทธิพลเล็ก (Small Effect)

$r \approx 0.30$  ถือเป็นขนาดอิทธิพลปานกลาง (Medium Effect)

$r \geq 0.50$  ถือเป็นขนาดอิทธิพลใหญ่ (Large Effect)

## ผลการวิจัย

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 62.6) อายุเฉลี่ย 19.8 ปี ( $SD = 1.2$ ) มีบัญชีสื่อสังคมออนไลน์อย่างน้อย 3 แพลตฟอร์ม โดยแพลตฟอร์มที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ TikTok, Instagram และ Facebook

2. พฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

นักศึกษาส่วนใหญ่ ร้อยละ 45.0 ใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน โดยมีวัตถุประสงค์หลัก ดังนี้ เพื่อความบันเทิง ร้อยละ 41.8 เพื่อการติดต่อสื่อสาร ร้อยละ 32.9 และเพื่อการติดตามข่าวสาร ร้อยละ 25.3 ในส่วนรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ส่วนใหญ่เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเชิงบวกอันเป็นการสนับสนุนซึ่งกันและกัน สรุปผลสำรวจข้อมูลทั่วไปรวมถึงพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษา ดังตารางที่ 1

3. ระดับความวิตกกังวล และความภาคภูมิใจในตนเอง

คะแนนเฉลี่ยความวิตกกังวลของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ที่ 8.6 ( $SD = 4.2$ ) ซึ่งอยู่ในระดับเล็กน้อยถึงปานกลาง ขณะที่คะแนนเฉลี่ยความภาคภูมิใจในตนเอง อยู่ที่ 28.7 ( $SD = 4.8$ ) เมื่อเทียบกับเกณฑ์ อยู่ที่ 2.87 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 1 ผลสำรวจลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (n = 91)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
<b>เพศ</b>		
ชาย	34	37.4
หญิง	57	62.6
<b>อายุ (ปี)</b>		
≤ 18	8	8.8
19	35	38.4
20	30	33.0
21	12	13.2
≥ 22	6	6.6
เฉลี่ย (Mean ± SD)	19.8 ± 1.2	
<b>จำนวนแพลตฟอร์มที่ใช้</b>		
1-2 แพลตฟอร์ม	18	19.8
3-4 แพลตฟอร์ม	54	59.3
5 แพลตฟอร์มขึ้นไป	19	20.9
<b>แพลตฟอร์มที่นิยมใช้ (ตอบได้มากกว่า 1 แพลตฟอร์ม)</b>		
TikTok	81	89.0
Instagram	77	84.6
Facebook	68	74.7
<b>ระยะเวลาการใช้งานต่อวัน</b>		
น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	10	11.0
6-10 ชั่วโมง	40	44.0
มากกว่า 10 ชั่วโมง	41	45.0
<b>วัตถุประสงค์หลักในการใช้งาน</b>		
เพื่อความบันเทิง/ผ่อนคลาย	35	38.5
ติดต่อสื่อสารกับเพื่อน/ครอบครัว	25	27.5
เพื่อการศึกษา/รับข้อมูลการเรียนรู้	18	19.8
เพื่อการติดตามข่าวสารปัจจุบัน	13	14.2

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุเฉลี่ยประมาณ 19-20 ปี มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์หลายแพลตฟอร์ม โดย TikTok, Instagram และ Facebook เป็นแพลตฟอร์มยอดนิยม นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน และวัตถุประสงค์หลักในการใช้งานคือเพื่อความบันเทิง รองลงมาคือการติดต่อสื่อสาร การศึกษา และติดตามข่าวสาร ข้อมูลเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เข้มข้นและหลากหลายของกลุ่มวัยรุ่นตอนต้นในยุคดิจิทัล ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแม้สื่อสังคมออนไลน์จะถูกใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่ก็เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ของนักศึกษาด้วย

4. สถิติเชิงพรรณนาแบบละเอียดของตัวแปรหลัก

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรหลักในการวิจัย โดยจำแนกตามรายข้อคำถาม (n = 91)

ตัวแปร/ข้อคำถาม	$\bar{X}$	SD	ระดับ
<b>I-การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Max 5.00 รายด้าน)</b>			
1. ฉันใช้สื่อสังคมออนไลน์หลายครั้งในแต่ละวัน	4.60	0.51	มากที่สุด
2. ฉันใช้เวลาบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานานกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน	4.35	0.85	มาก
3. ฉันมีบัญชีผู้ใช้ในหลายแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์	4.02	0.95	มาก
4. ฉันใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสื่อสารกับเพื่อนและครอบครัว	4.25	0.70	มาก
5. ฉันใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง	4.50	0.60	มากที่สุด
6. ฉันรู้สึกว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้ฉันเชื่อมต่อกับคนอื่นได้ดีขึ้น	4.10	0.80	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยโดยรวม ตัวแปรการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์</b>	<b>4.30</b>		<b>มาก</b>
<b>II-ระดับความวิตกกังวล (GAD-7) (Max 3.00 ต่อข้อ)</b>			
1. รู้สึกประหม่า วิตกกังวล หรือกระวนกระวายใจ	1.30	0.78	บางวัน
2. ไม่สามารถหยุดหรือควบคุมความกังวลได้	1.20	0.85	บางวัน
3. กังวลมากเกินไปเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ	1.11	0.80	บางวัน
4. ผ่อนคลายได้ยาก	1.40	0.90	บางวัน
5. กระสับกระส่ายจนไม่สามารถนั่งนิ่ง ๆ ได้	1.15	0.65	บางวัน
6. กลายเป็นคนขี้รำคาญหรือหงุดหงิดง่าย	1.50	0.75	บางวัน
7. รู้สึกกลัวเหมือนจะมีเรื่องร้ายเกิดขึ้น	1.05	0.95	บางวัน
<b>รวมค่าเฉลี่ย ตัวแปรระดับความวิตกกังวล</b>	<b>8.60</b>		<b>ปานกลาง</b>
<b>III-ระดับความภาคภูมิใจในตัวเอง (RSES) (Max 4.00 ต่อข้อ)</b>			
1. ฉันรู้สึกว่าตนเองเป็นคนมีคุณค่าเท่าเทียมกับผู้อื่น	3.50	0.70	เห็นด้วยมาก
2. ฉันรู้สึกว่าตนเองมีข้อดีหลายอย่าง	3.30	0.85	เห็นด้วยมาก
3. บางครั้งฉันคิดว่าตนเองไม่มีคุณค่าเลย*	2.90	0.80	เห็นด้วย
4. ฉันสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีเท่ากับคนอื่น	3.20	0.75	เห็นด้วย
5. ฉันรู้สึกว่าไม่มีอะไรน่าภูมิใจในตนเอง*	2.50	0.75	เห็นด้วยน้อย
6. ฉันมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง	3.40	0.60	เห็นด้วย
7. โดยรวมแล้ว ฉันพอใจกับตนเอง	3.10	0.85	เห็นด้วย
8. ฉันอยากจะทำตัวเองให้มากกว่านี้	3.00	0.70	เห็นด้วย
9. ฉันรู้สึกไร้ค่าบางครั้ง*	2.70	0.80	เห็นด้วย
10. โดยรวมแล้ว ฉันมักจะคิดว่าตนเองล้มเหลว	2.80	0.90	เห็นด้วย
* หมายถึง ข้อคำถามที่กลับคะแนนแล้วก่อนแปลความหมาย			
<b>รวมค่าเฉลี่ย ตัวแปรระดับความภาคภูมิใจในตัวเอง</b>	<b>28.7/10=2.87</b>		<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยความวิตกกังวลของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 8.6 ซึ่งอยู่ในช่วงระดับความวิตกกังวลปานกลาง โดยอาการที่มีค่าเฉลี่ยต่อข้อสูงสุดคือกลายเป็นคนขี้รำคาญหรือหงุดหงิดง่ายและผ่อนคลายได้ยาก และยังพบว่าคะแนนเฉลี่ยความภาคภูมิใจในตนเองอยู่ที่ 2.87 ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่านักศึกษาที่มีความรู้สึกเชิงบวกในประเด็นที่ว่าฉันรู้สึกว่าคุณค่าตนเองเป็นคนที่คุ้มค่าเท่าเทียมกับผู้อื่น ในขณะที่ความรู้สึกเชิงลบที่กลับคะแนนแล้วและมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในประเด็นที่ว่าฉันรู้สึกไร้ค่าบางครั้ง

5. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเอง โดยผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า

5.1 ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญกับระดับความวิตกกังวล ( $r = 0.42, p < 0.01$ ) กล่าวคือ นักศึกษาที่ใช้เวลาบนสื่อสังคมออนไลน์มากกว่า มีแนวโน้มที่จะมีระดับความวิตกกังวลสูงกว่า

5.2 รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์แบบสร้างสรรค์ เช่น การให้กำลังใจและสนับสนุนซึ่งกันและกัน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับความภาคภูมิใจในตนเอง ( $r = 0.36, p < 0.01$ )

5.3 ประเภทของเนื้อหาที่บริโภค มีอิทธิพลแตกต่างกันต่อทั้งความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเอง โดยการบริโภคเนื้อหาข่าวสารเชิงลบหรือเนื้อหาที่กระตุ้นความเปรียบเทียบตนเอง สัมพันธ์กับระดับความวิตกกังวลที่สูงขึ้น ( $r = 0.29, p < 0.05$ ) ขณะที่การบริโภคเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์หรือเนื้อหาส่งเสริมแรงบันดาลใจ สัมพันธ์กับระดับความภาคภูมิใจในตนเองที่สูงขึ้น ( $r = 0.33, p < 0.05$ )

สรุปผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเองของนักศึกษา ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเอง

ตัวแปรพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมออนไลน์	ตัวแปร ผลลัพธ์ทางจิตใจ	ค่าสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์ (r)	ค่า p	ระดับ นัยสำคัญทางสถิติ
ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (ชั่วโมง/วัน)	ความวิตกกังวล	0.42	< 0.01	มีนัยสำคัญสูง
การมีปฏิสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์บนสื่อสังคมออนไลน์	ความภาคภูมิใจในตนเอง	0.36	< 0.01	มีนัยสำคัญสูง
การบริโภคเนื้อหาข่าวสารเชิงลบ/เปรียบเทียบตนเอง	ความวิตกกังวล	0.29	< 0.05	มีนัยสำคัญ
การบริโภคเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์/สร้างแรงบันดาลใจ	ความภาคภูมิใจในตนเอง	0.33	< 0.05	มีนัยสำคัญ

r = ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's correlation coefficient)

p = ค่าความน่าจะเป็น บ่งชี้ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

จากตารางที่ 3 พบว่า ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับความวิตกกังวล ( $r = 0.42, p < 0.01$ ) ขณะที่การมีปฏิสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับระดับความภาคภูมิใจในตนเอง ( $r = 0.36, p < 0.01$ ) นอกจากนี้ประเภทของเนื้อหาที่บริโภคยังมีอิทธิพลต่อทั้งความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเองในระดับที่แตกต่างกัน

## อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่นานขึ้นมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับระดับความวิตกกังวลที่สูงขึ้น ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยและงานวิจัยในระดับสากลที่ชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างการใช้เวลาในสื่อดิจิทัลมากเกินไปกับผลกระทบเชิงลบต่อสุขภาพทางจิต (Twenge & Campbell, 2018; Landa-Blanco et al., 2024) สอดคล้องกับการศึกษาของ Alshamrani *et al.* (2025) ที่พบว่า การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในระดับมากของกลุ่มตัวอย่างอาจนำไปสู่ภาวะความล้าทางข้อมูลและความเครียดทางจิตใจได้ และการได้รับข้อมูลข่าวสารที่มากเกินไปรวมถึงการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ล้วนเป็นปัจจัยที่เพิ่มความเครียดต่อความรู้สึกวิตกกังวล

ในเชิงบริบทของนักศึกษาไทย การใช้งานที่ยาวนานขึ้นยังถูกตีความเชิงลึกว่าอาจเชื่อมโยงกับมิติทางวัฒนธรรมที่เน้นการรักษาสัมพันธ์ภาพและภาพลักษณ์ การเปรียบเทียบทางสังคมอย่างต่อเนื่องบนสื่อสังคม ก่อให้เกิดความกดดันในการรักษาภาพลักษณ์ทางสังคมซึ่งเป็นค่านิยมที่ฝังลึกในวัฒนธรรมไทย (Binchai & Ngamthipwatthana, 2025) นอกจากนี้ การใช้เวลานานในการติดตามและตอบสนองต่อปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ยังสะท้อนถึงการเผชิญกับความกลัวที่จะพลาดโอกาส แรงกดดันเหล่านี้เองที่เป็นปัจจัยร่วมที่ทำให้ระดับความวิตกกังวลของนักศึกษาไทยเพิ่มสูงขึ้นตามระยะเวลาการใช้งานที่เพิ่มขึ้น ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์แบบสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับระดับความภาคภูมิใจในตนเอง ผลการวิจัยที่พบว่าปฏิสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความภาคภูมิใจในตนเอง ได้รับการสนับสนุนอย่างชัดเจนจากทฤษฎีทุนทางสังคม หรือ Social Capital Theory (Ellison *et al.*, 2011) ซึ่งมองว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มในการสร้างและรักษาเครือข่ายความสัมพันธ์ที่เป็นประโยชน์

การได้รับการยอมรับผ่านปฏิสัมพันธ์เชิงบวกอย่างสม่ำเสมอในวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มนี้ จึงเป็นเสมือนการเสริมแรงทางบวกที่ตอบสนองความต้องการด้านความรู้สึกรับคุณค่าในตนเองโดยตรง การได้รับการสนับสนุนและการชื่นชมจากเพื่อนร่วมสังคมออนไลน์จึงแปลงเป็นความภาคภูมิใจในตนเองที่แข็งแกร่งและยั่งยืนยิ่งขึ้น ซึ่งเน้นย้ำว่าคุณภาพของปฏิสัมพันธ์มีความสำคัญเหนือกว่าปริมาณในการส่งเสริมสุขภาพทางจิตใจของนักศึกษา ระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่นานขึ้นมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับระดับความวิตกกังวลที่สูงขึ้น ผลลัพธ์นี้สอดคล้องอย่างยิ่งกับสมมติฐานของการวิจัยและงานวิจัยที่ผ่านมา (Liaoning *et al.*, 2016) โดยสามารถอธิบายตามกรอบของทฤษฎี Differential Susceptibility to Media Effects Model (DSMM) (Valkenburg & Peter, 2013) โดยเฉพาะองค์ประกอบด้านความอ่อนไหวส่วนบุคคล ซึ่งชี้ระบุว่านักศึกษาที่มีความอ่อนไหวต่อปัจจัยกดดันทางสังคมอยู่แล้ว จะได้รับผลกระทบจากสื่ออย่างรุนแรงเมื่อมีระยะเวลาในการสัมผัสสื่อที่ยาวนาน

ข้อจำกัดของการวิจัยนี้ คือ กลุ่มตัวอย่างที่ไม่สามารถอ้างอิงไปยังกลุ่มประชากรนักศึกษาทั้งหมดได้ และเป็นการศึกษาเชิงสำรวจซึ่งได้ข้อมูลจากแบบสอบถามตนเอง จึงอาจมีอคติในการตอบ การศึกษาในอนาคตควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองเพื่อตรวจสอบทิศทางของความสัมพันธ์เหล่านี้ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

## สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่สำคัญระหว่างพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับสุขภาพทางจิตใจของนักศึกษา โดยเฉพาะในประเด็นของความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเอง กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล ภาคการศึกษา 2/2567 จำนวน 91 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงและมีอายุเฉลี่ย 19.8 ปี ผลการวิจัยเชิงสำรวจนี้เผยให้เห็นความสัมพันธ์ที่ชัดเจนระหว่างลักษณะพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์กับสุขภาพทางจิตใจของนักศึกษา โดยพบว่าระยะเวลาการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ยาวนานขึ้นมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญกับระดับความวิตกกังวลที่เพิ่มสูงขึ้น ซึ่งเน้นย้ำถึงความเสี่ยงที่การใช้เวลามากเกินไปกับแพลตฟอร์มเหล่านี้ อาจส่งผลกระทบในด้านลบต่อสุขภาพจิตของนักศึกษา ในทางกลับกัน รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความภาคภูมิใจในตนเอง โดยพบว่าการมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะสร้างสรรค์ เช่น การแชร์ข้อมูลที่เป็น

ประโยชน์หรือการให้การสนับสนุนทางอารมณ์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการมีความภาคภูมิใจในตนเองที่สูงขึ้น นอกจากนี้ประเภทของเนื้อหาที่นักศึกษาเลือกรับชม ยังเป็นอีกตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อทั้งความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเองในระดับที่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่าการเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมสามารถเป็นได้ทั้งปัจจัยที่เพิ่มความวิตกกังวล หรือเป็นปัจจัยส่งเสริมความรู้สึกที่ดีต่อตนเองได้เช่นกัน

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 สถาบันการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง ควรเร่งส่งเสริมให้นักศึกษามีวินัยในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเน้นการจำกัดระยะเวลาการใช้งานให้ชัดเจน เช่น การกำหนดเวลาใช้งาน หรือการนำแนวทาง Digital Detox มาประยุกต์ใช้ ทั้งนี้การดำเนินการดังกล่าวเป็นแนวปฏิบัติที่ได้รับการยืนยันแล้วว่าสามารถนำไปสู่การพัฒนาสุขภาพจิตใจอย่างมีนัยสำคัญ (Siam Commercial Bank, 2021)

1.2 เนื่องจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานาน สัมพันธ์กับระดับความวิตกกังวลที่สูงขึ้น จึงควรมีการให้ความรู้แก่นักศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเวลาและการใช้สื่ออย่างเหมาะสม รวมถึงการสร้างความตระหนักรู้ถึงผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้น เช่น ภาวะวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า หรือความรู้สึกด้อยคุณค่าในตนเอง

1.3 มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องบูรณาการหลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเข้าไปในการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถแยกแยะและคัดกรองเนื้อหาที่เป็นอันตรายได้อย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งทักษะนี้จะช่วยให้พวกเขา มุ่งเน้นไปที่การสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและใช้สื่อเพื่อการสนับสนุนทางสังคม ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการเพิ่มความภาคภูมิใจในตนเอง (Jaichuan, 2024)

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต ควรขยายขอบเขตการศึกษาไปยังกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายมากขึ้น เช่น นักศึกษาในสาขาวิชาอื่น หรือสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เพื่อเปรียบเทียบและยืนยันผลการวิจัย นอกจากนี้ควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจมีผลต่อความวิตกกังวลและความภาคภูมิใจในตนเอง เช่น ปัจจัยครอบครัว สภาพแวดล้อมทางสังคม และประสบการณ์ส่วนตัวอื่น ๆ

## เอกสารอ้างอิง

- คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2565). *Anxiety-ความวิตกกังวล*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2568, จาก: <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/anxiety/>.
- ธัญญภัสร ศิริธรรมาโรจน์ สกล วรเจริญศรี และ ปริญญา มีสุข. (2559). การศึกษาความสัมพันธ์ของความภาคภูมิใจในตนเองและความหย่อนตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสาร Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากรฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 9(2), 715-732.
- ปริญญช วุฒิ ชูประดิษฐ์ และสุภัทร ชูประดิษฐ์. (2565). อิทธิพลของการติดสื่อสังคมออนไลน์ต่อภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยในประเทศไทย. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 36(3), 188-207.
- โรงพยาบาลเพชรเวช. (2568). *โรควิตกกังวล อาจส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวัน*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2568, จาก: [https://www.petcharavejhospital.com/th/Article/article\\_detail/anxiety-disorder-symptoms](https://www.petcharavejhospital.com/th/Article/article_detail/anxiety-disorder-symptoms).
- วรภา ฤกษ์งามศ์กูร. (2568). *'The Anxious Generation' ถ้าโลกออนไลน์ทำร้ายเด็ก กฎหมายห้ามเด็กเล่นโซเชียลจำเป็นไหม*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2568, จาก: <https://www.the101.world/the-anxious-generation-social-media/>.

- สาวิตรี แยมศรีบัว และ ภัทร์พิชชา ครุทางคะ. (2567). ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาพยาบาล มหาวิทยาลัยปทุมธานี. *วารสารพยาบาลศาสตร์และสุขภาพ*, 47(4), 50-63.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2557). *ความภาคภูมิใจในตนเอง*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2568, จาก: <http://legacy.orst.go.th/>.
- Alshamrani, O.M., Alsudairy, N.M., and Alsudairy, S.M. (2025). The Role of Social Media in Enhancing Diabetes Knowledge and Health Behaviors: A Cross-Sectional Study. *Cureus*, 17(7): e87608.
- Binchai, S., and Ngamthipwatthana, P. (2025). Prevalence and Associated Factors of Self-esteem, Anxiety, and Depression among Online Dating Application Users in Thailand. *Journal of Psychiatric Association of Thailand*, 70(1), 79-94.
- Bloomington Meadows Hospital. (2024). *The Role of Self-Esteem in Mental Health*. [online]. Retrieved 1 May 2025, from: <https://bloomingtonmeadows.com/blog/the-role-of-self-esteem-in-mental-health/>.
- Ellison, N.B., Steinfield, C., and Lampe, C. (2011). The Benefits of Facebook “Friends”. Social Capital and College Students’ Use of Online Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143-1168.
- Janssen, L.H.C., Valkenburg, P.M., Keijsers, L., and Ine, B. (2025). A harsher reality for adolescents with depression on social media. *Scientific Reports*, 15(10947), 1-10.
- Jaichuan, P. (2024). Factors associated with Social Media-Induced Risk Behaviors among Adolescents in a Community in Bangkok. *Journal of Thailand Nursing and Midwifery Council*, 39(1), 1-15.
- Landa-Blanco, M., Garcia, Y.R., Landa-Blanco, A.L., Cortes-Ramos, A., and Paz-Maldonado, E. (2024). Social media addiction relationship with academic engagement in university students: The mediator role of self-esteem, depression, and anxiety. *Heliyon*, 10(2),
- Liaoning Y.L., Sidani E.J., Shensa, A., Ana, R., Miller, E., Colditz, J.B., Nicholas J. Tsitsos, Jason T. Lanzieri, Benjamin L. Vatter, Mark E. Robson, and Brian A. Primack. (2016). Association between social media use and perceived social isolation in young adults. *Depression and Anxiety*, 33(4), 323-331.
- Sanjana Gupta. (2024). *How the Rosenberg Self-Esteem Scale Works*. [online]. Retrieved 14 May 2025, from: <https://www.verywellmind.com/the-rosenberg-self-esteem-scale-8699962>.
- Siam Commercial Bank. (2021). *Digital detox reduces human stress in the digital age*. Retrieved 3 October 2025, from: <https://www.scb.co.th/th/personal-banking/stories/life-style/digital-detox.html>.
- Spitzer, R.L., Kroenke, K., Williams, J.B.W., and Lowe, B.. (2006). A Brief Measure for Assessing Generalized Anxiety Disorder The GAD-7. *Archives of Intern Medicine*, 166(10), 1092-1097.
- Twenge, J.M., and Campbell, K.W. (2018). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy-and completely unprepared for adulthood-and what that means for the rest of us*. Atria Books. New York, USA.

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์  
เรื่อง การหารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม  
The Development of Learning Achievement in Mathematics  
on the Topic of Division For Grade 4 Students Using Technique Combined with Games

นิสากร กินนะสี<sup>1\*</sup>, สมใจ ภูครองทุ่ง<sup>2</sup> และ อรณา จินดา<sup>3</sup>  
Nisakorn Kinnasee<sup>1\*</sup>, Somjai Phukrongtung<sup>2</sup> and Onnapha jinda<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup> นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

<sup>2</sup> อาจารย์สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

<sup>3</sup> ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพร

<sup>1\*</sup> Undergraduate student Mathematics Faculty of Education and Innovation studies, Kalasin University

<sup>2</sup> Lecturer in student Mathematics Faculty of Education and Innovation studies, Kalasin University

<sup>3</sup> Teacher Mathematics Learning Group Ban Huai Yang Chai Phon School

\*Corresponding author, e-mail: Nisakorn.ki@ksu.ac.th

(Received: September 9, 2025; Revised: October 31, 2025; Accepted: December 25, 2025)

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพร ตำบลโพนสูง อำเภอไชยวาน จังหวัดอุดรธานี จำนวน 6 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 74.38/78.33 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 70/70 2) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.69, SD = 0.45)

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เทคนิคเพื่อนคู่คิด, เกม

## Abstract

This research aimed to: 1) develop lesson plans on division for Grade 4 students using combined with game learning, ensuring an efficiency criterion of 70/70 2) compare the mathematics achievement in the division of students before and after lesson combined with Game-Based Learning 3) investigate the satisfaction of Grade 4 students towards the learning management using the technique combined with game. The target group for this research consisted of six Grade 4 students enrolled in the first semester of

the academic year 2024 at Ban Huai Yang Chai Phon School, Phon Sung Subdistrict, Chai Wan District, Udon Thani Province. These participants were selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) the think pair share technique combined game lesson plans. 2) the mathematics achievement test, and. 3) a satisfaction questionnaire. The research findings revealed that: 1) the learning management plans using the combined with game an efficiency of 74.38/78.33, which exceeded the set criterion of 70/70 2) the students' post-learning achievement in mathematics using the combined with game was significantly higher than their pre-learning achievement at the .05 level of significance. 3) the students' satisfaction with the learning management using the combined with Game was at the highest level ( $\bar{X}$  = 4.69, SD = 0.45)

**Keywords:** Learning achievement, Think-pair-share technique, Game

## บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีความสำคัญ โดยเน้นการพัฒนาทักษะที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ สาระสำคัญที่นักเรียนต้องเรียนรู้ ได้แก่ จำนวนและพีชคณิต การวัดและเรขาคณิต สถิติและความน่าจะเป็น รวมถึงทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เช่น การแก้ปัญหา การให้เหตุผล และการเชื่อมโยงความรู้ ทั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดคำนวณ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล และมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ สามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) อย่างไรก็ตาม จากอดีตจนถึงปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษายังประสบปัญหาหลายประการ เนื่องจากเนื้อหาคณิตศาสตร์มีลักษณะเป็นนามธรรมสูง ทำให้นักเรียนขาดความเข้าใจและเกิดความเบื่อหน่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาคณิตศาสตร์อยู่ในระดับไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยเฉพาะเรื่อง การหาร ซึ่งเป็นหัวข้อที่สำคัญและเป็นรากฐานสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบ O-NET ปีการศึกษา 2566 ของนักเรียนชั้น ป.6 โรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพร พบว่าคะแนนเฉลี่ยวิชาคณิตศาสตร์อยู่ที่ 19.83 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยประเทศที่ 24.39 (โรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพร, 2566) ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐานของนักเรียน ปัญหาสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ได้แก่ การขาดอุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสม การขาดความสนใจในการเรียน การขาดเรียน และทัศนคติเชิงลบต่อวิชาคณิตศาสตร์ ทำให้นักเรียนบางคนขาดความกระตือรือร้นและไม่กล้าขอความช่วยเหลือ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นของนักเรียน โดยเน้นการจัดกิจกรรมที่ผสมผสานความสนุกสนาน เช่น การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ควบคู่ไปกับการทำงานเป็นคู่ ซึ่งวิธีการดังกล่าวไม่เพียงช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเป็นมิตร แต่ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันกับเพื่อนในชั้นเรียนอีกด้วย

เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ใช้งานได้ง่ายและมีประสิทธิภาพสูงในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นการคิดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียนในระยะสั้น เพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการพัฒนาความคิด (Millis, 1998) รูปแบบการเรียนรู้นี้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การคิดหาคำตอบด้วยตนเอง (Think) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนคู่คิด (Pair) และการนำเสนอผลการแลกเปลี่ยนต่อกลุ่มใหญ่ (Share) ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยยังสนับสนุนว่าเทคนิคนี้ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสริมสร้างการมีส่วนร่วม และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในบริบทที่หลากหลาย (Kaddoura, 2013; ประภัสสร, 2562)

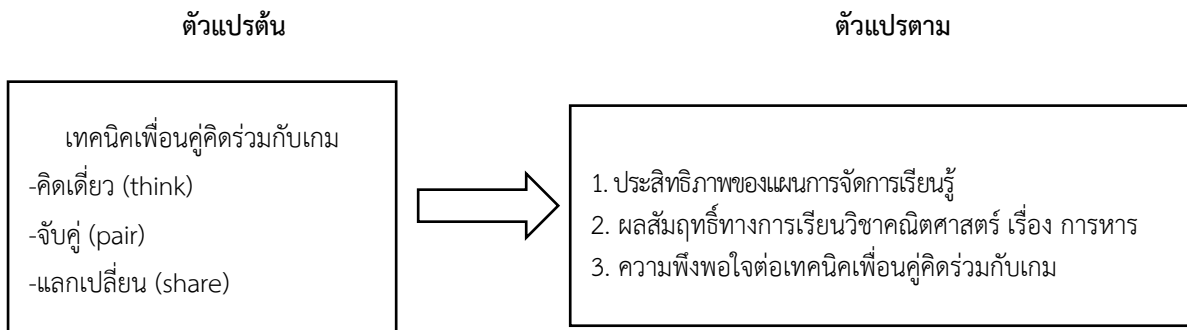
การเรียนรู้แบบใช้เกม หรือ Game-Based Learning (GBL) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นำหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับแรงจูงใจมาใช้เป็นพื้นฐาน โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นเกมที่ผสมผสานเนื้อหาวิชาการและความสนุกสนานเข้าด้วยกัน (Premsky, 2001) การเรียนรู้ลักษณะนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความถนัด และความเพลิดเพลินในระหว่างการเรียนรู้ รวมทั้งพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ทิศนา แคมมณี (2550) อธิบายว่า การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการลงมือปฏิบัติจริงในสถานการณ์ที่จำลองจากโลกความเป็นจริง ผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและสนุกสนาน

จากสภาพปัญหาและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมเป็นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำงานสอดแทรกเกมเข้ากับบทเรียน นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การหาร โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง การหาร ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพร ตำบลโพสูง อำเภอไชยวาน จังหวัดอุดรธานี จำนวน 6 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม

ตัวแปรตาม คือ ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร ความพึงพอใจต่อเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม โดยเกมที่ใช้จะประกอบไปด้วย เกมจิ๊กซอว์ เกมจับคู่ เกมบันไดงู เกมบิงโก เกมทายภาพ เกมเศรษฐี และเกมโดมิโน จำนวน 7 แผน สัปดาห์ละ 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 7 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การหาร แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 1 ฉบับ ประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามวัตถุประสงค์ (IOC) เท่ากับ 1.00 ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.17-0.67 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.33-1.00 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert scale) จำนวน 10 รายการ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมชี้วัดความพึงพอใจในแต่ละข้อ (IOC) เท่ากับ 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนการทดลอง

1.1 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับโรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพรเพื่อขออนุญาตดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูล โดยจัดทำหนังสือขอความร่วมมือจากโรงเรียนเพื่ออนุมัติและสนับสนุนการเก็บข้อมูลในการวิจัยในชั้นเรียน

1.2 ประสานงานกับหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อกำหนดตารางสอนและเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกระบวนการเรียนการสอน

1.3 ผู้วิจัยเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สื่อการสอน อุปกรณ์ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อสนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอน

2. ขั้นระหว่างการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่ประยุกต์เทคนิคเพื่อนคู่คิด ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน รวมทั้งสิ้น 7 แผนการเรียนรู้ โดยดำเนินการสัปดาห์ละ 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

2.2 ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลผ่านการบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้และผลการทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

3. ขั้นหลังการทดลอง

3.1 หลังดำเนินการสอนครบตามแผน ผู้วิจัยจัดให้มีการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร โดยใช้แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการดำเนินการ

3.2 นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมินและเปรียบเทียบความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การหาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 ซึ่งหมายถึงผู้เรียนสามารถทำคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  (สมนึก ภัททิยธนี, 2545)

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม โดยใช้สถิติทดสอบ (t-test for dependent samples)

3. วิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม โดยใช้เกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2553) ที่แบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## ผลการวิจัย

**ตารางที่ 1** ผลประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	ร้อยละ	ค่าประสิทธิภาพ
ระหว่างเรียน	6	80	59.90	74.38	74.38
หลังเรียน	6	20	15.67	78.33	78.33

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม ( $E_1/E_2$ ) มีค่าเท่ากับ 74.38/78.33 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 70/70 ที่กำหนดไว้ นั่นคือ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การหาร โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนโดยรวมร้อยละ 74.38 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยรวมร้อยละ 78.33

**ตารางที่ 2** สรุปผลการเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การหาร โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม

คะแนนทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	SD	t	Sig
ก่อนเรียน	26	20	6.17	1.60	22.19*	.00
หลังเรียน	26	20	15.67	1.03		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ก่อนเรียนด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 6.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.60 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 3** ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. เกมที่ใช้ในการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.58	0.49	มากที่สุด
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นเมื่อมีการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดและเกม	4.69	0.46	มากที่สุด
3. กิจกรรมเพื่อนคู่คิดช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.58	0.49	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
4. การใช้เกมช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ	4.81	0.39	มากที่สุด
5. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้	4.62	0.49	มากที่สุด
6. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเพื่อนคู่คิดและเล่นเกมมีความเหมาะสม	4.77	0.42	มากที่สุด
7. นักเรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม	4.62	0.49	มากที่สุด
8. ครูผู้สอนให้คำแนะนำและดูแลนักเรียนอย่างทั่วถึงในระหว่างการทำกิจกรรม	4.69	0.46	มากที่สุด
9. สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสมและเพียงพอ	4.69	0.46	มากที่สุด
10. นักเรียนชอบการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมมากกว่าการเรียนรู้แบบเดิม	4.85	0.36	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.69</b>	<b>0.45</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว พบว่า มีคะแนนความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.69$ ,  $SD = 0.45$ ) ซึ่งข้อความที่นักเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.85$ ,  $SD = 0.36$ ) รองลงมาคือข้อความ การใช้เกมช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ ( $\bar{X} = 4.81$ ,  $SD = 0.39$ ) และระยะเวลาในการทำกิจกรรมเพื่อนคู่คิดและเล่นเกมมีความเหมาะสม ( $\bar{X} = 4.77$ ,  $SD = 0.42$ )

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. จากการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค เพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม เรื่อง การหารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.83/78.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ 70/70 แสดงให้เห็นถึงความเหมาะสมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างชัดเจน เนื่องจากเทคนิคนี้ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคนในการเรียนรู้ โดยนักเรียนได้รับโอกาสในการทำงานร่วมกันในกลุ่มหรือจับคู่เพื่อแข่งขันในกิจกรรมที่สนุกสนาน ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ แต่ยังช่วยกระตุ้นให้พวกเขาพยายามทำความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้คู่ของตนสามารถทำคะแนนได้ถึงเกณฑ์ที่กำหนด จากการประเมินผล พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมเป็นฐานมีประสิทธิภาพสูงกว่ามาตรฐานที่ตั้งไว้ ทั้งในด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน และการสร้างบรรยากาศการเรียนที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และนักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูง สอดคล้องกับแนวคิดของ Slavin (1995) การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดส่งเสริมการทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็ก โดยเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันเรียนรู้และแก้ไขปัญหา ผ่านการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสอนกันเอง เทคนิคนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะทางสังคมของนักเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ Ku et al. (2014) เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษา การใช้เกมช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา และกระตุ้นการมีส่วนร่วมระหว่างนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของปรินทร์ ธัญญะภู (2566) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสาร และการนำเสนอทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางคณิตศาสตร์ มีประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 73.64/73.97

2. จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสำเร็จนี้เกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่นำเกม มาใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ผสมผสานกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยนักเรียนได้รับโอกาสในการ ผึกคิด อภิปราย แก้ปัญหา และค้นคว้าหาคำตอบร่วมกัน โดยกระบวนการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดประกอบด้วยสามขั้นตอน ได้แก่ 1) Think คือ ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง 2) Pair คือ ผู้เรียนจับคู่เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันหาคำตอบ และ 3) Share คือ ผู้เรียนแบ่งปันแนวคิดและข้อสรุปกับเพื่อนทั้งชั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Lyman (1981) ที่เสนอว่าเทคนิคเพื่อนคู่คิดช่วยให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และยังสนับสนุนทฤษฎีของ Vygotsky (1978) ที่เน้นว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมใน “เขตพัฒนาการใกล้ขีด” (Zone of Proximal Development: ZPD) ในขณะเดียวกัน การใช้เกม (Game) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ผ่านการเล่น การแข่งขัน และการได้รับผลป้อนกลับทันที ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและจดจอกับเนื้อหา (Prensky, 2007; Gee, 2003) การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Trilling & Fadel, 2009) สอดคล้องกับงานวิจัยของสุภาภรณ์ สะดวงดี และคณะ (2565) แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดควบคู่กับเกมคณิตศาสตร์ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของจิระประภา คำภาเกะ (2563) ซึ่งพบว่าการใช้เทคนิคเดียวกันนี้ในการเรียนการสอนเรื่องปริซึมและทรงกระบอกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญนอกจากนั้น นลินี ดวงเนตร และยุรวุฒิ คล้ายมงคล (2565) ได้สนับสนุนแนวคิดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน โดยพบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เทคนิคดังกล่าวช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 ซึ่งบ่งชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมมือกันทำงานในกลุ่มหรือคู่ การทำงานร่วมกันลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Lyman (1981) ที่เสนอว่าเทคนิค Think-Pair-Share ช่วยให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยผ่านขั้นตอนการคิด วิเคราะห์ แบ่งปันความคิดเห็นกับเพื่อน และอภิปรายข้อสรุปร่วมกัน นอกจากนี้ยังสนับสนุนทฤษฎีของ Vygotsky (1978) ที่เน้นว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งการทำงานเป็นคู่หรือกลุ่มช่วยให้ นักเรียนสามารถพัฒนาความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ในส่วนการนำเกมเข้ามาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน สนใจ และมีส่วนร่วมกับเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง (Prensky, 2007; Gee, 2003) เกมยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับทักษะสำคัญของศตวรรษที่ 21 (Trilling & Fadel, 2009) สอดคล้องกับการศึกษาโดยลูกน้ำ แก้วปรีชา (2563) พบว่า การใช้เกมคณิตศาสตร์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดในการสอนเรื่อง พีระมิด กรวย และทรงกลม สามารถเพิ่มความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสำนวน คุณพล (2565) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด นอกจากนี้งานวิจัยของอรวี อาจเสนา และปนัดดา สังข์ศรีแก้ว (2567) ยังพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องร้อยละและอัตราส่วน โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด การใช้เทคนิคนี้ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา รวมถึงพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

## สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 74.83/78.33 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 70/70
2. หลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกม เรื่อง การหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 คน พบว่า มีคะแนนความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.69$  ,  $SD = 0.45$ )

## ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำการวิจัยไปใช้
  - 1.1 การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมเป็นฐาน ควรคำนึงถึงความสอดคล้องของเนื้อหา และเน้นความเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไป รวมถึงการบริหารจัดการเวลาในการเรียนการสอนให้เหมาะสม เพื่อให้การเรียนนั้นครบทุกขั้นตอน
  - 1.2 การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมเป็นฐาน เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานที่เด็กๆ ทำงานร่วมกันเป็นคู่ และเล่นเกมเพื่อเรียนรู้ ครูควรเลือกเกมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนในแต่ละบทเรียน
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
  - 2.1 ควรศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมเป็นฐาน กับเนื้อหาอื่น ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
  - 2.2 ควรนำวิธีจัดการนำเอาเทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมเป็นฐาน ไปใช้ในการพัฒนาทักษะ กระบวนการอื่นๆ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการให้เหตุผล เป็นต้น

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- จิระประภา คำภาเกะ. (2563). *การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ปริซึมและทรงกระบอก โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 8)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นลินี ดวงเนตร และ ยศววัฒน์ คล้ายมงคล. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนประถมศึกษา. *Journal of Information and Learning [JIL]*, 33(1), 11-23.
- ประภัสสร บุญนวล. (2562). การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิชาการด้านการศึกษา*, 20(1), 45-56.

- ปรมินทร์ ัญญภู (2566). การใช้เกมทางคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอของนักเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 26(3), 63-79.
- โรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพร. (2566). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพร ในปีการศึกษา 2566. อุดรธานี: โรงเรียนบ้านห้วยยางชัยพร.
- ลูกน้ำ แก้วปรีชา. (2563). การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคคิดเดี่ยว-คิดคู่-คิดร่วมกัน (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สำนวน คุณพล. (2566). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารศึกษาศาสตร์ มมร*, 11(2), 247-259.
- สุภาภรณ์ สะตวกดี ฐิมาภรณ์ อรน้อย นินนธ์ รุ่งสว่าง พรสิณี คงมณี และวัฒนชัย งอกศิลป์. (2565). การใช้เกมคณิตศาสตร์ เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด เรื่อง พีระมิด กรวย และทรงกลมของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการโรงเรียนนายเรือด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศึกษาศาสตร์*, 9(1), 145-156.
- อรวิ อาจเสนา และ ปณิตดา สังข์ศรีแก้ว. (2567). การพัฒนาทักษะการให้เหตุผลและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด เรื่อง ร้อยละและอัตราส่วนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิชาการบัณฑิตศึกษา*, 2(1), 59-68.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2545). *การวัดและประเมินผลการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- Kaddoura, M. (2013). Think Pair Share: A teaching learning strategy to enhance students' critical thinking. *Educational Research Quarterly*, 36(4), 3-24.
- Ku, O., Sherry, Y. C., Denise, H. W., Andrew, C. C. L., & Tak-Wai, C. (2014). The effects of game-based learning on mathematical confidence and performance: High ability vs. low ability. *Educational Technology & Society*, 17(3), 65-78.
- Millis, B. J. (1998). *Cooperative learning in higher education* (pp.73-74). Stillwater, OK: New Forums Press.
- Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-32.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-32.
- Lyman, F. T. (1981). The responsive classroom discussion: The inclusion of all students. In A. Anderson (Ed.), *Mainstreaming digest* (pp. 109-113). University of Maryland.
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. Paragon House.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21<sup>st</sup> century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

## การพัฒนากิจกรรมดนตรีเพื่อปรับพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ A Develop Musical Activities to Behavior Modification of Children with Special Needs

อติตยา ใจเตี้ย<sup>1</sup>, สามารถ ใจเตี้ย<sup>2\*</sup>  
Atitaya Jaitae<sup>1</sup>, Samart Jaitae<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>ครูการศึกษาพิเศษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

<sup>2\*</sup>อาจารย์สาขาสาธารณสุขชุมชน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

<sup>1</sup>Special Education Teacher in Chiangmai Rajabhat University Demonstration School

<sup>2\*</sup>Lecturer in Community Health Program, Faculty of Science and Technology, Chiangmai Rajabhat University

\*Corresponding author, e-mail: Samart\_jai@cmru.ac.th

(Received: May 21, 2025; Revised: September 17, 2025; Accepted: December 25, 2025)

### บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียวมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและทดสอบกิจกรรมดนตรีเพื่อปรับพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ จำนวน 4 คน ที่เข้ามารับบริการปรับพฤติกรรมในห้องเรียนพิเศษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1/ 2567 และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการให้บริการช่วยเหลือเด็กที่มีความต้องการพิเศษห้องเรียนเด็กพิเศษ จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัยเป็นกิจกรรมดนตรี และแบบประเมินพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่ง และการสัมภาษณ์เชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา และสถิติทดสอบ Wilcoxon signed rank test ผลการวิจัย พบว่า กิจกรรมดนตรีบำบัดประกอบด้วยกิจกรรมการเปิดเพลงบรรเลง การเล่นอิเล็กทรอนิกส์ และการเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลง ทั้งนี้ค่าคะแนนพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งหลังใช้กิจกรรมดนตรีต่ำกว่าก่อนใช้กิจกรรมดนตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 จึงอาจสรุปได้ว่ากิจกรรมดนตรีสามารถปรับพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งของนักเรียนได้

**คำสำคัญ:** กิจกรรมดนตรี, พฤติกรรมการไม่อยู่นิ่ง, เด็กที่มีความต้องการพิเศษ

### Abstract

This study employed a one-group quasi-experimental design with the objective of developing and examining music-based activities to modify hyperactive behavior among children with special needs. The sample consisted of four students with special needs who received behavioral intervention services in a special classroom at Chiang Mai Rajabhat University Demonstration School, Mueang District, Chiang Mai Province, during the first semester of the 2024 academic year, as well as 15 stakeholders involved in providing support services for children with special needs. The research instruments included music-based activities, a hyperactivity behavior assessment form, and participatory action workshops. Data were analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon signed-rank test. The results revealed that the music therapy activities-comprising listening to instrumental music, playing the electronic keyboard, and movement activities accompanied by music-significantly reduced hyperactive behavior after the intervention compared

to before the intervention at the 0.05 level of statistical significance. Therefore, it can be concluded that music-based activities are effective in modifying hyperactive behavior among students with special needs.

**Keywords:** Musical Activity, Behavior Modification, Children with Special Needs.

## บทนำ

เด็กที่มีความต้องการพิเศษเป็นเด็กที่ไม่อาจพัฒนาความสามารถได้เท่าที่ควรจากการเรียนการสอนตามปกติ ทั้งนี้มีสาเหตุมาจากสภาพความบกพร่องทางร่างกายสติปัญญา และอารมณ์จำเป็นต้องจัดการศึกษาพิเศษให้เหมาะกับลักษณะพฤติกรรม และความต้องการของเด็กซึ่งในปัจจุบันมีจำนวนเด็กกลุ่มนี้เพิ่มจำนวนมากขึ้น การกำหนดจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องกันระหว่าง ครู ผู้ปกครอง ในการพัฒนาความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นแนวทางที่สามารถช่วยแก้ไขพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่เด็กที่มีความต้องการพิเศษยังเป็นผู้ที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการในด้านความล่าช้า พัฒนาการด้านสังคม การสื่อความหมาย ภาษาและจินตนาการ มีพฤติกรรมบางประการที่ไม่พึงประสงค์อย่างชัดเจนเนื่องจากหน้าที่ของสมองบางส่วนทำงานผิดปกติ เด็กเหล่านี้มีปัญหาในการใช้ความคิดสติปัญญาและการรับรู้ ซึ่งมีผลทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ไม่เท่าที่ควร และจัดเป็นภาวะที่ต้องการความช่วยเหลือทุกด้าน (รวมศักดิ์ เจียมศักดิ์, 2563) แต่เนื่องจากเด็กแต่ละคนมีเอกลักษณ์ของตนเองวิธีการที่นำมาใช้สั่งสอนอบรมเพื่อพัฒนาเด็กจึงจำเป็นต้องปรับให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน มีรายงานการศึกษา พบว่าครูผู้สอนมีปัญหาการดำเนินงานจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษอยู่ในระดับมาก เกี่ยวกับการพัฒนาการด้านทักษะการช่วยเหลือตนเองของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ การพัฒนาการตามศักยภาพระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติในชั้นเรียน และการเสริมสร้างเจตคติต่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษในทางที่สร้างสรรค์ของโรงเรียน (บุญเกิด วิเศษรินทอง, 2562) ในเด็กที่มีความต้องการพิเศษยังพบพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่ง (Hyperactivity) ทั้งการหยุดหยิก อยู่ไม่สุข ขอบขยับมือและเท้าไปมาหรือนั่งนิ่งไม่ได้ มักลุกจากที่นั่งในห้องเรียนหรือในสถานการณ์อื่นที่เด็กจำเป็นต้องนั่งอยู่กับที่และมักวิ่งไปมา สภาพปัญหาดังกล่าวอาจแก้ไขด้วยกิจกรรมดนตรีเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางจิตใจ อารมณ์และพฤติกรรมตลอดจนปัญหาความบกพร่องทางกายที่เกี่ยวข้องกับประสาทการรับรู้ รวมถึงกล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหว ดนตรีบำบัด มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งการใช้เสียงเพลงหรือดนตรีจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญและเป็นสื่อกลางในกระบวนการช่วยเหลือแทนการใช้ภาษาพูดเป็นลักษณะการแสดงออก การสื่อสารเข้าใจความหมายเพื่อเข้าถึงความรู้สึกนึกคิด ดนตรียังเป็นสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการสร้างเครือข่ายของเซลล์ประสาทของสมองทั้งการรับ และการส่งผ่านข้อมูลภายในกลุ่มเซลล์ประสาท และเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างสมองซีกซ้าย และสมองซีกขวาให้มีการทำงานที่ประสานสัมพันธ์กัน ส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ทั้งทางด้านสติปัญญาการเรียนรู้ ความคิด อารมณ์ การแสดงออก พลังสมาธิ และการทำงานของทุกระบบในร่างกาย การนำดนตรีที่เหมาะสมด้วยวิธีการดนตรีบำบัด (Music Therapy) สามารถฟื้นฟูอาการผิดปกติทางสมองของผู้ป่วยได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ปาหนัน กฤษณมรณย์, 2563) เช่นเดียวกับการศึกษาในเด็กที่มีความต้องการพิเศษที่พบว่า การใช้กิจกรรมดนตรีส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกหลังได้รับการสอนด้วยกิจกรรมดนตรีสูงขึ้นกว่าก่อนการทำกิจกรรมดนตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (กิตติศักดิ์ เสียงดี, 2563) ดนตรียังช่วยให้นักเรียนออทิสติกมีพัฒนาการด้านการพูดและมีความเข้าใจ ทั้งนี้เพราะกิจกรรมดนตรีสามารถจูงใจให้นักเรียนออทิสติกที่ไม่ยอมรับสังคมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับครูและกลุ่มเพื่อน โดยเริ่มจากการสื่อความหมายที่ไม่ต้องใช้ภาษาพูด ปฏิกริยาของนักเรียนจากการแปลความหมายทางดนตรี และการส่งข้อมูลย้อนกลับอันเป็นการสื่อความหมายง่าย ๆ ในเบื้องต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากกว่าการใช้กิจกรรมอื่น (Kate, Deb & Janeen, 2013) เช่นเดียวกับรายงานการศึกษาที่พบว่าดนตรีช่วยฝึกการออกเสียง การใช้ไวยากรณ์ และรูปแบบคำในเด็กที่มีปัญหาด้านการออกเสียง (Wanicharoen & Boonrod, 2024)

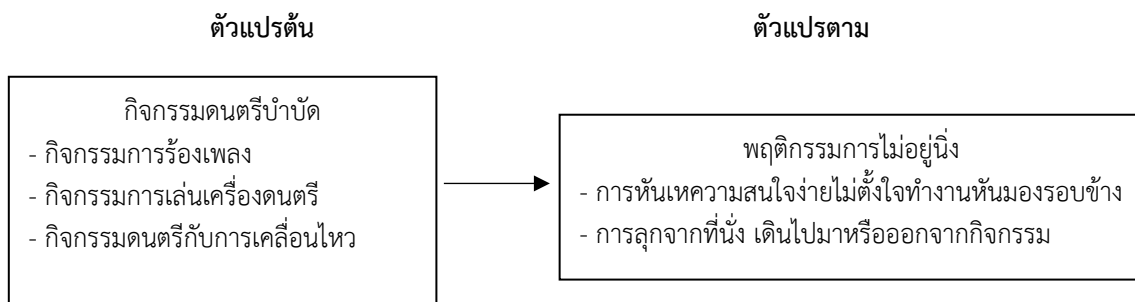
ในห้องเรียนพิเศษโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ข้อมูลการศึกษาสภาพปัญหาด้านพัฒนาการของเด็กที่เข้ามาเรียน จำนวน 4 คน อายุระหว่าง 3 - 14 ปี ส่วนใหญ่มีอาการด้านพัฒนาการออทิสติกและพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่ง โดยเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกันด้านสุขภาพและพัฒนาการด้านต่าง ๆ บางคนมีโอกาสในการฝึกปฏิบัติด้านการเสริมสร้างพัฒนาการ บางคนไม่สามารถใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กได้ ส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติภารกิจในชีวิตประจำวันได้แต่บางกิจกรรมก็ยังคงต้องการความช่วยเหลือจากผู้ปกครอง ซึ่งจากการทบทวนปัญหาและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นการศึกษาที่ผ่านมาส่วนใหญ่มุ่งเน้นการพัฒนากิจกรรมดนตรีที่ยังไม่ได้สร้างการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องโดยเฉพาะผู้ปกครองที่มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการนำกิจกรรมดนตรีไปใช้ รวมถึงการทดสอบจะใช้ห้องเรียนขนาดใหญ่ที่อาจจะยังไม่สามารถประเมินผลลัพธ์ของกิจกรรมได้อย่างครอบคลุม ดังนั้นการศึกษานี้จึงได้ออกแบบกิจกรรมดนตรีบำบัดภายใต้การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียภายใต้ผลของดนตรีบำบัดที่มีต่อจิตใจ สังคม และภูมิปัญญา (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2550; Boster *et al.*, 2021) ทั้งนี้ผลของการศึกษานี้จะมีส่วนสำคัญต่อการปรับพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่งของเด็กที่มีความต้องการพิเศษในห้องเรียนพิเศษโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ และนำไปสู่แนวทางในการปรับพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่ง และพัฒนาการที่เหมาะสมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมดนตรีเพื่อปรับพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่งสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ
2. เพื่อทดสอบกิจกรรมดนตรีต่อการลดพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่งสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษานี้มุ่งเน้นการพัฒนากิจกรรมดนตรีบำบัดโดยออกแบบกิจกรรมดนตรีโดยการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย ร่วมกับการวิจัยเอกสาร และการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของเด็กที่ต่อพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่งสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ห้องเรียนเด็กพิเศษ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งคณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) โดยเป็นการทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อน - หลังการใช้กิจกรรม ตามขั้นตอนดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนากิจกรรมดนตรี ประกอบด้วย

1. กิจกรรมการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของเด็ก เพื่อวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาการเรียนการสอน ร่วมกันคิดและเสาะแสวงหาวิธีและแนวทางแก้ปัญหาที่เชื่อมโยงกับดนตรีบำบัด

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ใช้การคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการให้บริการช่วยเหลือเด็กที่มีความต้องการพิเศษห้องเรียนเด็กพิเศษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ดังนี้ ผู้ปกครอง จำนวน 4 คน ครู จำนวน 2 คน และพี่เลี้ยงเด็ก จำนวน 1 คน

1.2 เครื่องมือแบบบันทึกการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

1.3 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

2. การพัฒนากิจกรรมดนตรี ใช้การสัมมนาเชิงปฏิบัติแบบมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียร่วมกับการวิจัยเอกสาร ประกอบด้วยการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของเด็ก พิจารณาความสอดคล้องเหมาะสมของปัญหาพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่ง และการได้รับความช่วยเหลือในเด็กแต่ละคน ร่วมกันออกแบบกิจกรรมดนตรีและสอดแทรกในแผนการเรียน ประกอบด้วยกิจกรรมการร้องเพลง กิจกรรมการเล่นเครื่องดนตรี และกิจกรรมดนตรีกับการเคลื่อนไหว ตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ใช้การคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการให้บริการช่วยเหลือเด็กที่มีความต้องการพิเศษห้องเรียนเด็กพิเศษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ดังนี้ ผู้ปกครอง จำนวน 4 คน ครู จำนวน 2 คน พี่เลี้ยงเด็ก จำนวน 1 คน และนักวิชาการ จำนวน 1 คน

2.2 การพัฒนากิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 การอบรมผู้ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการจัดทำกิจกรรม โดยการบรรยายความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมดนตรีบำบัดสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ จำนวน 1 ครั้ง ระยะเวลา 6 ชั่วโมง และอภิปรายแนวทางการพัฒนากิจกรรมดนตรีบำบัดสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษโดยการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง

2.2.2 การจัดทำร่างกิจกรรมกิจกรรมดนตรีบำบัด ประกอบด้วย

ขั้นตอนที่ 1 ยกร่างและพัฒนากิจกรรมในแผนการสอนเฉพาะบุคคลโดยการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้กำหนดส่วนประกอบของกิจกรรม ประกอบด้วย การฟังเพลงบรรเลง การเล่นเครื่องดนตรี (การเล่นอิเล็กทรอนิกส์โดยการกดตามปุ่มไฟจังหวะเพลง) และกิจกรรมดนตรีกับการเคลื่อนไหว (การเต้นตามจังหวะเพลง)

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะกิจกรรมดนตรีบำบัด ทำการตรวจสอบ 2 ครั้ง โดยครั้งที่ 1 โดยครูผู้สอนและพี่เลี้ยง ครั้งที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ และทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะทั้ง 2 ครั้ง แล้วนำเสนอในการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ที่ประชุมชี้แนะ แล้วผู้วิจัยปรับปรุงกิจกรรม (ฉบับร่าง)

2.3 เครื่องมือแบบบันทึกการประชุมเชิงปฏิบัติการเป็นแบบปลายเปิด

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาโดยการจำแนกและจัดระบบข้อมูล การสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย การเปรียบเทียบข้อมูลและการตีความข้อมูล

ระยะที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมดนตรีบำบัด

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษที่เข้ามาปรับพฤติกรรมและได้รับความช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ในห้องเรียนเด็กพิเศษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 4 คน โดยเด็กทั้งหมดเป็นกลุ่มเด็กออทิสติก มีเกณฑ์การคัดกลุ่มตัวอย่างในการทดลองกิจกรรม คือ อายุระหว่าง 5 - 12 ปี มีระดับพฤติกรรมทางสังคมในการร่วมกิจกรรมกลุ่มได้ และผู้ปกครองยินยอมให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม

2. วิธีการศึกษานำกิจกรรมดนตรีที่พัฒนาได้มาแทรกในแผนการสอน จำนวน 6 ครั้ง (กิจกรรมละ 2 ครั้ง) โดยรวมกลุ่มนักเรียน การปฏิบัติการสอนแต่ละครั้งใช้เวลา 30 นาที ระหว่างเวลา 9.00 - 9.30 น.

3. เครื่องมือ เป็นแบบประเมินพฤติกรรมที่ไม่อยู่นิ่ง ครอบคลุมประเด็นการหันเหความสนใจไม่ตั้งใจทำงานหันมองรอบข้าง และการลุกจากที่นั่ง เดินไปมาหรือออกจากกิจกรรม

เกณฑ์การให้คะแนน

- + หมายถึง การแสดงพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม
- หมายถึง ไม่มีการแสดงพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม

ทั้งนี้แบบประเมินมีค่า IOC เท่ากับ 0.86 มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.78 (Cronbach, 1951)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล การแจกแจงความถี่ และเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมก่อน - หลังการใช้กิจกรรมด้วย สถิติทดสอบ Wilcoxon Signed Rank Test

ระยะที่ 3 การสังเคราะห์ข้อเสนอแนะการประยุกต์ใช้กิจกรรมดนตรีเพื่อการปรับพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ใช้การสัมมนาเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะนี้ ประกอบด้วย ตัวแทนผู้บริหาร จำนวน 1 คน ตัวแทนครู จำนวน 2 คน ตัวแทนนักศึกษาศาสาวิชาการศึกษาพิเศษ จำนวน 2 คน ตัวแทนผู้ปกครอง จำนวน 2 คน และตัวแทนนักวิชาการ จำนวน 1 คน

2. วิธีการศึกษา ทำการเชื่อมโยงข้อมูลจากการศึกษาในกิจกรรมที่ 1 และ 2 และใช้การสัมมนาเชิงปฏิบัติการของผู้มีส่วนได้เสีย เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียร่วมคิดและวิจารณ์ รวมถึงสังเคราะห์การประยุกต์ใช้กิจกรรมดนตรีเพื่อการปรับพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

3. เครื่องมือ เป็นแบบบันทึกการสัมมนาเชิงปฏิบัติการของผู้มีส่วนได้เสีย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ทำการวิเคราะห์โดยการจำแนกและจัดระบบข้อมูล การสร้างข้อสรุปแบบอุปนัยการเปรียบเทียบข้อมูลและการตีความข้อมูล โดยตัดแปลงขั้นตอนการวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์วิทยา

## ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและปัญหาการเรียนการสอน

คนที่ 1 (ภูพิงค์) สภาพปัญหาความบกพร่อง (ออทิสติก) ทั้งนี้มีปัญหาด้านการเรียน ด้านพัฒนาการด้านเรียนช้ากว่าเด็กปกติ สามารถสื่อสารประโยคสั้น ๆ พูดไม่ชัดสมาธิสั้น หันเหความสนใจได้ง่าย ไม่มองงานลูกจากที่นั่งบ่อยครั้ง

คนที่ 2 (ไต้ฝุ่น) สภาพปัญหาความบกพร่อง (ออทิสติก) ทั้งนี้มีปัญหาด้านการเรียน ไม่ฟังคำสั่ง ขณะเรียนจะออกลูกจากที่นั่ง ไม่ยอมทำกิจกรรม สนใจสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ไม่สามารถจับดินสอเขียน จะใช้การชี้เพื่อสื่อสารแทนการพูด

คนที่ 3 (คอส) สภาพปัญหาความบกพร่อง (ออทิสติก) ทั้งนี้มีปัญหาด้านการเรียน ไม่มีสมาธิในการนั่งเรียนอารมณ์แปรปรวนง่าย บางครั้งร้องไห้ หรือหัวเราะเมื่อครูให้ทำกิจกรรม บางครั้งลุกจากที่ทันทีเมื่อขาดความสนใจ

คนที่ 4 (ธันวา) สภาพปัญหาความบกพร่อง (ออทิสติก) ทั้งนี้มีปัญหาด้านการเรียน หันเหความสนใจง่ายขณะเรียน หรือทำกิจกรรม เวลาเรียนบางครั้งโมโหไม่ยอมทำกิจกรรมจะลุกจากที่นั่งทันที การสื่อสารจะพูดเป็นประโยคสั้น ๆ ทำให้การสื่อสารขณะเรียนมีปัญหาและทำให้เด็กขาดสมาธิ

ส่วนที่ 2 การพัฒนากิจกรรมดนตรี พบว่า กิจกรรมการฟังเพลงบรรเลง การเล่นอิเล็กทรอนิกส์โดยการกดตามปุ่มไฟ จังหวะเพลง และการเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลงเป็นกิจกรรมที่นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ ทั้งนี้กิจกรรม การเล่นอิเล็กทรอนิกส์ โดยการกดตามปุ่มไฟจังหวะเพลงมีค่าคะแนนพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งลดลงจากก่อนดำเนินกิจกรรมมากที่สุด เมื่อนำค่าคะแนนของนักเรียนก่อนและหลังดำเนินกิจกรรมดนตรีมาเปรียบเทียบด้วย สถิติ Wilcoxon Signed - Rank Test พบว่า พฤติกรรม การไม่อยู่นิ่งหลังดำเนินกิจกรรมลดลงจากก่อนดำเนินกิจกรรมดนตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนำเสนอในตารางที่ 1 และ ตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ค่าคะแนนพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมดนตรี

กิจกรรม	นักเรียน (คน)	คะแนนพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่ง		
		ก่อนดำเนินกิจกรรม	หลังดำเนินกิจกรรม	คะแนนที่ลดลง
การเปิดเพลงบรรเลงให้เด็กฟัง	4	82.25	53.00	29.50
การเล่นอิเล็กทรอนิกส์โดยการกดตาม	4	81.50	29.50	52.00
ปุ่มไฟจิ้งหะเพลง				
การเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลง	4	79.00	47.50	31.50
<b>รวมเฉลี่ย</b>		<b>80.91</b>	<b>43.33</b>	<b>37.58</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าคะแนนพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งก่อนดำเนินกิจกรรมดนตรีเท่ากับ 80.91 คะแนน และ ค่าคะแนนพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งหลังการดำเนินกิจกรรมดนตรีเท่ากับ 43.33 คะแนน ทั้งนี้ค่าคะแนนหลังการดำเนินกิจกรรมดนตรีลดลงจากก่อนการดำเนินกิจกรรมดนตรี 37.58 คะแนน โดยกิจกรรมการเล่นอิเล็กทรอนิกส์โดยการกดตามปุ่มไฟจิ้งหะเพลงมีคะแนนพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งหลังการดำเนินกิจกรรมดนตรีลดลงสูงสุด

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งของนักเรียน

ค่าคะแนน	ค่าคะแนน	Z	p - value
ก่อนดำเนินกิจกรรมดนตรี	80.91	- 6.038	< 0.001
หลังดำเนินกิจกรรมดนตรี	43.33		

จากตารางที่ 2 เมื่อนำค่าคะแนนพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งของนักเรียนก่อนและหลังดำเนินกิจกรรมดนตรีมาเปรียบเทียบกับสถิติ Wilcoxon Signed - Rank Test พบว่า พฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งหลังดำเนินกิจกรรมลดลงจากก่อนดำเนินกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางการประยุกต์ใช้กิจกรรมดนตรีเพื่อการปรับพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ การสังเคราะห์แนวทางการประยุกต์ใช้กิจกรรมดนตรีเพื่อการปรับพฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งของเด็ก สรุปได้ว่า

1. การดำเนินกิจกรรมดนตรีบำบัดควรจัดสภาพสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องทั้งสภาพห้องเรียนอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องและการนำกิจกรรมของครูที่ต้องเข้าใจในกระบวนการดำเนินกิจกรรมอย่างยั่งยืนนอกจากนี้ผู้ปกครองอาจจะต้องเปิดเพลงบรรเลงที่มีเสียงจากธรรมชาติ เช่น เสียงน้ำไหล เสียงนกร้องให้นักเรียนฟังอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะช่วงเช้า
2. การสนับสนุนอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่ากิจกรรมการเล่นอิเล็กทรอนิกส์โดยการกดตามปุ่มไฟจิ้งหะเพลงทำให้พฤติกรรมกรรมการไม่อยู่นิ่งลดลงมากที่สุด ซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจะต้องสนับสนุนอุปกรณ์การเล่นดนตรีที่ใช้มือกดปุ่มอื่นเพิ่มเติม
3. การแทรกกิจกรรมดนตรีในการเรียนการสอน ทั้งนี้ครูควรจัดทำแผนการเรียนโดยแทรกกิจกรรมดนตรีให้กับนักเรียนอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะกิจกรรมดนตรีที่ทำเป็นกลุ่มอันจะส่งผลต่อการเกิดปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนร่วมด้วย

## อภิปรายผลการวิจัย

กิจกรรมดนตรีมีค่าคะแนนพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งของนักเรียนหลังดำเนินกิจกรรมลดลงก่อนดำเนินกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อาจเป็นไปได้ว่ากิจกรรมดนตรีกระตุ้นให้นักเรียนมีสมาธิ รู้สึกผ่อนคลาย และจดจ่ออยู่กับสิ่งรอบข้างได้มากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาการเข้าร่วมกิจกรรมดนตรีบำบัดของเด็กออทิสติกช่วยให้เด็กมีพัฒนาทางด้านการใช้ภาษาที่ดีขึ้น และยังมีผลช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในด้านสมาธิ อารมณ์ความรู้สึก ตลอดจนมีปฏิริยาการตอบสนองผู้อื่นได้รวดเร็วมากขึ้น (รวมศักดิ์ เจียมศักดิ์, 2561) ทั้งนี้กิจกรรมการเล่นอิเล็กทรอนิกส์โดยการกดตามปุ่มไฟจังหวะเพลงมีค่าคะแนนพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งลดลงหลังดำเนินกิจกรรมมากที่สุด อาจเป็นไปได้ว่าอิเล็กทรอนิกส์มีเสียงที่ไพเราะและเล่นได้ง่าย เครื่องดนตรีประเภทนี้ยังประสานการทำงานของส่วนตากับมือ และมือซ้ายกับมือขวาซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะกล้ามเนื้อร่วมด้วย สอดคล้องกับข้อเสนอแนะที่กล่าวว่าดนตรีมีส่วนช่วยในการพัฒนาด้านการเคลื่อนไหว การมีปฏิสัมพันธ์กับอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ขณะที่เด็กเคลื่อนไหวหรือเล่นดนตรี กล้ามเนื้อใหญ่จะเกิดการพัฒนา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553) ทั้งนี้การดำเนินกิจกรรมดนตรีอย่างต่อเนื่องนอกจากจะช่วยในการปรับพฤติกรรมรุนแรงในเด็กกลุ่มนี้ได้แล้วยังช่วยให้เด็กดำรงชีวิตร่วมกับเด็กกลุ่มอื่นได้ (Geretsegger et al., 2022) ในส่วนของข้อเสนอแนะแนวทางการประยุกต์ใช้กิจกรรมดนตรีเพื่อการปรับพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งของเด็กที่มีความต้องการพิเศษได้สะท้อนแนวทางในการสนับสนุนการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง การสนับสนุนวัสดุ อุปกรณ์ และการดำเนินกิจกรรมดนตรีในแผนการสอน ซึ่งแนวทางเหล่านี้ต้องได้รับการสนับสนุนทั้งองค์ความรู้และงบประมาณจากหน่วยงานและผู้เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับข้อเสนอแนะกิจกรรมการเสริมแรงด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและครูที่ต้องดำเนินการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ได้รับข้อมูลที่ถูกต้องโดยเฉพาะกลุ่มผู้ปกครองที่ยังขาดองค์ความรู้ (อติทยา ใจเตี้ย และ สามารถ ใจเตี้ย, 2563) แต่อย่างไรก็ตามในการศึกษานี้เป็นการทดสอบกิจกรรมด้วยกลุ่มตัวอย่างจำนวนน้อยซึ่งอาจยังไม่สามารถสรุปผลการทดสอบกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม รวมถึงกลุ่มตัวอย่างเด็กพิเศษมีข้อจำกัดในการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้เวลานาน ดังนั้น การประยุกต์ใช้กิจกรรมอาจต้องให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมร่วมกับครูและพี่เลี้ยง

## สรุปผลการวิจัย

นักเรียนทั้ง 4 คน มีลักษณะความต้องการพิเศษออทิสติก แต่ด้วยความแตกต่างทางอายุและพื้นฐานการดูแลของครอบครัวทำให้เกิดปัญหาทางการเรียนที่แตกต่างกันทั้งการสื่อสาร การขาดสมาธิ และการเคลื่อนไหวของร่างกาย ทั้งนี้กิจกรรมการฟังเพลงบรรเลง การเล่นอิเล็กทรอนิกส์โดยการกดตามปุ่มไฟจังหวะเพลง และการเคลื่อนไหวร่างกายตามเพลงเป็นกิจกรรมที่นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ ทั้งนี้กิจกรรมการเล่นอิเล็กทรอนิกส์โดยการกดตามปุ่มไฟจังหวะเพลงมีค่าคะแนนพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งลดลงจากก่อนดำเนินกิจกรรมมากที่สุด โดยพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งหลังดำเนินกิจกรรมลดลงจากก่อนดำเนินกิจกรรมดนตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนแนวทางการประยุกต์ใช้กิจกรรมดนตรีเพื่อการปรับพฤติกรรมการไม่อยู่นิ่งของเด็ก สรุปได้ว่า ควรมีการดำเนินการจัดสภาพสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง การสนับสนุนอุปกรณ์ที่การเล่นดนตรีที่มีออกปุ่มและการแทรกกิจกรรมดนตรีในการเรียนการสอน

## ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้
  - 1.1 การนำกิจกรรมดนตรีบำบัดไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอย่างต่อเนื่องทั้งนี้ควรมีการดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องมีความรู้และทักษะการปฏิบัติที่เหมาะสม
  - 1.2 การนำแนวทางการประยุกต์ใช้กิจกรรมดนตรีบำบัดสู่การปฏิบัติ โดยผู้ปกครอง ครู และผู้บริหารควรต้องผลักดันแนวทางเหล่านี้สู่การปฏิบัติโดยเฉพาะการนำมาใช้ในการเรียนการสอนภายใต้แผน IEP

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 พัฒนากิจกรรมตามกรอบแนวคิดการบำบัดด้วยดนตรีด้วยการร้องเพลง ฟังเพลง เล่นเพลง ภายใต้สภาพความต้องการพิเศษของนักเรียนแต่ละบุคคล

2.2 ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองเพื่อที่จะใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนและสร้างความตระหนักในการดูแลเด็กในความปกครองในสถานที่พักอาศัย รวมถึงแนวทางการประยุกต์ใช้กิจกรรมดนตรีในที่พักอาศัย

## เอกสารอ้างอิง

- กิตติศักดิ์ เสียงดี. (2563). การศึกษากิจกรรมดนตรีที่ส่งผลต่อทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม). วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2550). การบำบัดทางเลือกในเด็กพิเศษ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- บุญเกิด วิเศษรินทอง. (2562). ปัญหาการดำเนินงานการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษในโรงเรียนแกนนำจัดการเรียนร่วมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 3(3), 143-154.
- ปาหนัน กฤษณมรณ. (2563). ผลของกิจกรรมดนตรีบำบัดต่อความสามารถในการรับรู้และตอบสนองต่อดนตรีพัฒนาการและคุณภาพชีวิตของเด็กออทิสติก. *วารสารปริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 33(2), 168-181.
- รวมศักดิ์ เจียมศักดิ์. (2561). ดนตรีบำบัด : การพัฒนาเด็กออทิสติกทางด้านการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, 2(ฉบับพิเศษ), 197-210.
- รวมศักดิ์ เจียมศักดิ์. (2563). แนวทางการจัดกิจกรรมดนตรีบำบัดสำหรับเด็กพิเศษผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ดนตรีเด็ก. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 8(1), 85-112.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *คู่มือรายการสิ่งอำนวยความสะดวก สื่อ บริการ และความช่วยเหลืออื่นใดทางการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2553*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อติทยา ใจเตี้ย และ สามารถ ใจเตี้ย. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเบียร์รรถเพื่อพัฒนาความสนใจในการทำกิจกรรมของเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 2(2), 40-49.
- Boster, J. B., Spitzley, A. M., Castle, T. W., Jewell, A. R., Corso, C. L., & McCarthy, J. W. (2021). Music improves social and participation outcomes for individuals with communication disorders: a systematic review. *Journal of Music Therapy*, 58(1), 12-42.
- Cronbach L.J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16, 297-334.
- Geretsegger, M., Fusar-Poli, L., Elefant, C., Mössler, KA., Vitale, G., & Gold, C. (2022). Music therapy for autistic people. *Cochrane Database Syst Rev*, 5(5), CD004381.
- Kate,S., Deb, K. & Janeen, L.. (2013). The use of music to engage children with autism in a receptive labelling task. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 7(12), 1489-1496.
- Wanicharoen, N., & Boonrod, V. (2024). Effect of music therapy on language skills in children with specific language impairment: A systematic review. *Journal of Associated Medical Sciences*, 57(1), 96-103.

## แนวทางการวางแผนครอบครัวในหลักคำสอนอิสลาม Guidelines for Family Planning in Islamic Teachings

ทงนศักดิ์ หมาดthing<sup>1\*</sup>  
Tanongsak Madthing<sup>1\*</sup>

<sup>1\*</sup>ปร.ด., รองผู้อำนวยการและหัวหน้าวิชาการศาสนา โรงเรียนพัฒนาการศึกษามูลนิธิ

<sup>1\*</sup>Ph.D., Deputy Director and Head of Religious Studies, Pattanakansuksa Foundation School

\*Corresponding author, e-mail: tanongsak5944@gmail.com

(Received: May 22, 2025; Revised: August 20, 2025; Accepted: December 25, 2025)

### บทคัดย่อ

บทความวิชาการ เรื่อง แนวทางการวางแผนครอบครัวในหลักคำสอนอิสลาม มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาความสำคัญของการวางแผนครอบครัว 2) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการวางแผนครอบครัว 3) เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการวิถีชีวิตภายในครอบครัว เป็นบทความเอกสารเชิงพรรณนาวิเคราะห์ จากการศึกษาพบว่า การวางแผนครอบครัว คือ การวางแผนชีวิตมนุษย์ถือเป็นกระบวนการกำหนดเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาว พร้อมทั้งสร้างแผนปฏิบัติเพื่อบรรลุเป้าหมายโดยใช้ครอบครัวเป็นฐาน จึงมีความสำคัญในการสร้างคุณภาพชีวิตทั้งในด้านความพร้อมทั้งด้านร่างกายจิตใจ และปัจจัย เพื่อสร้างครอบครัวที่มั่นคงและมีคุณภาพ และแนวทางต่าง ๆ ที่มีความสำคัญในการวางแผนครอบครัว ได้แก่ 1) การเลือกคู่ครอง 2) หน้าที่รับผิดชอบในครอบครัว 3) การเลี้ยงดูบุตร และ 4) การสร้างแบบอย่างที่ดี ดังนั้นการวางแผนครอบครัวโดยให้ความสำคัญกับองค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าวนี จะช่วยให้เกิดความผูกพัน การเอาใจใส่ดูแลกัน ความรักและความสามัคคี ซึ่งจะเป็นพลังสำคัญ ที่จะขับเคลื่อนปัจเจกบุคคล ครอบครัว และสังคมสู่ความผาสุกและสันติสุข

**คำสำคัญ:** แนวทาง, ครอบครัว, อิสลาม

### Abstract

The objectives of this academic article are to study the meaning, importance and elements of guidelines for family planning in Islamic teachings, has the following objectives: 1) to study the importance of family planning; 2) to study the components of family planning; 3) to apply it in managing family life. This article is a descriptive and analytical document. The study resulted in finding that the elements which are important to family planning include, a process of life planning, encompasses the process of establishing short-term and long-term goals and developing action plans to achieve them, using the family as a foundation. Therefore, it is crucial to enhance quality of life in terms of physical, mental, and financial readiness, fostering a stable and high-quality family. Key approaches to family planning include: 1) selecting spouse, 2) family responsibilities, 3) bringing up children, and 4) creating good examples. The family planning based on the aforesaid important elements could help generate good relationship, mutual care, love and solidarity which enable individuals, family and society to gain well-being and peace.

**Keywords:** Guidelines, Family, Islamic

## บทนำ

อิสลามคือศาสนาที่มีความสมบูรณ์และมีข้อกำหนดไว้ซึ่งแนวทางในการดำเนินชีวิต แก่มนุษย์ชาติอย่างครบถ้วนในทุกมิติ เพื่อให้มนุษย์มีความสุขทั้งในโลกนี้และโลกหน้า และในหลักคำสอนได้ประมวลไว้ซึ่งบทบัญญัติที่อำนวยความสะดวกดำเนินชีวิตทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคล ครอบครัว และสังคม ทั้งนี้เพื่อเป็นแบบแผนให้มนุษย์ได้ปฏิบัติหน้าที่ตรงตามเป้าหมายและดำรงตนอยู่ภายใต้กรอบครรลองอันเที่ยงธรรม โดยเริ่มต้นตั้งแต่ครอบครัว ซึ่งในหลักคำสอนจากอัลกุรอานแนวทางของท่านนบีผู้มหัศจรรย์ ﷺ และทัศนะของนักปราชญ์ในอิสลามนั้นส่งเสริมให้ทุกครอบครัวตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งความอบอุ่น ความรัก ความเมตตาที่พึงมีต่อกัน ซึ่งอัลกุรอานได้บรรยายถึงลักษณะของครอบครัวตามอุดมการณ์ของอิสลามไว้อย่างมากมาย (ชาฟีอี อาดำ และ รุฎียะห์ หะ, 2565) อัลลอฮ์ ﷻ ทรงมีพระดำรัสไว้ว่า

﴿ وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْتَمِدُونَ ﴾ (سورة الروم: 21)

ความว่า “และหนึ่งจากสัญญาณทั้งหลายของพระองค์คือ ทรงสร้างคู่ครองให้แก่พวกเจ้าจากตัวของพวกเจ้า เพื่อพวกเจ้าจะได้มีความสุขอยู่กับนาง และทรงมีความรักใคร่และความเมตตาระหว่างพวกเจ้า แท้จริงในการนี้ แน่นนอนย่อมเป็นสัญญาณแก่หมู่ชนผู้ใคร่ครวญ”

จากอายะฮ์ข้างต้นท่านอิมามอิบนุกะษีร์ ﷺ ได้อธิบายว่า คำตรัสของอัลลอฮ์ ﷻ ที่ว่า "และหนึ่งจากสัญญาณทั้งหลายของพระองค์คือ ทรงสร้างคู่ครองให้แก่พวกเจ้าจากตัวของพวกเจ้า " กล่าวคือ พระองค์ทรงสร้างบรรดาผู้หญิง ให้แก่พวกเจ้า จากประเภทของพวกเจ้า เพื่อจะได้เป็นคู่ครองจากพวกเจ้า" เพื่อพวกเจ้าจะได้มีความสุขอยู่กับนาง" (Ibn Kathir, 2022)

ท่านอิมามอัลกุฎาบะรียี ﷺ ได้อธิบายว่า: “สายรายงานจากเกาะตาตะฮุกกล่าวว่าพระองค์ อัลลอฮ์ ﷻ ได้ทรงสร้างคู่ครองแก่พวกเจ้าจากซีโครงหนึ่งของพวกเจ้า และพวกเจ้าจะเกิดความรักใคร่และความรู้สึกมีเมตตาต่อกัน” (al-Tabariy, 2021)

จะเห็นได้ว่าจากคำอธิบายข้างต้น บ่งบอกถึงแนวทางในการวางแผนครอบครัวโดยเริ่มตั้งแต่การหาคู่ครอง ซึ่งเป็นฐานแห่งการใช้ชีวิตคู่ระหว่างสามีภรรยาโดยที่ในคำสอนอิสลามนั้นได้วางแนวทางแห่งความสุขภายในครัวเรือนแก่มุสลิม ดังนั้นการวางแผนครอบครัวคือแบบแผนการบริหารจัดการที่สำคัญอย่างยิ่งในอิสลามและมุ่งมองเกี่ยวกับการวางแผนครอบครัวในอิสลามนั้นมีความหลากหลาย โดยทั่วไปอิสลามให้ความสำคัญกับการมีบุตรและการขยายเผ่าพันธุ์ แต่ก็ไม่ได้ห้ามการคุมกำเนิดอย่างชัดเจน การตัดสินใจเกี่ยวกับการวางแผนครอบครัวขึ้นอยู่กับพิจารณาของแต่ละบุคคล โดยคำนึงถึงหลักการศาสนาและความจำเป็นของครอบครัวเป็นสำคัญรวมถึงมุ่งมองเกี่ยวกับการวางแผนครอบครัวในอิสลามมีความหลากหลาย โดยทั่วไปอิสลามให้ความสำคัญกับการมีบุตรและการขยายเผ่าพันธุ์ แต่ก็ไม่ได้ห้ามการคุมกำเนิดอย่างชัดเจน การตัดสินใจเกี่ยวกับการวางแผนครอบครัวขึ้นอยู่กับพิจารณาของแต่ละบุคคล โดยคำนึงถึงหลักการศาสนาและความจำเป็นของครอบครัวเป็นสำคัญ ดังนั้นการปรึกษาผู้รู้ทางศาสนาและผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์ จะช่วยให้เกิดการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมและเป็นไปตามหลักการของศาสนา โดยเริ่มจากการศึกษาเรียนรู้ข้อบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบการวางแผนครอบครัวเพื่อให้การดำเนินชีวิตในครอบครัวบรรลุความสมบูรณ์ทางด้านกายภาพและจิตวิญญาณ เช่น การเลือกคู่ครอง การรับผิดชอบในหน้าที่ การอบรมเลี้ยงดูบุตร การปรับตัวทางด้านบุคลิกภาพ และการสร้างแบบอย่างที่ดีในด้านต่าง ๆ การวางแผนครอบครัวที่มีความสำคัญกับองค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าวนี้จะช่วยให้เกิดความผูกพัน การเอาใจใส่ดูแลกัน ความรักและความสามัคคี ซึ่งจะเป็นพลังสำคัญที่จะขับเคลื่อนปัจเจกบุคคล ครอบครัว และสังคมสู่ความผาสุกและสันติสุข

ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ในบทความนี้จะนำเสนอเกี่ยวกับแนวทางการวางแผนครอบครัวในหลักคำสอนอิสลาม ความสำคัญ องค์ประกอบ และประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการวิถีชีวิตภายในครอบครัว ซึ่งมีการนำเสนอเกี่ยวกับการเลือกคู่ครอง หน้าที่รับผิดชอบในครอบครัว การเลี้ยงดูบุตร และการสร้างแบบอย่างที่ดี โดยผู้วิจัยนำหลักคำสอนจากอัลกุรอาน

และอัลหะดีษมาเป็นหลักฐาน รวมถึงทัศนะของนักวิชาการอิสลาม หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นข้อมูลแก่มุสลิมและผู้สนใจต่อไป

### 1. นิยาม “การวางแผนครอบครัว”

คำว่าครอบครัวในเชิงภาษาหมายถึง บ่อมปราการอันแข็งแรงที่สามารถสร้างความแข็งแกร่งให้แก่สิ่งที่มีอยู่ในนั้นได้ ดังนั้นคำว่าครอบครัวจึงเป็นรากศัพท์เดิมที่มาจากภาษาอาหรับ أسرة ซึ่งมีความหมายในเชิงการสร้าง ความแข็งแกร่งและมั่นคงครอบครัวคือสถาบันที่สร้างความแข็งแกร่งให้แก่สิ่งที่ถูกสร้างทั้งหมด (Muhammad Yusuf Sinaga, 2023) นอกจากนี้คำว่าครอบครัว ยังหมายถึง สถาบันพื้นฐานของสังคมที่ประกอบด้วยสามีภรรยาและหมายความรวมถึงบุตรด้วย

ส่วนการวางแผนครอบครัว (Family planning) ทางวิชาการ หมายถึง การที่คู่สมรสหรือบุคคลวางแผนไว้ล่วงหน้า เพื่อให้มีการตั้งครุฑ์ขณะที่มีความพร้อมทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคมต่อไป (อุษณีย์ แสนหมี, 2564)

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า นิยามของการวางแผนครอบครัวในทัศนะอิสลาม คือการจัดการและเตรียมความพร้อมโครงสร้างความสัมพันธ์แห่งอนาคตที่เหมาะสมและถูกต้องตามหลักคำสอนอิสลามระหว่างสามี ภรรยา บุตรและบุคคลภายในครอบครัวเพื่อให้สมาชิกทุกคนได้รับความสงบสุขและความจำเริญร่วมกัน

### 2. ความสำคัญของการวางแผนครอบครัว

การมีครอบครัวย่อมมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ เนื่องจากครอบครัว คือรากฐานแห่งความสมบูรณ์ของชีวิตตามกฎเกณฑ์ที่อัลลอฮ์ ﷻ และท่านนบีมุฮัมมัด ﷺ ได้วางระบบไว้ ให้ใช้ชีวิตร่วมกันเป็นคู่สามีภรรยา ไม่ใช่อยู่คนเดียวอย่างโดดเดี่ยว ด้วยเหตุนี้การสมรสในมุมมองอิสลามคือการยอมรับกฎเกณฑ์และตอบสนองความต้องการความเป็นมนุษย์ ซึ่งถือเป็นการเจริญรอยตามแบบอย่างของท่านนบีมุฮัมมัด ﷺ ในแง่ของวิถีปฏิบัติซึ่งเป็นหนทางที่มนุษย์จะบรรลุความสมบูรณ์ในชีวิตด้วยการมีครอบครัวที่ดี (อิสมาอีลลุดดี จะปะเกีย, 2563) ดังที่อัลลอฮ์ ﷻ ทรงมีพระดำรัสไว้ว่า

﴿ وَخَلَقْنَاكُمْ أَزْوَاجًا ﴾ (سورة النبأ : 8)

ความว่า “และเราได้บังเกิดพวกเจ้าให้เป็นคู่ครองกัน” (สุเราะฮ์อัน-นะบะฮะ : 8)

จากอายะฮ์ข้างต้นท่านอิมามอิบนุกะซีร์ ﷺ ได้อธิบายว่า และเราได้บังเกิดพวกเจ้าให้เป็นคู่ครองกันนั้น หมายถึงชายและหญิงต่างได้รับความสุขซึ่งกันและกัน เนื่องจากการสมรสของทั้งคู่ (Ibn Kathir, 2022) และได้มีรายงานจากท่านหญิงอาอิชะฮ์ ﷺ ซึ่งท่านนบีมุฮัมมัด ﷺ ได้กล่าวว่า

(النِّكَاحُ مِنْ سُنَّتِي، فَمَنْ لَمْ يَعْزَلْ بِسُنَّتِي فَلَيْسَ مِنِّي، وَتَزَوَّجُوا، فَإِنِّي مُكَاتِبٌ بِكُمْ الْأَمَمِ، وَمَنْ كَانَ ذَا طَوْلٍ فَلْيَنْكِحْ، وَمَنْ لَمْ يَجِدْ فَعَلَيْهِ بِالصِّيَامِ، فَإِنَّ الصَّوْمَ لَهُ وَجَاءٌ) (أخرجه ابن ماجه، د.ت.: 1846)

ความว่า “การแต่งงานคือส่วนหนึ่งในแบบฉบับของฉัน ดังนั้นผู้ใดไม่ปฏิบัติตามแบบฉบับของฉันย่อมไม่ใช่จากฉัน และเจ้าทั้งหลายจงแต่งงานเถิด เพราะแท้จริงประชาชาติ (ในโลกหน้า) จะมีมากด้วยพวกเจ้า ผู้ใดมีความสามารถก็จงแต่งงาน และผู้ใดไม่มีความสามารถก็จงถือศีลอดเพราะมันยับยั้งอารมณ์ตัณหาได้” (บันทึกโดย 'Ibn Majah, n. d. : 1846)

จากอัลหะดีษข้างต้นบ่งชี้ถึงความสำคัญของการวางแผนครอบครัวด้วยการแต่งงาน นับเป็นแบบอย่างของนบีมุฮัมมัด ﷺ และส่งเสริมให้ประชาชาติปฏิบัติตาม และการแต่งงานถือเป็นการเพิ่มจำนวนประชาชาติอิสลาม ส่วนผู้ที่ไม่สามารถที่จะปฏิบัติได้ก็จงถือศีลอดเพราะมันยับยั้งอารมณ์ตัณหาได้และสามารถลดละสายตาศรีเพศและป้องกันอวัยวะจากการผิดประเวณี

ดังกล่าวนี้นำเสนอมานั้นจะเห็นได้ว่าหลักคำสอนอิสลามส่งเสริมให้วางแผนครอบครัวโดยเริ่มต้นจากการแต่งงาน เพราะสิ่งนี้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านกายภาพและจิตวิญญาณ ในขณะที่เดียวกันก็เสนอวิธีการที่เป็นทางออกสำหรับผู้ที่ไม่มีความสามารถแต่งงานเพื่อเป็นการปกป้องเกียรติศักดิ์ศรีและเป็นเกราะป้องกันปัญหาทางสังคมที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้นการวางแผนครอบครัวจึงมีความสำคัญยิ่งในการสร้างฐานสังคมที่ดีและพัฒนาประชาชาติอิสลามให้มีคุณภาพต่อไปในอนาคต

### 3. องค์ประกอบการวางแผนครอบครัวในการเลือกคู่ครอง

อิสลามได้ให้ความสำคัญกับการสร้างครอบครัวที่ดี ด้วยการส่งเสริมให้มีการเลือกคู่ครองและสมรสกับสตรีที่ดี เพื่อนางจะได้เป็นแม่พิมพ์ที่ดี และเป็นแบบฉบับอันดีงามแก่ลูกบุตร กุลธิดาในฐานะที่เราเป็นผู้ศรัทธา ควรหันมาพิจารณาแนวทางการเลือกคู่ครองด้วยการสมรสที่อัลลอฮ์ ﷻ และท่านนบี ﷺ สั่งเสียไว้เป็นแบบอย่าง โดยธรรมชาติของมนุษย์แล้ว การก่อร่างสร้างตัว และครอบครัวเป็นเรื่องสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งในอิสลาม (ปริญญา ประหยัดทรัพย์, 2564) ดังที่อัลลอฮ์ ﷻ ทรงมีพระดำรัสไว้ว่า

﴿ وَأَنْكِحُوا الْأَيَامَىٰ مِنَ الصَّالِحِينَ مِنْ عِبَادِكُمْ وَإِمَائِكُمْ إِنْ يَكُونُوا فُقَرَاءَ يُعْزِمُهُمُ اللَّهُ مِنْ فَضْلِهِ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ ﴾  
(سورة النور: 32)

ความว่า “และจงให้พวกเจ้าแต่งงานกับผู้เป็นโสดในหมู่พวกเจ้า และกับคนดี ๆ จากปวงบ่าวผู้ชายของพวกเจ้า และบ่าวผู้หญิงของพวกเจ้า หากพวกเขาอยากจน อัลลอฮ์ทรงให้พวกเขาร่ำรวยขึ้นจากความโปรดปรานของพระองค์ และอัลลอฮ์นั้นเป็นผู้ทรงไพบูลย์ผู้ทรงรอบรู้” (สุเราะฮ์อันนูร : 32)

จากอายะฮ์ข้างต้นท่านอัสสะอดียฺ ﷺ กล่าวไว้ในตีฟฮ์รอนของท่านเกี่ยวกับอายะฮ์นี้ว่า อัลลอฮ์ ﷻ ได้กำชับให้ผู้ปกครองและผู้หลักผู้ใหญ่จัดการแต่งงานให้ผู้อยู่ใต้การปกครองดูแลที่ยังเป็นโสด นั่นคือทุกคนที่ยังไม่มีคู่ครองทั้งชายและหญิง เป็นหน้าที่ของญาติใกล้ชิดและผู้ดูแลเด็กกำพร้า (รวมถึงทุกคนที่มีบุคคลอยู่ภายใต้การดูแล) จะต้องแต่งงานให้กับผู้ที่ต้องการแต่งงานในหมู่คนที่ตนต้องให้ปัจจัยยังชีพแก่เขา และเมื่อพวกเขาถูกกำชับให้แต่งงานให้กับผู้อยู่ใต้การดูแลของตนแล้ว การกำชับตัวของพวกเขาเองให้แต่งงานย่อมสมควรยิ่งกว่า (Al-Saadi, 2024) และได้มีรายงานจากท่านอะบีสะอิด อัลคุรียี ﷺ ได้เล่าว่าท่านนบี ﷺ ได้กล่าวว่า

﴿ تَنْكَحُ الْمَرْأَةَ عَلَىٰ حِصَالٍ ثَلَاثَةٍ تُنْكَحُ الْمَرْأَةَ عَلَىٰ مَا لَهَا وَتُنْكَحُ الْمَرْأَةَ عَلَىٰ جَمَالِهَا وَتُنْكَحُ الْمَرْأَةَ عَلَىٰ دِينِهَا فَخُذْ ذَاتَ الدِّينِ وَالْخُلُقِ تَرَبَّتْ يَمِينُكَ ﴾ (أخرجه أحمد: 11782)

ความว่า “สตรีจะถูกเลือกสมรสด้วยคุณลักษณะหนึ่งในสามประการคือถูกเลือกเนื่องด้วยความร่ำรวยของนาง ถูกเลือกเนื่องด้วยความสวยงามของนางถูกเลือกเนื่องด้วยศาสนาของนาง ดังนั้นจำเป็นที่ท่านจะต้องเลือกหญิงที่มีศาสนาและมีมารยาทดีแล้วมือขวาของท่านจะประสบแต่ความดี” (บันทึกโดย Ahmad : 11782)

จากหะดีษข้างต้นท่านนบี ﷺ ได้แนะนำถึงแนวทางในการเลือกคู่ครองแก่ผู้ศรัทธาทั้งหลาย ทั้งนี้เพื่อเป็นการวางแผนในการตัดสินใจให้ตรงตามเป้าหมายของการใช้ชีวิตอย่างมีความสุขต่อไปในอนาคตนอกจากนี้ท่านอับดุลมุมมฺิ ﷺ ได้เล่าว่า ท่านนบี ﷺ ได้กล่าวว่า

﴿ إِنَّمَا الدُّنْيَا مَتَاعٌ وَلَيْسَ مِنْ مَتَاعِ الدُّنْيَا شَيْءٌ أَفْضَلُ مِنَ الْمَرْأَةِ الصَّالِحَةِ ﴾ (أخرجه ابن ماجه، د.ت.: 1855)

ความว่า “อันแท้จริงโลกนี้คือสถานแห่งการรื่นรมณ์ (เพียงชั่วคราว) และไม่มีสิ่งใดในสถานแห่งการรื่นรมณ์นี้ที่จะประเสริฐยิ่งไปกว่าการมีสตรีที่ดี (ภรรยาที่ดี)” (บันทึกโดย 'Ibn Majah, n.d. : 1855)

จากหะดีษดังกล่าวท่านนบี ﷺ ได้ให้ความสำคัญและเล็งเห็นความประเสริฐของสตรีที่คอลลีหะฮฺ (ดี) เพราะเธอจะให้ความสุขความรื่นเริงแก่สามีได้ทั้งทางร่างกายและจิตวิญญาณ สอดคล้องกับหะดีษที่กำชับเกี่ยวกับกรอบคุณสมบัติสี่ประการของกุลสตรีที่ควรเลือกเป็นคู่ครอง คือ ทรัพย์สิน วงศ์ตระกูล ความสวยงาม และ (ความเคร่งครัดในหลักคำสอน) ศาสนา และท่านนบี ﷺ ได้ย้ำถึงการเลือกสตรีที่มีศาสนา เพราะเธอจะนำมาซึ่งความสุขสันติแก่สามีและบุตรต่อไปในอนาคต

### 4. หน้าที่รับผิดชอบในครอบครัว

การบริหารจัดการครอบครัวให้เกิดประสิทธิภาพนั้น ผู้นำครอบครัวจำเป็นต้องมีความเข้าใจในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ความพึงพอใจของสมาชิกและความสัมพันธ์ระหว่างบุตร ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ให้ดีที่สุดและแบ่งหน้าที่ให้เหมาะสม ให้ความรักความอบอุ่น ให้กำลังใจ เอาใจใส่ดูแลความเป็นอยู่ ให้การศึกษาอบรมสั่งสอน ระเบียบ

กฎเกณฑ์ทางสังคม และให้ทุกคนตระหนักในหน้าที่ของตน (ซาฟีอี อาดำ และ รูตียะห์ หะ, 2565) มีรายงานจากท่านอิมามอิบนุอุมร์ رضي الله عنه ได้เล่าว่า ท่านนบี ﷺ ได้กล่าวว่า

(أَلَا كُفُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ فَالْإِمَامُ الَّذِي عَلَى النَّاسِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالرَّجُلُ رَاعٍ عَلَى أَهْلِ بَيْتِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَّةٌ عَلَى أَهْلِ بَيْتِ زَوْجِهَا وَوَلَدِهِ وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنْهُمْ وَعَبْدُ الرَّجُلِ رَاعٍ عَلَى مَالِ سَيِّدِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُ أَلَا فَكُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ) (أخرجه البخاري، 1419 : 7138)

ความว่า “พึงทราบเถิดว่า ท่านทั้งหลายมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบ และท่านทั้งหลายจะถูกสอบสวนเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของท่าน ดังนั้นผู้นำที่มีหน้าที่เหนือผู้ตามคือหน้าที่รับผิดชอบ และเขาจะถูกสอบสวนเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของเขา เขา และสามีมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบครอบครัวในบ้านของเขา และภรรยาที่มีหน้าที่รับผิดชอบในบ้านของสามี และลูกๆ ของเขา และเธอจะถูกสอบสวนเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของเธอและทาสของนายมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบต่อทรัพย์สินสมบัติของนายและเขาจะถูกสอบสวนเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของเขาพึงระวังเถิด ดังนั้นท่านทั้งหลายมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบและท่านทั้งหลายจะถูกสอบสวนเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของท่าน” (บันทึกโดย al-Bukhari, 1419: 7138)

หะดีษข้างต้นของท่านนบี ﷺ ได้ให้ความสำคัญของการปฏิบัติหน้าที่รับผิดชอบระหว่างผู้ที่มีพันธะต่อกัน เช่น ระหว่างผู้นำและผู้ตามที่อยู่ภายใต้การปกครอง ระหว่างสามีและภรรยา ระหว่างทาสและนาย เพราะในโลกหน้าทุกคนที่มีพันธะต่อกันจะถูกสอบสวนอย่างแน่นอนว่าแต่ละคนได้ปฏิบัติหน้าที่อย่างครบถ้วนหรือไม่? หากในโลกนี้ทุกฝ่ายได้ปฏิบัติตามหน้าที่รับผิดชอบแล้วก็จะทำให้ทุกคนไม่ว่าจะเป็นปัจเจกบุคคล ครอบครัว และสังคมได้รับความมั่นคงและสงบสุขร่วมกัน

## 5. การอบรมเลี้ยงดูบุตร

การอบรมเลี้ยงดูบุตร คือ การดูแลผู้เยาว์หรือผู้ไร้เดียงสาและปกป้องให้พ้นจากภัยอันตรายรวมทั้งอบรมบ่มนิสัย และให้ความอุปถัมภ์ค้ำจุน เพื่อให้ดำรงอยู่ได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นการอบรมเลี้ยงดูบุตรเป็นองค์ประกอบสำคัญในการวางรากฐานอารยธรรมมนุษย์ที่ต้องเริ่มต้นจากหน่วยสังคมขนาดเล็กแต่สำคัญที่สุดคือครอบครัว ซึ่งวิธีการดังกล่าวมีแนวทางปฏิบัติเชิงหลักการที่มีระบุอยู่ในอัลกุรอานดังนี้

﴿يَا بَنِي آدَمَ اصْبِرُوا لِلْمَعْرُوفِ وَإِنَّهُ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَٰلِكَ مِنْ أَعْمَارِ الْقَوْمِ﴾ (لقمان : 17)

ความว่า “โอ้ลูกเอ๋ย เจ้าจงดำรงไว้ซึ่งการละหมาด และจงใช้กันให้กระทำความดีและจงห้ามปรามกันให้ละเว้นการทำความชั่ว และจงอดทนต่อสิ่งที่ประสพกับเจ้า แท้จริง นั่นคือส่วนหนึ่งจากกิจการที่หนักแน่น มั่นคง” (ลูกมาน : 17)

จากอายะฮ์ข้างต้นท่านอิมามอิบนุ กะษีร์ رحمته الله ได้อธิบายว่า: “การดำรงไว้ซึ่งการละหมาด โดยปฏิบัติตามกรอบเงื่อนไขต่างๆ องค์ประกอบหลักและในเวลาที่กำหนดไว้ และจงใช้กันให้กระทำความดีและจงห้ามปรามกันให้ละเว้นการทำความชั่ว โดยใช้พลังความสามารถและความพยายามที่แน่วแน่ และจงอดทนต่อสิ่งที่ประสพกับเจ้า เพราะรู้ยู่ว่าการใช้กันให้กระทำความดีและห้ามปรามกันให้ละเว้นการทำความชื่อนั้นต้องประสพกับความเดือดร้อนจากผู้คน ดังนั้นจึงสั่งใช้ให้อดทนกับสิ่งเหล่านั้น แท้จริงการอดทนต่อการสร้างความเดือดร้อนจากผู้คนนั้นเป็นส่วนหนึ่งจากกิจการงานที่หนักแน่น” (Ibn Kathir, 2022)

จากอายะฮ์และคำอธิบายข้างต้นสรุปได้ว่า ท่านลูกมานได้สั่งใช้ให้ลูกปฏิบัติและยืนหยัดในกรณีกิจที่สำคัญ คือ การละหมาด ใช้กันให้กระทำความดี ห้ามกันในการทำความชั่ว และอดทนกับอุปสรรคต่างๆ ทั้ง 4 ประการนี้ถือเป็นหัวใจสำคัญของวิถีปฏิบัติที่จะเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมภายในครอบครัวและนำมาซึ่งความสำเร็จได้ในโลกนี้และโลกหน้า ด้วยเหตุนี้บริบทการเลี้ยงดูบุตรที่มีองค์ประกอบหลากหลายทั้งเคร่งครัดและยืดหยุ่น ที่สำคัญคือการกำชับให้บุตรกระทำความดีจึงเป็นบริบทหนึ่งของวางแผนครอบครัวให้มีความมั่นคงและสงบสุขได้

## 6. การสร้างแบบอย่างที่ดี

การสร้างแบบอย่างที่ดีตามคุณลักษณะดีงาม เช่น ความซื่อสัตย์สุจริต ความถ่อมตน สุภาพอ่อนโยน เคารพผู้อื่น ความเสียสละต่อส่วนรวม มีสัจจะวาจา ความอดทน รักษาสัญญา ดังกล่าวนี้อาจเป็นดัชนีชี้วัดความสำเร็จในการวางแผนครอบครัว จะเห็นได้ว่าท่านเราะฮ์ลุส رضي الله عنه และบรรดาศาสนทูตของอัลลอฮ์ ﷺ ต่างมีวิธีการปลูกฝังและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่

มนุษย์ทั้งหลาย (มนุษย์คัฎี โตะเถื่อน, นิเลาะ แวอุเซ็ง, 2563) ดังนั้นการสร้างแบบอย่างที่ดีเป็นองค์ประกอบการวางแผนครอบครัวที่ให้ผลลัพธ์ที่ดีงามแก่มวลสมาชิกครอบครัว ในทางปฏิบัติการสร้างแบบอย่างเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน ส่งผลให้ทุกคนในครอบครัวได้รับความผาสุกและความจำเริญ การสร้างแบบอย่างที่ดีนั้นมีหลายรูปแบบที่อิสลามได้บัญญัติไว้ เช่น

### 6.1 การกล่าวสลาม

มีรายงานของท่านอะนัส บินมาลิก رضي الله عنه ได้เล่าว่า ท่านนบี صلى الله عليه وسلم ได้กล่าวว่า  
(قَالَ لِي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَا بَنِي إِدَا دَخَلْتَ عَلَى أَهْلِكَ فَسَلِّمْ بِرَكَةٍ عَلَيْكَ وَعَلَىٰ أَهْلِ بَيْتِكَ) (أخرجه الترمذي، د.ت.: 2698)

ความว่า ท่านศาสนทูตได้สั่งสอนแก่ฉันว่า โอ้อูกรักของฉัน เมื่อยามใดที่เข้าบ้านของครอบครัวเจ้า จงกล่าวสลามเกิดเพื่อความบะเราะกะฮฺจะเกิดแก่เจ้าและครอบครัวของเจ้า” (บันทึกโดย al-Tirmiziy, n.d.: 2698) จากหะดีษนี้ การกล่าวสลามให้แก่ครอบครัวทุกครั้งที่ย่างเข้าในบ้าน จะทำให้เกิดความจำเริญแก่คนในครอบครัว เพราะคำกล่าวทักทายที่ว่า “سَلَامًا عَلَيْكُمْ” นั้น มีความหมายที่บ่งบอกถึงการขอพรความสันติสุขให้ประสบแด่ผู้ที่ได้ทักทายด้วย และคำทักทายตามรูปแบบอิสลามนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในทุกระบบของการดำเนินชีวิตทางสังคมทุกระดับ

### 6.2 ประพฤติตนออกจากอบายมุข

การสร้างแบบอย่างดีไม่เพียงแต่การกระทำที่แสดงออก แต่ยังรวมถึงการละทิ้งสิ่งที่ต้องแสดงให้เห็นเป็นแบบอย่างเพื่อร่วมสร้างความสำเร็จและป้องกันความเสื่อมเสีย ดังที่พระองค์อัลลอฮ์ ﷻ ดำรัสว่า  
(يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ) (المائدة: 90)

ความว่า “ผู้ศรัทธาทั้งหลาย! แท้จริงสุรา การพนัน แත්หีนสำหรับเชือดสัตว์บูชายันต์และการเสียดัวนั้นเป็นสิ่งโสมนอนอันเกิดจากการกระทำของชัยฏอน ดังนั้นพวกเจ้าจง ห่างไกลจากมันเสีย เพื่อว่าพวกเจ้าจะได้รับความสำเร็จ” (อัลมาอิดะฮฺ : 90)

จากอายะฮ์ข้างต้นท่านอะหมัด ซากิร رحمته الله ได้อธิบายว่า: “จากส่วนหนึ่งของโองการ عَمَلِ الشَّيْطَانِ อิบน์ อับบาส رضي الله عنه กล่าวว่า คือสิ่งโสโครกจากพฤติกรรมของชัยฏอน และ สะอีด บินญะบิร กล่าวว่า มันคือบาป ส่วนซัยด์ บินอัสลัม กล่าวว่า คือความชั่วจากการกระทำของชัยฏอน” (Ahmad Shakir, 2021)

จากโองการและคำอธิบายข้างต้นสรุปได้ว่า สุราและยาเสพติดทุกชนิด การพนันทุกรูปแบบ การเชือดสัตว์เพื่อบูชายันต์ และการเสียดัวทั้งหลายเป็นพฤติกรรมที่นำมาซึ่งบาปที่รอรับการลงโทษ และเป็นพฤติกรรมที่ชัยฏอนชอบกระทำ หากนำพฤติกรรมเหล่านี้มาปฏิบัติจะทำให้ชีวิตครอบครัวประสบความเสื่อมเสียและหายนะการหลีกเลี่ยงจากสิ่งเหล่านั้นจะนำพาชีวิตครอบครัวไปสู่ความสันติสุขและความจำเริญ เป็นการวางแผนครอบครัวอีกบริบทหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญโดยการสร้างแบบอย่างที่ดีจากบุคคลในครอบครัวและภาวะแวดล้อมที่ดีทางสังคมซึ่งต้องอาศัยกฎหมายบ้านเมืองที่เข้มงวดในการใช้มาตรการเพื่อลงโทษต่อผู้ที่มีพฤติกรรมดังกล่าว และครอบครัวถือเป็นสถาบันหลักที่จะต้องแนะนำและตักเตือนบุตรหลานให้ห่างไกลจากสิ่งเหล่านั้น

### 6.3 ให้ความเสมอภาคต่อสมาชิกในครอบครัว

อีกประเด็นหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญในบริบทการสร้างแบบอย่างที่ดีในระดับครอบครัวคือการให้มวลสมาชิกรู้สึกถึงความเสมอภาคหรือความเท่าเทียมกัน ดังที่ศาสนทูต ﷺ ได้กล่าวว่า  
(أَعْطَانِي أَبِي عَطِيَّةً فَقَالَتْ عَمْرُو بِنْتُ رَوَاحَةَ : لَا أَرْضِي حَتَّىٰ تَشْهَدَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : فَأَتَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَقَالَ لِي أَبِي مِنْ عَمْرُو بِنْتِ رَوَاحَةَ عَطِيَّةً فَأَمَرْتَنِي أَنْ أَشْهَدَكَ يَا رَسُولَ اللَّهِ : قَالَ (أَعْطَيْتِ سَائِرَ وَلَدِكَ مِثْلَ هَذَا) قَالَ : لَا : قَالَ (فَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْدِلُوا بَيْنَ أَوْلَادِكُمْ) . قَالَ : فَرَجَعَ فَرَدَّ عَطِيَّةً) (أخرجه البخاري، 1407 : 2447)

ความว่า “บิดาได้มอบของขวัญให้ชิ้นหนึ่ง อัมเราะฮฺ บินเราะวาหะฮฺ ได้กล่าวว่า ฉันไม่ยินยอมจนกว่าท่านจะไปให้ท่าน ศาสนทูต ﷺ เป็นพยานเสียก่อน จากนั้นเขาได้ไปหาท่านศาสนทูต ﷺ แล้วได้กล่าวว่าฉันได้ให้ของขวัญชิ้นหนึ่งแก่ลูกชาย ของฉันที่เกิดกับอัมเราะฮฺ บิน เราะวาหะฮฺ แล้วเธอให้ฉันมาหาท่านเพื่อเป็นพยาน โอ้ศาสนทูต ﷺ ท่านศาสนทูต ﷺ ได้ถาม ว่า“ท่านได้ให้แก่ลูกทุกคนของท่านเหมือนกับคนนี้ใช่ไหม?”เขาตอบว่า ไม่ใช่ ท่านศาสนทูต ﷺ จึงกล่าวว่า “พวกท่านจงยำเกรงอัลลอฮ์และจงให้ความยุติธรรมแก่ลูก ๆ ของพวกท่าน” เขาเล่าว่า เขาได้กลับไปและเรียกเอาของขวัญกลับคืน” (บันทึกโดย al-Bukhariy, 1407 : 2447)

จากหะดีษข้างต้นได้มีกล่าวไว้ในหนังสือ al-Fiqh al-Manhajiy (2024) ว่า “ที่กล่าวมานี้เป็นสิ่งที่ปวงประชาญ์มีความเห็นพ้องต้องกันและได้มีมติเป็นเอกฉันท์ว่าสมควรอย่างยิ่งที่จะมอบให้แก่พวกเขา (ลูกๆ) เท่ากัน แม้จะมีทัศนะนักปราชญ์บางท่านที่เห็นต่างในเรื่องความหมายและวิธีการของคำว่า “เท่ากัน” ก็ตาม แต่ทัศนะนักปราชญ์สำนักคิดอิมามอัชชาฟีอีและหะนะฟีส่วนใหญ่ กล่าวว่า “ความหมายที่ว่ามอบให้เท่ากันคือให้ผู้หญิงได้เท่ากับผู้ชาย” เพราะถือตามตัวบทหะดีษ ส่วนหม่มมัด นักปราชญ์สำนักคิดหะนะฟียกกล่าวว่า การให้เท่ากันในลักษณะเดียวกับการแบ่งมรดก คือ ผู้หญิงได้รับหนึ่งส่วนและผู้ชายได้รับสองส่วน นั้นก็ยังคงมองว่ามีความเป็นธรรม ประการหลังนี้เป็นทัศนะที่มีน้ำหนักน้อยกว่าทัศนะของนักวิชาการส่วนใหญ่ แต่อาจมองได้ว่าเป็นทัศนะที่ถูกต้อง (صحیح) ในกรณีที่บรรดาลูกๆ มีความจำเป็นเท่าเทียมกันและผู้ที่ไม่ประสงค์ให้เกิดความเหลื่อมล้ำกัน ส่วนกรณีที่บางคนอาจมีความจำเป็นมากกว่าคนอื่นๆ หรือยินยอมให้เหลื่อมล้ำกันได้ก็อนุญาตให้กระทำได้ตามความเหมาะสมโดยไม่ถือว่าขาดความเป็นธรรมแต่อย่างใด”

ดังนั้นเป็นที่ชัดเจนว่าการแบ่งปันทรัพย์สินให้แก่ลูกๆ นั้นก็ต้องมองถึงบริบททางสังคมและความจำเป็นที่แตกต่าง แต่การให้ที่เท่าเทียมกันนั้นจะก่อให้เกิดความรัก ความหวังใจ ไม่ก่อให้เกิดความอิจฉาริษยาระหว่างกัน และที่สำคัญจะทำให้ครอบครัวเกิดพลังแห่งดุลยภาพระหว่างมวลสมาชิกมากยิ่งขึ้น

## บทสรุป

จากการศึกษาข้างต้นสรุปได้ว่า อิสลามได้ให้ความสำคัญต่อแนวทางต่าง ๆ เกี่ยวกับการวางแผนครอบครัวโดยเริ่มตั้งแต่ การเลือกคู่ครอง หน้าที่รับผิดชอบในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูบุตร การสร้างแบบอย่างที่ดีด้วยการปรับบุคลิกภาพให้เหมาะสม เช่น การทักทาย การละทิ้งสิ่งที่เป็นอบายมุขต่าง ๆ และการสร้างความเสมอภาคในครอบครัว สิ่งเหล่านี้ถือเป็นวิถีแนวทางของการวางแผนครอบครัวในหลักคำสอนอิสลามที่ก่อให้เกิดความสงบสุขแก่สมาชิกภายในและเป็นการสร้างฐานแห่งความสันติสุขให้เกิดขึ้นภายในสังคมต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

- ชาฟีอี อาดำ และ รูตียะห์ หะ. (2565). บทบาทครอบครัวในการสร้างคุณธรรมจริยธรรมตามหลักอิสลาม. *วารสารอิสลามศึกษา*, 13(2), 45-60.
- ปริญญา ประหยัดทรัพย์. (2564). *การเลือกคู่ครองตามหลักอิสลาม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อิสลามิกอะคาเดมี.
- มนูศักดิ์ โต๊ะเถื่อน และ นิเลาะ แวอุซัง. (2563). *การปลูกฝังคุณธรรมในครอบครัวมุสลิม*. ปัตตานี: ศูนย์วิชาการอิสลามศึกษา.
- อิสมาอีลลุดดี จะปะเกีย. (2563). *อิสลามกับการสร้างครอบครัวที่สมบูรณ์*. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยฟาฏอนี.
- อุษณีย์ แสนหมี่. (2564). *การวางแผนครอบครัวและสุขภาพอนามัยการเจริญพันธุ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- Ahmad Shakir. (2021). *Tafsir Ahmad Shakir*. Cairo: Dar al-Ma'arif.
- Al-Saadi. (2024). *Taysīr al-Karīm al-Rahmān fī Tafsīr Kalām al-Mannān*. Riyadh: Dar al-Salam.
- Al-Tabariy. (2021). *Jāmi' al-Bayān 'an Ta'wīl Āy al-Qur'ān*. Beirut: Mu'assasat al-Risalah.
- Ibn Kathir. (2022). *Tafsīr al-Qur'ān al-'Azīm*. Riyadh: Dar al-Tayyibah.
- Ibn Majah. (n.d.). *Sunan Ibn Majah* (Hadith No. 1846, 1855). Beirut: Dar Ihya' al-Kutub al-'Arabiyyah.
- Muhammad Yusuf Sinaga. (2023). *Family structure and Islamic social foundation*. Jakarta: Prenadamedia Group.



# **Journal of Education Yala Rajabhat University**

---

**133 Thetsaban 3 Road,  
Tambol Sateng, Amphoe Mueang,  
Yala Province 95000 Thailand  
Telephone +66 0 7329 9626 , +66 0 7329 9627**