



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The results of learning management by using mixed media together with game manipulation techniques. That promotes academic achievement in mathematics on the factorization of polynomials with a degree greater than two For students in Mathayomsuksa 3

อัจฉรา การินทร์<sup>1</sup> เสาวภาคย์ วงษ์ไกร<sup>2</sup> กุลเชษฐ ศรีพล<sup>3</sup>

E-mail: saowaphak.suw@lru.ac.th

โทรศัพท์ 06-2538-5959

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนหนองหินวิทยาคม อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย จำนวน 1 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 35 คน ได้มาโดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติพรรณนา โดยนำเสนอค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t – test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 35 คน พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.64/78.71 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองหินวิทยาคม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

จากผลการศึกษาที่ได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองหินวิทยาคม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันดีขึ้น และได้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ไว้ใช้เป็นแนวทางการสอนสำหรับครูผู้สอน ในการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ให้ดีขึ้น รวมถึงผลการวิจัยเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน ที่จะนำไปใช้เป็นแนวทางการสอนในชั้นเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ให้ดีขึ้น

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์, สื่อประสม, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

### Abstract

The objectives of this research were 1) to create and find the efficiency of learning activities by using mixed media together with game manipulation technique on factorization of polynomials with higher than two degrees of Mathayomsuksa 3 students. According to the standard 75/75 2) to compare the learning achievement before and after school on the factorization of polynomials with higher degree than two of the students in Mathayomsuksa 3 by using mixed media together with the Mifike game technique. steep The sample consisted of

<sup>1</sup> นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู้ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ และมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

<sup>3</sup> ครู กลุ่มสาระคณิตศาสตร์ โรงเรียนหนองหินวิทยาคม

1 classroom of Mathayomsuksa 3 students in the first semester of the 2022 academic year, Nong Hin Wittayakhom School, Nong Hin District, Loei Province, 35 students in Mathayomsuksa 3/3, obtained by choosing a specific model. The tools used in this research were the learning management plan. achievement test The statistics used in the data analysis were descriptive statistics by presenting the frequency, percentage, mean, standard deviation. and t-test statistics – Dependent test 1) The results of finding the efficiency of learning activities by using mixed media in combination with game manipulation techniques on polynomial factoring with a degree higher than two of 35 Mathayomsuksa 3 students showed that the efficiency was equal to 77.64/78.71 which meets the criteria 75/75 2) Mathayomsuksa 3 students at Nong Hin Wittayakhom School Has academic achievement in mathematics on factoring of polynomials with a degree higher than two who studied with learning activities using mixed media together with game simulation techniques after studying higher than before statistically significant at the .05 level 71, which meets the criteria 75/75 2) Students of Mathayom 3, Nong Hin Wittayakhom School Has academic achievement in mathematics on factoring of polynomials with a degree higher than two who studied with learning activities using mixed media together with game simulation techniques after studying higher than before statistically significant at the .05 level 71, which meets the criteria 75/75 2) Students of Mathayom 3, Nong Hin Wittayakhom School Has academic achievement in mathematics on factoring of polynomials with a degree higher than two who studied with learning activities using mixed media together with game simulation techniques after studying higher than before statistically significant at the .05 level

From the results of the study, the students in Mathayom 3 at Nong Hin Wittayakhom School have achievement learning math subject Factorization of polynomials higher than two learning with activities Learning using mixed media in combination with game manipulation techniques is improved. and learning media about the factorization of polynomials with a degree higher than two to be used as a teaching guide for teachers in managing to learn mathematics better Including research findings is useful and a guide for teachers. to be used as a classroom guide to help students improve their math problem solving skills.

**Keywords:** mathematics learning achievement, mixed media, learning management using gamemification techniques

### ความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นยังไม่ประสบความสำเร็จจากการประเมินปัญหาการสอนคณิตศาสตร์ของครู ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนตลอดจนผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นจำนวนมากต่างได้ข้อสรุปที่คล้ายคลึงกันว่า การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองเป็นเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่ค่อนข้างเป็นปัญหา เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้พื้นฐานในการแยกตัวประกอบของพหุนาม ดีกรีสอง ประกอบกับเนื้อหาการแยกตัวประกอบของพหุนามดีกรีสองนั้นเป็นลักษณะของนามธรรมมากกว่ารูปธรรม จึงทำให้ยากต่อการสร้างความเข้าใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวันวิสาข์ วงศ์ชัย (2553) สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง การแก้สมการและอสมการพหุนามชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ผ่านมามีพบว่า นักเรียนขาดความรู้พื้นฐานในเรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนาม ดีกรีสอง นักเรียนไม่สามารถแยกตัวประกอบของพหุนามได้และยังสับสนในการแยกตัวประกอบของพหุนามในรูปผลต่างของกำลังสอง ดังนั้นเมื่อนักเรียนขาดความรู้พื้นฐานในการแยกตัวประกอบของพหุนามดีกรีสอง จึงทำให้มีผลกระทบ โดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้ นักเรียนที่ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำ ประกอบกับการรายงานผลค่าสถิติพื้นฐานของผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ระดับประเทศ (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลการทดสอบคณิตศาสตร์ที่ตกต่ำลง และผลการทดสอบในแต่ละปี การศึกษาก็มีคะแนนโดยเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 แสดงว่าการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ยังประสบปัญหาไม่บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ จึงจำเป็นต้องปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดีขึ้นเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของโรงเรียน ซึ่งสาเหตุหนึ่งนั้นผู้เรียนไม่ค่อยสนใจที่จะเรียนรู้ เนื่องจากไม่มีแรงกระตุ้นและไม่มีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ อาจเป็นเพราะว่าเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ค่อนข้างยาก ต้องอาศัยทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาโดยส่วนใหญ่ อีกทั้งยังคิดว่าวิชาคณิตศาสตร์ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันและ

ไม่เป็นสาขาวิชาที่จะศึกษาต่อในอนาคต ส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ประกอบกับเทคนิคการสอนของครูยังคงสอนในรูปแบบเดิมๆ ไม่ส่งผลในทางที่จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน

ดังนั้นการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรเปลี่ยนบทบาท และจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นกระบวนการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญาความรู้และคุณธรรมของผู้เรียนให้เจริญงอกงาม โดยการสร้างให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ร่วมรู้ ร่วมคิด ร่วมกระทำ ผู้สอนทำหน้าที่ร่วมวางแผนในกิจกรรมที่เหมาะสม กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ส่งเสริมความคิดและอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองอย่างเต็มที่ ตามความต้องการความสนใจและเต็มศักยภาพของผู้เรียน (กรมวิชาการ, 2546) ในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ครูต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งจะเป็นการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนได้อย่างเต็มที่ (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2545) และในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ วิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนคือการให้นักเรียนได้เรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น นำนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา เข้ามาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแล้วจะสามารถทำให้กระบวนการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้นครูควรเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การสอนของครูและการเรียนของนักเรียนบรรลุตามจุดหมายที่วางไว้ (จิราวรรณ เทพจินดา, 2551) และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสุข สนุกสนาน และน่าสนใจ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาทมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน (วิจารณ์ พานิช, 2555) เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรมีลักษณะหลากหลาย ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่นๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้สื่อการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ขวนคิด ขวนติดตาม เข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้ อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และต่อเนื่องตลอดเวลา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) ซึ่งสื่อการเรียนรู้แต่ละชนิดให้ความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่แตกต่างกันตามลักษณะของสื่อ ดังนั้นการนำสื่อการเรียนรู้หลายชนิดมาประกอบกันอย่างเป็นระบบระเบียบและสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์หลายอย่างพร้อมๆ กัน อีกทั้งแนวคิดเกมมิฟิเคชันยังสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะการที่จะให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้นั้น ต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาท มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน (วิจารณ์ พานิช, 2555) ซึ่งตรงกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งแนวคิดนี้ได้เริ่มนิยมมาปรับใช้ในทางศึกษามากขึ้น เพราะแนวคิดเกมมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกม ดำเนินการตามเกม และสถานการณ์ที่กำหนดให้ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ แก้ไขปัญหาต่างๆ

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจแปลกใหม่ และมีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้ อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และต่อเนื่องตลอดเวลา เพื่อเกิดเป็นองค์ความรู้ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงจัดทำวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เพื่อจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และเปิดโอกาสให้นักเรียน มีส่วนร่วมกับการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะและสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายเฉพาะตน อันจะเป็นการส่งเสริมให้การเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน



## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองหินวิทยาคม อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 5 ห้อง

#### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนหนองหินวิทยาคม อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย จำนวน 1 ห้องเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 35 คน ได้มาโดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 8 แผน โดยสอนแผนละ 50 นาที

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 20 คะแนน

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลรายละเอียดในการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

2. กำหนดแบบแผนการทดลอง โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยผู้วิจัยได้ทำการทดสอบกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีลักษณะการทดลองดังตาราง ดังนี้

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการวิจัย One Group Pre-test Post

Pretest	Treatment	Posttest
$T_1$	X	$T_2$

สัญลักษณ์ที่ใช้รูปแบบการในการทดลอง

X แทน การทดลองสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้

$T_1$  แทน การทดสอบก่อนการทดลอง

$T_2$  แทน การทดสอบหลังการทดลอง

3. กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 4.1 การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

4.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ขอบข่ายเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ คำอธิบายรายวิชา คู่มือครู และแบบเรียนที่เกี่ยวข้องกับการแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง

4.1.2 วิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และเวลาเรียนหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

4.1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาใช้ในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เพื่อให้ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.1.4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



4.1.5 ดำเนินการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง โดยใช้เวลาในการเรียน จำนวน 8 ชั่วโมง

4.1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำส่วนที่บกพร่อง และนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.1.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบรายละเอียดของกิจกรรม ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม เวลา และการวัดผลประเมิน โดยใช้หลักเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

4.1.8 ปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่ยังบกพร่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.2 การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการวิเคราะห์ข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ของการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง

4.2.3 สร้างตารางวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ซึ่งประกอบด้วยสาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนข้อสอบจำแนกตามระดับพฤติกรรม โดยผู้วิจัยได้นำระดับพฤติกรรม 4 ระดับ ตามแนวคิดของวิลสันมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

4.2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ที่สร้างขึ้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อคำถามและเฉลย ความเหมาะสมของภาษา เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบความครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้และนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข

4.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ความชัดเจนของภาษาของแบบทดสอบโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Objective Congruence) โดยดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

4.2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ที่ปรับแก้แล้ว ไปทดลองใช้ (tryout) กับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนหนองหินวิทยาคม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 16 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

4.2.8 นำผลการทดลองมาหาคุณภาพของข้อสอบ หาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากระหว่าง .20 ถึง .80 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .20 ถึง 1.00

4.2.9 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง จำนวน 20 ข้อ

## 5. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินการเก็บข้อมูล โดยปฏิบัติขั้นตอนดังนี้

1. ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 1 คาบ



2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้เวลา 8 คาบ (คาบละ 50 นาที)
3. เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 1 คาบ
4. ตรวจสอบคะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อประเมินผลที่ได้จากการทดลอง

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การประเมินคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สถิติ  $t - test dependent$  โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05

### ผลการวิจัย

ตาราง 2 แสดงผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 จำนวน 35 คน

ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3								ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์
กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	กิจกรรมที่ 4	กิจกรรมที่ 5	กิจกรรมที่ 6	กิจกรรมที่ 7	กิจกรรมที่ 8	78.71
82.57	76.57	76.00	79.43	78.29	74.86	76.57	76.86	
ประสิทธิภาพกระบวนการเท่ากับ 77.64								ประสิทธิภาพผลลัพธ์เท่ากับ 78.71
$E_1/E_2 = 77.64/78.71$								

จากตาราง 2 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพกระบวนการเท่ากับ 77.64 และประสิทธิภาพผลลัพธ์เท่ากับ 78.71 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 77.64/78.71 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ตาราง 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	n	X	$\bar{x}$	S.D.	S.D. <sub>D</sub>	t	p-value
ก่อนเรียน	35	20	10.37	2.40	1.65	19.30*	0.00
หลังเรียน	35	20	15.74	2.72			

\*  $p < .05$

จากตาราง 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

#### สรุปผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 35 คน พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.64/78.71 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองหินวิทยาคม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

#### อภิปรายผล

จากผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลเป็น 2 ตอน ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $X = 4.59$ ,  $S.D. = 0.51$ ) ทั้งนี้ เนื่องมาจากผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน และได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษา โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ตามขั้นตอนโดยเริ่มจากศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ขอบข่ายเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์ คำอธิบาย รายวิชา คู่มือครู และแบบเรียนที่เกี่ยวข้องกับการแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน ตัวชี้วัด และเวลาเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อนำมาวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน/ตัวชี้วัด และจำนวนชั่วโมง จากหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง และศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พร้อมทั้งศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์แล้วจึงดำเนินการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีการตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องของกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่าง การนำกิจกรรมไปใช้ทดลอง ซึ่งเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น เมื่อนำมาหาประสิทธิภาพแก่นักเรียน จำนวน 35 คน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.64/78.71 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 75/75 อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีหลายขั้นตอน ในแต่ละขั้นตอนมีความต่อเนื่องสอดคล้องกัน โดยเน้นให้นักเรียนได้เผชิญสถานการณ์ปัญหาด้วยตนเอง ได้ทดลองแก้ปัญหา ถกปัญหาร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีและทำกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพที่ดี ดังที่ วิจารย์ พานิช (วิจารย์ พานิช, 2555) กล่าวว่า เพราะการที่จะให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้นั้น ต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาท มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองหินวิทยาคม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ซึ่งผลเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งสื่อผสมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยมีลักษณะที่หลากหลาย ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่นๆ ช่วยส่งเสริมให้สื่อการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้ อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และต่อเนื่องตลอดเวลา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) โดยสื่อการเรียนรู้แต่ละชนิดให้ความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่แตกต่างกันตามลักษณะของสื่อ ดังนั้นการนำสื่อการเรียนรู้หลายชนิดมาประสมกันอย่างเป็นระบบระเบียบและสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์หลายอย่างพร้อมๆ กัน เมื่อนำสื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 2 หลักการ ดังนี้ 1) กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งสามารถ

นำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมา ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบหรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แด้มสะสม ลำดับชั้น ตารางคะแนนสูงสุด ความท้าทายรางวัลเหรียญ รางวัลการ ประสบผลสำเร็จ สินค้าเสมือน 2) หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกผลักดันโดยการ เล่น เกมหรือความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการปฏิสัมพันธ์กับสังคม การแสดงความมีน้ำใจ การแสดงออกของ ความเป็นตัวตนและความต้องการแข่งขัน ทำให้การพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาท มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน (วิจารณ์ พานิช, 2555) ซึ่งตรงกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งแนวคิดนี้ได้เริ่มนิยมมาปรับใช้ในทางการศึกษามากขึ้น เพราะแนวคิดเกมมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกม ดำเนินการตามเกม และสถานการณ์ที่กำหนดให้ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ แก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของฐากร บุญสาร (ฐากร บุญสาร. 2560: 145-146) ที่ได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมภายหลังจากการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ อีกทั้งยังส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

### ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยครั้งนี้อาจเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจ ในการสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเป็นแนวทางในการศึกษาพัฒนาต่อไปผู้วิจัยเสนอแนะด้านต่าง ๆ ไว้ดังนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน

1.1 ควรมีการเตรียมความพร้อมและศึกษารูปแบบและวิธีการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้เข้าใจและครบถ้วนทุกองค์ประกอบ และควรมีสื่อประสมประกอบการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้แบบมองเห็นภาพมากขึ้น ซึ่งจะสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.2 ครูผู้สอนในระดับชั้นอื่น ๆ สามารถปรับแผนการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้การจัดการเรียนรู้กับนักเรียนได้

#### 2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาค้นคว้าเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามที่มีดีกรีสูงกว่าสอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ได้รูปแบบที่เหมาะสมกับนักเรียน

2.2 ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ ในรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานและเพิ่มเติมในแต่ละระดับชั้นและในรายวิชาอื่น ๆ



## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). เอกสารตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพมหานคร.
- กัญญา ลินทรัตนศิริกุล. (2557). เครื่องมือวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ. **ประมวลสาระชุดวิชาการวิจัยหลักสูตรและการเรียนการสอน**. นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชกุลชัย
- กุลตวนิช และรัตตมา รัตนวงศ์. (2559). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดเห็นและทัศนคติต่อแนวคิดเกมมิฟิเคชันของนิสิตนักศึกษา ระดับปริญญาตรี. **การวิจัยระบบการศึกษาไทย (CRTES)**
- เครือวัลย์ ดวงพร. (2555). ผลการใช้เพลงไทยลูกทุ่งที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านซึ่งใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีนคร เขต 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(หลักสูตรและการสอน). สุรินทร์: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- ชูศรี วงศ์รัตน. (2560). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย (ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม). พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ:อมรการพิมพ์.
- ชนัดถ์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**. 18(3): 332
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556, มกราคม-มิถุนายน). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. **วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย**. 5(1): 10
- ฐาภา บุญสาร. (2560). โปรแกรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนกัลยาณวัตร.วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- ทศนา แคมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 20. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ธัชพร ท่าใหญ่ (2557 ). การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมความจริงเสมือน เรื่องบทสวดมนต์ ผ่านไอแพดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา), กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นิตานาถ รัตนพันธุ์. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง งานจิตรกรรมที่มีต่อทักษะการทำงานและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(หลักสูตรและการสอน). นนทบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ประสาธต์ เนืองเฉลิม. (2556). วิจัยการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยะภรณ์ นวลเจริญ. (2556). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง โดยใช้เทคนิคช่วยจำเพื่อส่งเสริมการอ่านเรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.อ.ม. (เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- พิชญะ โชคพล. (2558). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี.วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- พิชิต ฤทธิ์เจริญ. (2556). **หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: เอ้าส์ ออฟ เคอร์มิสท์.
- ไพบูรณ์ คะเชนทร์พรรค. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของเยาวชนไทย.วิทยานิพนธ์ ว.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- การกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม DIGITAL MEDIA ANIMATION TELEVISION, 6
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ ๒๑**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ บริษัท ตาปลา พับลิเคชั่น จำกัด.
- วรวิสุทธิ์ ภิญญายาง. (2556). Marketing idea: ไอเดียการพลิกโลก. กรุงเทพฯ: กรุงเทพธุรกิจ.



- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2553), **มาตรฐานครุคณิตศาสตร์**. กรุงเทพมหานคร  
โรงพิมพ์คุรุสภา
- สุดเฉลิม ศัสตราพัทธ์. (2560). การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 แบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และ  
นวัตกรรม. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.28(1): 101.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2558). **การวัดผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กทม. สันธิ์: ประสานการพิมพ์
- Dominiquez, S.-d.-N.; De-Morcos; Fernandez-Sanz; Pegas; Martinez-Herraz; & Jose-Javier. (2013, April). Gamifying  
Learning Experiences: Pratical Implication and Outcomes. **Computer & Education**. 63: 380-392
- Huang, W. H.; & Soman, D.(2013). **A Practitioner's Guide To Gamification Of Education**. Toronto: Rotman  
School of Managemen University of Toronto.
- Kapp, K. M.; Blair, L., & Mesch, R. (2014). **The gamification of learning and instruction: fieldbook idea into  
practice**. San Francisco, CA: Wiley
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). **Gamification in education: What, how, why bother?** Academic Exchange  
Quaterly, 15(2): 146
- Wilson, James W. (1971). **Evaluation of learning in Secondary School Mathematics**, In **Handbook on Formative  
and summative Evaluation of Student Learning**. Edited by Benjamib S. Bloom.U.S.A. : McGraw-Hill