

ISSN: 3057-1081 (Online)

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2, หน้า 83-96

ลิขสิทธิ์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

พฤษภาคม-สิงหาคม 2568

รับเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2567/ แก้ไขเมื่อวันที่ 6 สิงหาคม 2568/ อนุมัติเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2568

การศึกษาการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน ของครูในระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร A Study on the Use of Online Games in Teaching and Learning Management among Primary School Teachers in Bangkok

วิรัช สนนุกิจ¹ และ กิจนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว²

Wiracha Sonnuakit¹ and Thanarak Santhuenkaew²

^{1,2}ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

^{1,2}Department of Educational Technology, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University

E-mail: ^{1,2}Thanarak.s@rumail.ru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำนวจความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน 2) ศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน ประชากรที่ใช้ คือ ครูในสังกัดกรุงเทพมหานครจำนวน 35 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ ครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 32 คน ใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่ครูใช้มากที่สุด คือ Kahoot ($\bar{X} = 3.66$, S.D. = 1.29) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.90) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก ความพึงพอใจด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ คือ มีความผ่อนคลายสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.78) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด โดยการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ แต่อาจมีข้อจำกัดในด้านความพร้อมของปัจจัยต่าง ๆ

คำสำคัญ: เกมออนไลน์, การจัดการเรียนรู้, ครูระดับชั้นประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร

ABSTRACT

This study aimed to: 1) survey teachers' opinions on the use of online games in teaching and learning, and 2) identify problems and gather suggestions regarding the use of online games in teaching and learning. The study population consisted of 35 teachers in Bangkok, with a sample of 32 primary school teachers selected through purposive sampling. A 5-point Likert scale questionnaire was used as the research instrument. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation. The findings revealed that the most commonly used online game among teachers was Kahoot ($\bar{X}=3.66$), with a high level of usage. Teachers reported high satisfaction with learning activities, noting that these activities motivated students to learn ($\bar{X}=4.44$). Satisfaction with the learning atmosphere was rated at the highest level, highlighting its relaxing and fun qualities ($\bar{X}=4.59$). The use of online games in teaching and learning was found to effectively stimulate student engagement, though some limitations were noted, particularly regarding the readiness of various supporting factors.

Keywords: Online Games, Learning Management, Primary School Teachers in Bangkok

บทนำ

จุดมุ่งหมายพื้นฐานทางการศึกษา คือ การเรียนรู้เพื่อเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกตามยุคสมัยได้อย่างมีคุณภาพ เมื่อสังคมเปลี่ยน กระบวนทัศน์ทางการศึกษาก็เปลี่ยน นักวิชาการหลายท่านเห็นตรงกันว่า หากยังหลงติดอยู่กับสิ่งเก่าที่เคยใช้ได้ผลในยุคเก่า ย่อมส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับโลกที่เป็นจริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคต (วิโรจน์ สารรัตนะ, 2556)

ซึ่งการจัดการการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แตกต่างจากการจัดการการเรียนรู้ในอดีตที่ผู้เรียนต้องอาศัยการศึกษาโดยการถ่ายทอดวิทยาการจากประสบการณ์ของผู้สอน หรือจากการอ่านหนังสือหรือตำรา การเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาแบบไร้ขีดจำกัด ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

บทบาทความเป็นครูเปลี่ยนจากผู้สอนมาเป็นโค้ชที่จำเป็นต้องมีวิธีการที่สามารถฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้รอบด้าน สามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่มีให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้โดยใช้สติปัญญา (วิจารณ์ พานิช, 2556)

ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบและสร้างสรรค์กิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง จากการสืบค้นข้อมูล รวบรวมองค์ความรู้ และวิเคราะห์ข้อมูล ในปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ที่ข้อมูลข่าวสารทั่วโลก

สามารถส่งถึงกันภายในเวลาไม่กี่นาที ดังนั้นการเรียนแค้ในห้องเรียนหรือการเรียนเนื้อหาในหนังสือย่อมไม่ดึงดูดความสนใจ

ของผู้เรียนได้มากเท่ากับโลกของอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะในการเรียนรู้และการปรับตัวในสถานการณ์ปัจจุบัน (วิจารณ์ พานิช, 2555) เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย เข้าใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานอยู่ร่วมกัน (สุคนธ์ สินธพนนท์, 2553) ซึ่งเกมการศึกษามีความสำคัญ คือ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น ทั้งยังเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน (ทิตินา แคมมณี, 2559)

ปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างมากในเด็ก เนื่องจากรูปแบบของเกมสนุกสนานเพลิดเพลิน มีความสวยงาม ผู้เล่นสามารถเล่นผ่านสมาร์ตโฟนที่สามารถเชื่อมต่อได้ง่าย รวดเร็ว ใช้ได้ทุกที่ และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นได้ (ธัญวันนัฐ เลียนอย่าง, 2561) ซึ่งเกมออนไลน์ในปัจจุบันมีความหลากหลายและสามารถเข้าถึงได้ง่าย เกมออนไลน์จึงเป็นสื่อที่น่าสนใจในการนำมาปรับใช้กับการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และเกิดความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น การนำเกมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานพร้อมกับได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาในการเรียนเอาไว้ในเกม ผู้เรียนเมื่อได้ลงมือเล่นเกมทำให้เกิดการเรียนรู้ เป็นทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและได้ลงมือทำด้วยตนเอง (ปิยะนุช เทือกเทพ, 2563)

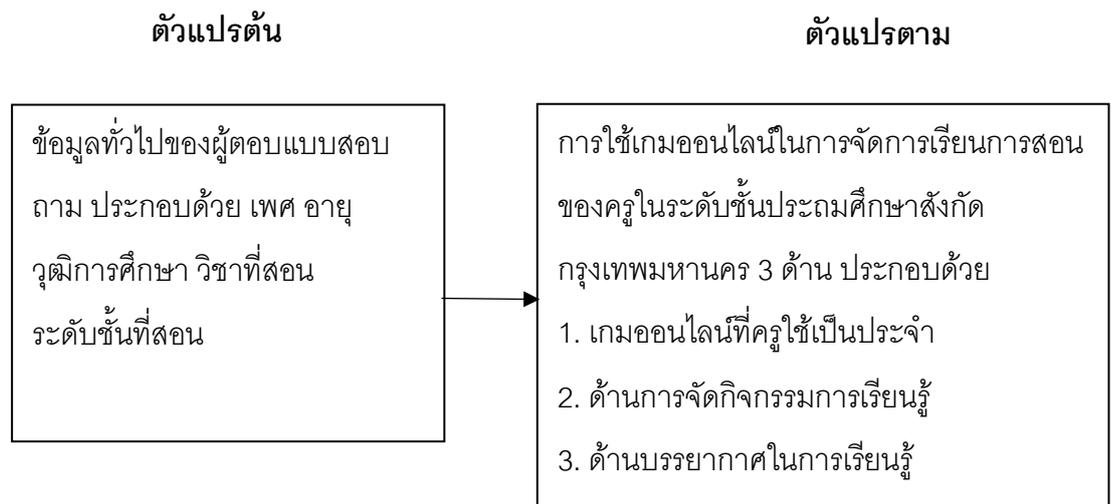
ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ในเรื่องของเกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำ ผลจากการใช้เกมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมไปถึงบรรยากาศในการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน
2. เพื่อศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาข้อมูลการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้ ปัจจัยของครู ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา วิชาที่สอน และระดับชั้นที่สอน อาจเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้เห็นถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสุเหร่าสนามกลางลำ 12 คน โรงเรียนสุเหร่าคลองสิบเอ็ด 12 คน และโรงเรียนลำบุหรีพวง 11 คน รวมทั้งหมด 35 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือครูที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาในสังกัด กรุงเทพมหานคร จำนวน 3 โรงเรียน คือ โรงเรียนสุเหร่าสนามกลางลำ 11 คนโรงเรียนสุเหร่าคลองสิบเอ็ด 11 คนและโรงเรียนลำบุหรีพวง 10 คนโดยการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างใช้การคัดเลือกด้วยการประมาณค่าสัดส่วนขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตาราง Krejcie & Morgan (1970) ผู้วิจัยใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 32 คน ที่ระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งแบบสอบถาม ออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา วิชาที่สอน ระดับชั้นที่สอน โดยใช้เป็นแบบสอบถามปลายปิด แบบคำถามมีรายการให้เลือก (Checklist)

ตอนที่ 2 ใช้สอบถามเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้แบ่งกลุ่มแบบสอบถามออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 เกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำ

ด้านที่ 2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านที่ 3 ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอนของการวิจัย โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1) แจ้งผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครจำนวน 3 โรงเรียนเพื่อขอเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย กับครูผู้สอน

2) ประสานกับครูผู้สอนเพื่อประชาสัมพันธ์ขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล

3) เก็บข้อมูลแบบออนไลน์กับครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 โรงเรียน

4) นำผลการตอบแบบสอบถามมาตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์ของการตอบและทำการวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยหาค่าความถี่และนำมาหาค่าร้อยละ

4.2 วิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร ด้วยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำค่าเฉลี่ยมาเทียบกับเกณฑ์ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง ความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง ความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
ชาย	14	43.75
หญิง	18	56.25

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 56.25 และเพศชายคิดเป็นร้อยละ 43.75

ตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
20 - 30 ปี	13	40.63
31 - 40 ปี	12	37.50
สูงกว่า 40 ปี	7	21.88

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 20-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 40.63 รองลงมาคืออายุ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 37.50 และน้อยที่สุดคืออายุ สูงกว่า 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.88

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามวุฒิการศึกษา

วุฒิการศึกษา	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
ปริญญาตรี	26	81.25
ปริญญาโท	6	18.75

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีวุฒิมัธยมศึกษาในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 81.25 รองลงมาคือระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 18.75

ตารางที่ 4 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามวิชาที่สอน

ชื่อวิชา	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
ภาษาไทย	8	25.00
คณิตศาสตร์	6	18.75
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	4	12.50
ภาษาต่างประเทศ	4	12.50
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	2	6.25
ประวัติศาสตร์	1	3.13
สุขศึกษาและพลศึกษา	2	6.25
การงานอาชีพ	2	6.25
ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์	3	9.38

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สอนวิชาภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ **25.00** อันดับที่ 2 ได้แก่ วิชาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ **18.75** อันดับที่ 3 มี 2 วิชา ได้แก่ วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และวิชาภาษาต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ **12.50** อันดับที่ 4 ได้แก่ วิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ คิดเป็นร้อยละ **9.38** อันดับที่ 5 มี 3 วิชา ได้แก่ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา และวิชาการงานอาชีพ คิดเป็นร้อยละ **6.25** และอันดับสุดท้ายคือวิชาประวัติศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ **3.13**

ตารางที่ 5 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามระดับชั้นที่สอน

ระดับชั้น	จำนวน (32 คน)	ร้อยละ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	2	6.25
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	5	15.63
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	4	12.50
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	6	18.75
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	7	21.88
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	8	25.00

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ **25.00** รองลงมาคือชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ **21.88** อันดับที่ 3 คือ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 18.75 อันดับที่ 4 คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 15.63 อันดับที่ 5 คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 12.50 และน้อยที่สุดคือชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 6.25

ผลการวิจัย ตอนที่ 2 การใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยได้กำหนดระดับคะแนนดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550)

4.50 – 5.00 มากที่สุด
3.50 – 4.49 มาก
2.50 – 3.49 ปานกลาง
1.50 – 2.49 น้อย
1.00 – 1.49 น้อยที่สุด

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
เกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำ			
1. Kahoot	3.66	1.29	มาก
2. Quizizz	3.44	1.12	ปานกลาง
3. Blooket	3.00	1.09	ปานกลาง
4. Wordwall	3.56	1.22	มาก
5. Nearpod	2.75	0.94	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	3.28	0.12	ปานกลาง
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้	4.13	1.08	มาก
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ	3.88	1.08	มาก
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน	4.44	0.90	มาก

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์			
เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ ได้มากขึ้น	4.31	0.85	มาก
5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์			
ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์เนื้อหาความรู้ได้อย่างเป็น เหตุเป็นผล	4.28	0.87	มาก
รวมเฉลี่ย	4.21	0.10	มาก
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้			
1. บรรยากาศในการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์			
มีความผ่อนคลาย สนุกสนาน	4.59	0.78	มากที่สุด
2. บรรยากาศในการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์			
มีส่วนให้ผู้เรียนสนใจใน การทำกิจกรรมมากขึ้น	4.56	0.79	มากที่สุด
3. บรรยากาศในการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์			
ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน	4.34	0.85	มาก
4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์			
ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์	4.38	0.82	มาก
รวมเฉลี่ย	4.48	0.03	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่า เกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำ ภาพรวมระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ($\bar{X} = 3.28$, S.D. = 0.12) เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่ครูใช้คือ Kahoot ($\bar{X} = 3.66$, S.D. = 1.29) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก รองลงมา Wordwall ($\bar{X} = 3.56$, S.D. = 1.22) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก อันดับที่ 3 Quizizz ($\bar{X} = 3.44$, S.D. = 1.12) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง อันดับที่ 4 Blooket ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 1.09) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง และอันดับสุดท้าย Nearpod ($\bar{X} = 2.75$, S.D. = 0.94) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์มาก ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.10) ครูส่วนใหญ่คิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ก่อให้เกิดแรงจูงใจ และสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.90) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้มากขึ้น ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.85) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก,

ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์เนื้อหาความรู้อย่างเป็นเหตุเป็นผล ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.87) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 1.08) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, และอันดับสุดท้าย คือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 1.08) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก

ด้านบรรยากาศในการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์มาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.03) ครูส่วนใหญ่คิดว่าบรรยากาศในการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์มีความผ่อนคลาย สนุกสนาน ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.78) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด, มีส่วนให้ผู้เรียนสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.79) ระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด, ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ในการเรียน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.79) การใช้อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด, ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.82) การใช้อยู่ในเกณฑ์มาก, และอันดับสุดท้าย คือ ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.85) การใช้อยู่ในเกณฑ์มาก

ข้อเสนอแนะ

ในการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร มีดังนี้

- เนื่องจากโรงเรียนไม่อนุญาตให้นักเรียนนำโทรศัพท์มาโรงเรียนทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนแบบใช้อินเตอร์เน็ตได้
- ใช้กระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้
- การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์ มีข้อจำกัดหลายอย่าง เช่น ความพร้อมของ วัสดุ อุปกรณ์ อินเทอร์เน็ต ความรู้ความสามารถ ของครู และนักเรียน ในการใช้โปรแกรม ความพร้อมด้านปัจจัยต่างๆ

อภิปรายผลการวิจัย

การใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน จากการศึกษาพบว่า ครูส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เนื่องจากวิธีการใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวเป็นการใช้ในรูปแบบเกม ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนต้องมีทักษะสื่อสารและทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนั้น การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ จึงมีประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนให้ตรงกับเป้าหมายในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุดา พงศ์ คงช่วย (2564) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแอปพลิเคชัน

คาชู่ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้มากขึ้น สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างมีเหตุผล ทั้งยังมีความสนุกสนาน ท้าทาย และผ่อนคลาย นักเรียนสนใจทำกิจกรรม ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปพิชญา วิชาสิทธิ์ (2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง *คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ* ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง *คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ* หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์ที่ครูใช้เป็นประจำมีระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ($\bar{X}=3.28$, S.D.= 0.12) โดยครูนิยมใช้ Kahoot มากที่สุด ($\bar{X}=3.66$, S.D.=1.29) รองลงมาคือ Wordwall ($\bar{X}=3.56$, S.D.=1.22) ซึ่งทั้งสองโปรแกรมเป็นเกมที่ใช้รูปแบบการตอบคำถามแบบโต้ตอบทันที ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ผลนี้สอดคล้องกับงานของ ยุดาพงศ์ คงช่วย (2564) ซึ่งศึกษาการใช้ Kahoot แล้วพบว่าสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะด้านความสนใจในการเรียน และการจดจำข้อมูลในระยะยาว นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1972) ซึ่งกล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อมีการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งเกมออนไลน์อย่าง Kahoot ก็เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและตอบสนองอย่างรวดเร็ว จึงตอบสนองต่อพัฒนาการทางปัญญาตามแนวคิดพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Development Theory) ได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม เกมบางประเภท เช่น Nearpod และ Blooket กลับได้รับการใช้น้อยกว่าค่าเฉลี่ย ผลนี้ แตกต่างจากงานวิจัยของ ปิยะนุช เทือกเทพ (2563) ซึ่งพบว่าเกมที่มีเนื้อหาซับซ้อนและมีองค์ประกอบมีมิติเดียวสูงสามารถส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ดีกว่าเกมประเภทตอบคำถามแบบรวดเร็ว เนื่องจากสามารถนำเสนอเนื้อหาเชิงลึกได้มากกว่า ซึ่งในบริบทของโรงเรียนประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร อาจยังมีข้อจำกัดด้านเครื่องมือ อุปกรณ์ หรือทักษะด้านเทคโนโลยี ทำให้เกมบางประเภทที่ต้องใช้ทรัพยากรมากไม่ได้รับความนิยม

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ พบว่ามีระดับการใช้อยู่ในเกณฑ์มาก ($\bar{X}=4.21$, S.D.= 0.10) โดยครูให้ความเห็นว่าเกมออนไลน์ช่วยก่อให้เกิดแรงจูงใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี (2559) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย นอกจากนี้

ยังตรงกับผลวิจัยของ Vygotsky (1978) เรื่อง "โซนแห่งการพัฒนาต่อยอด" (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนได้รับการกระตุ้นจากสื่อหรือกิจกรรมที่ทำทายเกินกว่าความสามารถเดิมเพียงเล็กน้อย พร้อมการสนับสนุนจากครู ซึ่งเกมออนไลน์สามารถทำหน้าที่นี้ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยัง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัทมชญา วิชาติสิทธิ์ (2564) ที่แสดงให้เห็นว่าเกมออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นในบริบทภาษาไทยสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อครูสามารถออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ส่วนในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ผลวิจัยพบว่าอยู่ในระดับ "มากที่สุด" ($\bar{X}=4.48$) โดยเฉพาะด้านความสนุกสนาน ความผ่อนคลาย และการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ซึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (1938) ที่เน้นว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างลึกซึ้งซึ่งเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่มีความหมาย สนุก และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม นอกจากนี้ยังเห็นความสอดคล้องกับแนวคิดของ Csikszentmihalyi (1990) เรื่อง "ภาวะลื่นไหล (Flow)" ซึ่งหมายถึงภาวะที่ผู้เรียนมีสมาธิและมีความสุขในการทำกิจกรรมจนลืมเวลา ซึ่งมักเกิดขึ้นเมื่อมีการใช้เกมในการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนได้รับความท้าทายที่เหมาะสมกับระดับทักษะ และมีระบบการให้รางวัลหรือผลตอบแทนที่ชัดเจน

ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้จากเกมออนไลน์พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.48$, S.D.=0.03) โดยเฉพาะด้านความผ่อนคลาย สนุกสนาน ($\bar{X}=4.59$), การสร้างความสนใจ ($\bar{X}=4.56$) และการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ($\bar{X}=4.34$) ผลดังกล่าวสะท้อนว่า เกมออนไลน์ไม่ได้เป็นแค่เครื่องมือเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ แต่ยังช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่าและจดจำได้ยาวนาน ทั้งนี้ สอดคล้องกับ แนวคิดของสจูนส์ สนิชพานนท์ (2553) ที่กล่าวว่า เกมส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมและช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งต้องการความสนุกและแรงจูงใจในรูปแบบที่ไม่ซับซ้อน นอกจากนี้ ยัง สอดคล้องกับแนวคิดของ John Dewey (1938) ที่มองว่าการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงและสภาพแวดล้อมของผู้เรียน การใช้เกมที่จำลองสถานการณ์หรือการแก้โจทย์แบบมีเป้าหมายในเกม ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและสร้างความหมายต่อการเรียนรู้ได้อย่าง หากเปรียบเทียบกับ งานวิจัยของ ปิยะนุช เทือกเทพ (2563) ซึ่งพบว่าเกมที่มีเนื้อหาซับซ้อนและเน้นกระบวนการวิเคราะห์อาจช่วยพัฒนาทักษะเชิงลึกได้ดีกว่าเกมที่เน้นความสนุกเพียงอย่างเดียว จึงอาจกล่าวได้ว่าการเลือกใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนควรพิจารณาทั้งในแง่ เป้าหมายการเรียนรู้ และคุณลักษณะของผู้เรียน ประกอบด้วย

ข้อเสนอแนะในการใช้เกมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับชั้นประถมศึกษา สำหรับครูในสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์มีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ แต่มีข้อจำกัดหลายอย่าง เช่น ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ อินเทอร์เน็ต ความรู้ความสามารถของครูและนักเรียนในการใช้โปรแกรม รวมถึงความพร้อมด้านปัจจัยต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1.1 ครูระดับชั้นประถมศึกษาควรได้รับการส่งเสริมในการใช้เกมออนไลน์ที่มีความหลากหลายในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนให้แก่ผู้เรียน

1.2 ข้อจำกัดในด้านของอุปกรณ์ เทคโนโลยี และความพร้อมในด้านอื่น ๆ ส่งผลให้ครูจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์ได้ยาก

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

ศึกษาและสำรวจเกมออนไลน์ที่ครูใช้ในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา เพื่อนำมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานั้น ๆ ให้มีประสิทธิภาพ

บรรณานุกรม

ชูศรี วงศ์รัตน์. (2550). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 10). นนทบุรี: ไทยเนรมิตกิจอินเตอร์โพรเกรสซิฟ.

ทศนา แคมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉันทวัฒน์ เลียนอย่าง. (2561). ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2567, จาก <https://apheit.bu.ac.th/journal/social-aug-dec-2561>

ปพิชญา วิชาสิทธิ์. (2564). การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. สืบค้นจาก <https://jci.snru.ac.th/ArticleViewFile?ArticleID=937&FileArticle=937-ArticleTextFile-20230524120451.pdf>

ปิยะนุช เทือกเทพ. (2563). ผลสัมฤทธิ์และผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อผ่านเกม. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี*, 9(2), 230-241.

ยุดาพงศ์ คงช่วย. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) วิชาการตลาดเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชล. สืบค้นจาก https://www.m-bac.ac.th/attachments/view/?attach_id=263201

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: ตลาดา พับลิเคชั่น.

วิจารณ์ พานิช. (2556). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ฝ่ายโรงพิมพ์ บริษัท ตลาดา พับลิเคชั่น.

วิโรจน์ สารรัตน์. (2556). *กระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษา: กรณีศึกษาคณะต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21*.

กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธ.

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*.

กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.

Krejcie, R.V., & D.W. Morgan. (1970). "Determining Sample Size for Research Activities".

Educational and Psychological Measurement. 30(3) : 607 – 610.