

Received: 9 มี.ค. 2569

Revised: 23 มี.ค. 2569

Accepted: 26 มี.ค. 2569

การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้
แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
The Development of English Reading Comprehension by Using
Gamification for Grade 9 Students

ศิริรัตน์ หมาดน้อย¹, สุภิญญา ปัญญาสีห์¹ และ ชिरศักดิ์ สร้อยศิริ^{1*}

¹สาขานวัตกรรมการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตกำแพงแสน

Sirirat Madnuy¹, Suphinya Panyasi¹ and Theerasak Soykeeree^{1*}

¹Educational Innovation, Faculty of Education and Development Sciences,
Kasetsart University Kamphaeng Saen Campus

*Corresponding author: theerasak.s@ku.ac.th

Abstract

The purposes of this research were 1) to compare the English reading comprehension of Grade 9 students before and after the implementation of Gamification 2) to compare students' motivation in learning English before and after the intervention 3) to investigate students' satisfaction levels toward the Gamification approach. The sample selected by a purposive sampling technique which consisted of 32 students in grade 9 from Prompinit Chaiburi School in the academic year 2025. Research instruments consisted of Gamification-based lesson plans, English reading comprehension pre-tests and post-tests, an English learning motivation scale, and a satisfaction questionnaire. The descriptive statistics used for the data analysis were mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The results of the study were 1) The English reading comprehension of Grade 9 students significantly improved after the intervention. The mean score increased from 15.00 ($\bar{x} = 15$, $SD = 8.65$) in the pre-test to 25.30 ($\bar{x} = 25.3$, $SD = 6.89$) in the post-test. The post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .01 level of statistical significance. 2) The students' motivation in learning English increased

from a moderate level ($\bar{x} = 2.98$, $SD = 0.46$) before the intervention to a high level ($\bar{x} = 3.30$, $SD = 0.37$) after the intervention, with a statistical significance at the .01 level. 3) The overall satisfaction of students toward the Gamification-based learning approach was at a high level ($\bar{x} = 4.39$, $SD = 0.74$).

Keyword: Gamification; English Reading Comprehension; Motivation for Learning English; Gamification-Based Learning Management

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และ 3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพรหมพิณิตชัยบุรี ปีการศึกษา 2568 จำนวน 32 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15 คะแนน ($\bar{x} = 15$, $SD = 8.65$) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.3 คะแนน ($\bar{x} = 25.3$, $SD = 6.89$) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน โดยใช้การวิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ก่อนเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.98$, $SD = 0.46$) และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.30$, $SD = 0.37$) โดย

หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.39$, $SD = 0.74$)

คำสำคัญ : เกมมิฟิเคชัน; การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ; แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ; การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน

บทนำ

ภาษาอังกฤษในยุคปัจจุบันมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในฐานะภาษาสากลที่ใช้สื่อสารครอบคลุมในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และธุรกิจบันเทิง นานาประเทศทั่วโลกจึงตระหนักและให้ความสำคัญกับการบรรจุภาษาอังกฤษลงในระบบการศึกษา เช่นเดียวกับประเทศไทยที่เล็งเห็นว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเข้าใจและขับเคลื่อนความเป็นไทยสู่ระดับสากล โดยกิตติ ประเสริฐสุข (2555) ได้ระบุว่าทักษะภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและขาดไม่ได้ในการติดต่อค้าขายกับนานาประเทศทั่วโลก จนกลายเป็นสมรรถนะมาตรฐานในยุคโลกาภิวัตน์ ด้วยเหตุนี้ กระทรวงศึกษาธิการ (2551) จึงกำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับตั้งแต่มัธยมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเชี่ยวชาญทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน

อย่างไรก็ตาม ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเกิดจากปัจจัยหลายด้าน ทั้งจากตัวผู้เรียนที่ขาดแรงจูงใจและมีทัศนคติเชิงลบ รวมถึงสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ไม่เอื้ออำนวย (ธงพล พรหมสาขา, 2559) ซึ่ง กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ (2559) และ Ellis (1994) ต่างเห็นพ้องกันว่า "แรงจูงใจ" คือปัจจัยหลักที่จะช่วยกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากผู้เรียนขาดแรงจูงใจ พัฒนาการจะเกิดขึ้นได้ช้ามาก นอกจากนี้ สุพิชญ์กฤตา พักโพธิ์เย็น (2560) ยังเน้นย้ำว่าการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมเป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิผลและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษ ปี 2565-2567 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนพรหมพิณิตชัยบุรี อำเภอเมืองพัทลุง จังหวัดพัทลุง พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยเพียง 26.56, 28.30 และ 29.46 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาร่วมกับการสัมภาษณ์และผลการทดสอบย้อนหลัง พบว่าปัญหาหลักคือนักเรียนขาดความสามารถด้านการอ่านจับใจความ ซึ่ง บุศรา โขมพัตร (2564) อธิบายว่าผู้อ่านที่ประสบความสำเร็จต้องมีความรู้คำศัพท์ที่เพียงพอและมีความกระตือรือร้นในการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับเรื่องที่อ่าน จากการสังเกตและสัมภาษณ์

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปี 2568 พบว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบปกติขาดปัจจัยกระตุ้นความ น่าสนใจ ทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ที่ระบุว่าผู้เรียนยุคใหม่ชอบกิจกรรมที่มีการแข่งขัน ท้าทาย และสนุกสนาน ดังนั้น สหรัฐ ลักษณะสุด และคณะ (2564) และ วรางคณา แสงธิป (2564) จึงเสนอแนะว่าการนำแนวคิด "เกมมิฟิเคชัน" (Gamification) มาใช้เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จะช่วยตอบสนองพฤติกรรม ของผู้เรียนยุคนี้ได้ดีที่สุด เนื่องจากเกมมิฟิเคชันช่วยสร้างสภาวะการเรียนรู้ที่ปราศจากความวิตกกังวล และช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Reiman and Manske (2009) ที่ชี้ให้เห็นว่าแรงจูงใจเป็นกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จในการเรียนภาษา โดยกลไกของ เกมมิฟิเคชันสามารถสร้างความพึงพอใจและทัศนคติที่ดี (ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, 2563) รวมถึงกระตุ้น แรงจูงใจทั้งภายในและภายนอกผ่านการให้ผลป้อนกลับที่ทันท่วงที (Sandusky, 2015)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยนำกลไกเชิงเกม เช่น แต้ม สะสม (Points) เครื่องหมายแห่งความสำเร็จ (Badges) รางวัล (Rewards) และกระดานผู้นำ (Leaderboards) ตามแนวคิดของ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) มาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและปรับเปลี่ยน พฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการ เรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้
2. แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกม มิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 32 คน ภาคปลาย ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนพรหมพิณิตชัยบุรี อำเภอเมือง จังหวัดพัทลุง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 32 คน ภาคปลาย ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนพรหมพิณิตชัยบุรี อำเภอเมือง จังหวัดพัทลุง เป็นเพศชายและหญิง มีอายุตั้งแต่ 14-16 ปี ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา อ23102 ภาษาอังกฤษ 6 ซึ่งเป็นบทความเพิ่มเติมตรงกับตัวชี้วัดที่ใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทั้งหมด 5 บทความ ได้แก่ เรื่อง Routine, Shopping quest, Announcement in School, Survey/Table และ Decoding Daily Signs

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน(Gamification) เป็นกิจกรรมในชั้นเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 รายวิชา อ23102 ภาษาอังกฤษ 6 ทั้งหมด 12 คาบเรียน เป็นระยะเวลา 1 เดือน

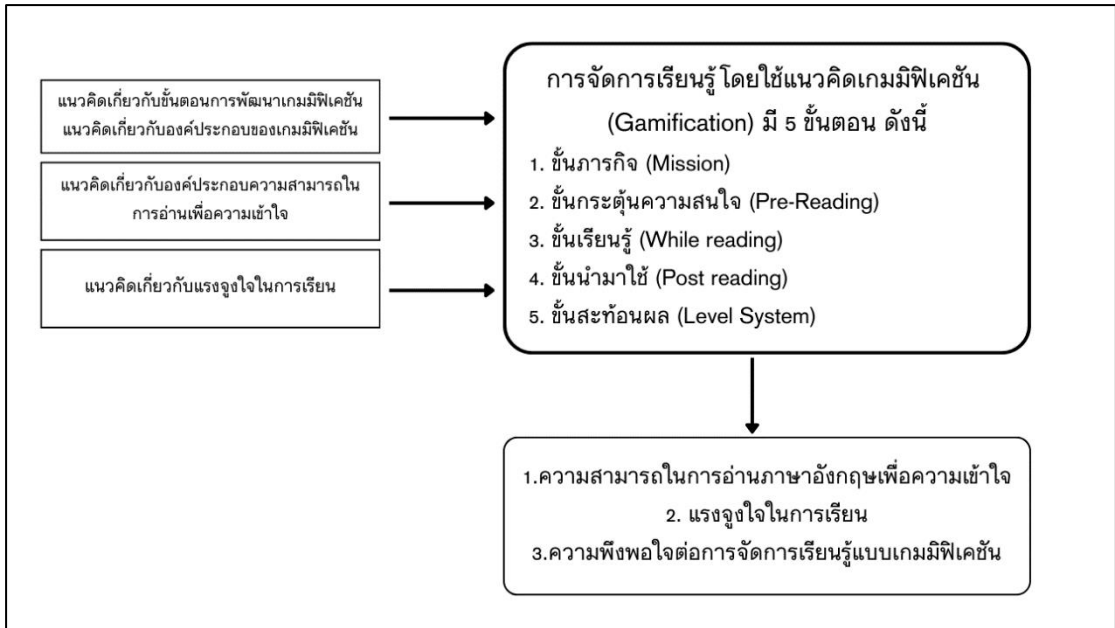
4. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

- ตัวแปรตาม คือ
1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
 2. แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
 3. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

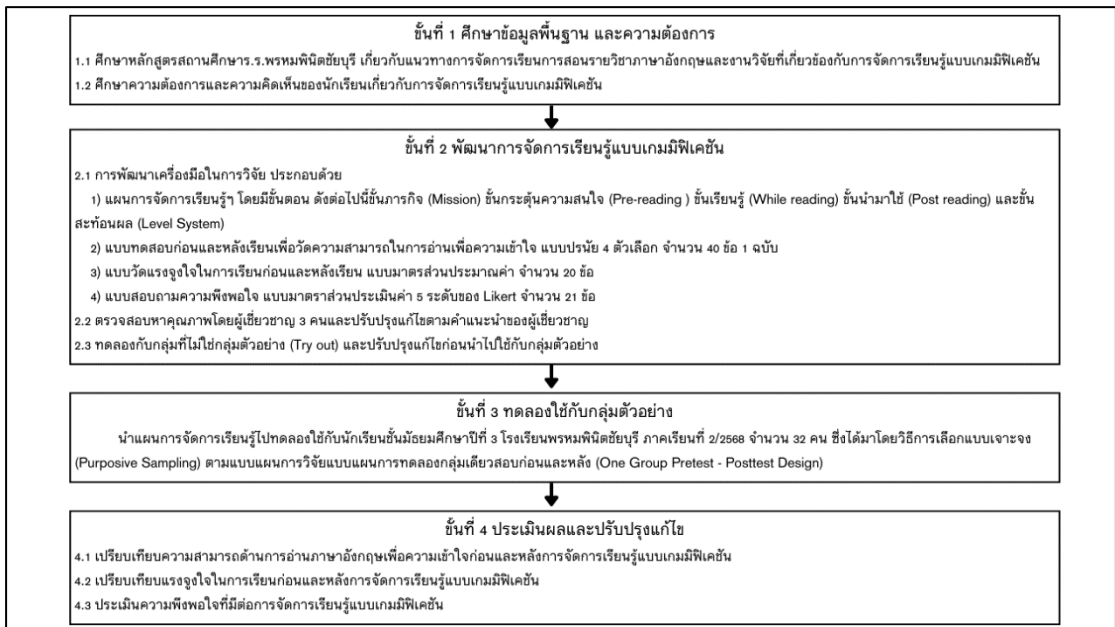
กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

กรอบขั้นตอนการดำเนินการวิจัย



รูปที่ 2 กรอบขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนพรหมพิณิตชัยบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาโดยมีการทดสอบก่อนเรียนว่านักเรียนมีพื้นฐานความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเท่าใดและวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียน หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง โดยในทุกแผนการจัดการเรียนรู้จะมีขั้นตอนที่ใช้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ดังต่อไปนี้ คือ ชั้นภารกิจ (Mission) ชั้นกระตุ้นความสนใจ (Pre-reading) ชั้นเรียนรู้ (While reading) ชั้นนำมาใช้ (Post reading) และชั้นสะท้อนผล (Level System) แต่ละแผนจะมีกิจกรรมและภารกิจให้นักเรียนได้ลงมือแข่งขันทำภารกิจให้สำเร็จ เพื่อเก็บคะแนน เหรียญตรา ซึ่งนำมาใช้ในการเลื่อนลำดับและแลกรับของรางวัลในคาบสุดท้ายของการเรียนรู้ เมื่อกลุ่มตัวอย่างเรียนครบ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความรู้ แรงจูงใจ และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบเดียวกันกับก่อนทำกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน จำนวน 40 ข้อ
3. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



รูปที่ 3 กรอบขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผลการหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ได้ทำการหาคุณภาพของเครื่องมือไว้เรียบร้อยแล้วก่อนทำการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านจุดประสงค์ กิจกรรม สื่อ และผลการประเมินผล โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้วยแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่าตามวิธีของลิเคิร์ท (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งผลการประเมินคุณภาพพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 อยู่ในระดับ เหมาะสมมากที่สุด พร้อมทั้งจะนำไปพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนต่อไป

2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 ข้อ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Item-Objective Congruence (IOC): ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ผลการประเมินพบว่าแบบทดสอบมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ซึ่งถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินและมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

2.2 ค่าความยากง่ายของข้อคำถาม (p): นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน-หลังเรียน ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย แล้วนำผลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนี

ความยากง่าย (p) และพบว่าค่าดัชนีความยากง่าย (p) ของข้อสอบชุดนี้ คือ 0.66 ซึ่งมีความยากง่ายอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม (ค่าที่เหมาะสม คือ 0.20 -0.80)

2.3 ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r): นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน- หลังเรียน ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยศึกษาวิจัย แล้วนำผลมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ (r) เป็นรายข้อ โดยพบว่าแบบทดสอบชุดนี้ จำนวน 40 ข้อ มีค่าดัชนีอำนาจจำแนกเฉลี่ย (r) เท่ากับ 0.46 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม (ค่าที่เหมาะสม คือ 0.20 - 1.00)

2.4 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson: หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson ของนำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน-หลังเรียน โดยพบว่าแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.87 ซึ่งอยู่ในระดับความเชื่อมั่นสูง (ค่าที่เหมาะสม คือ 0.7 ขึ้นไป)

3. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน แบบมาตรฐานประมาณค่า 4 ระดับ (Rating Scale)

3.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Item-Objective Congruence (IOC): แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน - หลังเรียน เมื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ของแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน จากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและด้านการวัดและประเมินผลพบว่า ผ่านเกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Item-Objective Congruence (IOC): เท่ากับ 1

3.2 ค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน (r): นำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน- หลังเรียน ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยศึกษาวิจัย แล้วนำผลมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน (r) เป็นรายข้อ โดยพบว่าแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าดัชนีอำนาจจำแนกเฉลี่ย (r) เท่ากับ 0.40 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม (ค่าที่เหมาะสม คือ 0.20 - 1.00)

3.3 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient): ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดแรงจูงใจใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.89

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

4.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Item-Objective Congruence (IOC): แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เมื่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ของแบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและด้านการวัดและประเมินผล พบว่า ผ่านเกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Item-Objective Congruence (IOC): เท่ากับ 1

4.2 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient): ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.92

การวิจัยในครั้งนี้ แบบแผนที่ใช้ในการวิจัย คือ Pre-Experimental Design: One Group Pretest Posttest Design (สมชาย วรภิเษมสกุล, 2554: 142-144)

$T_1 \quad X \quad T_2$

สถิติที่ใช้คือ Paired Sample T-test โดยที่

T_1 หมายถึง ผลการทดสอบก่อนทดลอง (Pre-test)

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

T_2 หมายถึง ผลการทดสอบหลังทดลอง (Posttest)

กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. วัดผลความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียน และวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียน

2. จัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 10 ชม.

3. วัดผลความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อ

ความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียน ชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน วัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนชุดเดียวกับแบบวัดก่อนเรียน และประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยสถิติที่ใช้สำหรับตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือและสถิติที่ใช้สำหรับวิเคราะห์ผลศึกษา ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ค่าความยากง่ายของข้อคำถาม ค่าอำนาจจำแนกของข้อคำถาม ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson และ ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบระหว่างค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอน โดยใช้สูตร T-test dependent

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

คะแนน	N	คะแนนเต็ม	\bar{x}	SD	t	p-value
ก่อนเรียน	32	40	15	8.65	11.9	< .001
หลังเรียน	32	40	25.3	6.89		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15 คะแนน ($\bar{x} = 15$, SD = 8.65) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.3 คะแนน ($\bar{x} = 25.3$, SD = 6.89) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อน

และหลังเรียนโดยใช้การวิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายบุคคล ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

คะแนน	N	\bar{x}	SD	t	p-value
ก่อนเรียน	32	2.98	0.46	4.11	< .001
หลังเรียน	32	3.30	0.37		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายบุคคล ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จำนวน 32 คน ด้วยแบบวัดแรงจูงใจ จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่า แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.98$, $SD = 0.46$) และ แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.30$, $SD = 0.37$) โดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

และผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.39$, $SD = 0.74$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ในข้อ 3 ที่กำหนดไว้คือ ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากขึ้นไป เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้านบรรยากาศการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 1 โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$, $SD = 0.67$) รองลงมา คือ ด้านการประเมินผล อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.47$, $SD = 0.71$) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.36$, $SD = 0.81$) ด้านเนื้อหาสาระ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33$, $SD = 0.69$) และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.26$, $SD = 0.77$)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15 คะแนน ($\bar{x} = 15$, $SD = 8.65$) และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.3 คะแนน ($\bar{x} = 25.3$, $SD = 6.89$) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน โดยใช้การวิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 ที่กำหนดไว้คือ ผลการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าก่อนเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.98$, $SD = 0.46$) และ แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.30$, $SD = 0.37$) โดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัย ข้อ 2 ที่กำหนดไว้คือ แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.39$, $SD = 0.74$) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ในข้อ 3 ที่กำหนดไว้คือ ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากขึ้นไป

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นผลจากการที่ผู้วิจัยได้บูรณาการองค์ประกอบเชิงเกม อาทิ คะแนน (Points) เหรียญตรา (Badges) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และความท้าทาย (Challenges) เข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เช่น เกมเปิดแผ่นป้าย Bamboozle การจับคู่คำศัพท์ และเกม Running Quiz ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ลดความวิตกกังวล และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการพิชิตเป้าหมาย นอกจากความตื่นเต้นท้าทายแล้ว นวัตกรรมนี้ยังเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งการสร้างสรรคผลงานด้วยตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนภาษาจนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดของ สหรัฐ ลักษณ์ะสุต (2564) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ผ่านการเล่นในสภาพแวดล้อมที่ปราศจากความเคร่งเครียดเป็นปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับผู้เรียนในปัจจุบัน นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังไปในทิศทางเดียวกับงานวิจัยของ วราจคณา แสงธิป (2564) และ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งต่างพบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการยกระดับความสามารถทางภาษาและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีระดับแรงจูงใจเพิ่มขึ้นจากระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.98$, $SD = 0.46$) สู่ระดับมาก ($\bar{x} = 3.30$, $SD = 0.37$) สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นจากง่ายไปยากช่วยให้นักเรียนลดความท้อแท้และเกิดความท้าทายอย่างต่อเนื่อง ซึ่งปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นของแรงจูงใจคือการใช้กลไกของเกม (Game Mechanics) เช่น แต้มสะสม ระดับขั้น รางวัล และกระดานผู้นำ ซึ่ง ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) ระบุว่า เป็นการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ และช่วยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนที่ตึงเครียดให้เป็นพื้นที่แห่งความสนุกสนาน กระตุ้นพฤติกรรมเชิงบวกผ่านภารกิจที่นักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเองและการเปรียบเทียบเชิงสร้างสรรค์บนกระดานคะแนน สอดคล้องกับแนวคิดของ Sandusky (2015) ที่พบว่า การให้ผลป้อนกลับทันที (Instant Feedback) ในเกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นได้ทั้งแรงจูงใจภายในและภายนอก นอกจากนี้ เกมมิฟิเคชันยังมีบทบาทสำคัญในการลดกำแพงทางภาษา และเพิ่มความกล้าแสดงออก โดยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนภาษาที่สอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Francisco (2015) ที่พบว่ากลวิธีนี้ช่วยดึงดูดผู้เรียนและรักษาบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่กดดัน เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ สุภาพร สมจิตร และคณะ (2566) ที่ยืนยันว่าการใช้เกมมิฟิเคชันช่วยพัฒนาทั้งทักษะทางภาษาและระดับแรงจูงใจให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยเหล่านี้จึงสะท้อนให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือทรงประสิทธิภาพในการเสริมสร้างแรงจูงใจ ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.39$, $SD = 0.745$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยด้านที่มีระดับความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมในรูปแบบเกมช่วยเปลี่ยนห้องเรียนภาษาอังกฤษที่เคยตึงเครียดให้มีความผ่อนคลาย อบอุ่น และสนุกสนาน ครูผู้สอนแสดงความเป็นกันเองและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพิชญ์กฤตา พักโพธิ์เย็น (2560) ที่พบว่าสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผล จนนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนที่ดียิ่งขึ้น นอกจากบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้แล้ว การนำกลไกเชิงเกมที่แปลกใหม่มาใช้ยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการตอบคำถามและทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน ผลักดันให้เกิดความพยายามในการใช้ภาษาร่วมกันเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ที่พบว่าระบบการให้คะแนนและกิจกรรมเชิงเกมช่วยสร้างความมั่นใจและความกล้าแสดงออกให้แก่ผู้เรียน ในทำนองเดียวกัน ผลการศึกษานี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วราจกานา แสงธิป (2564) และ ณิชชาภรณ์ สาโรจน์ (2565) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ช่วยให้ผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเป็นนวัตกรรมที่สร้างประสบการณ์เชิงบวกให้แก่ผู้เรียน ทั้งในด้านเนื้อหา กระบวนการ และประโยชน์ที่ได้รับ ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ดีขึ้น
2. นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา
3. ผลการศึกษาสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

ข้อเสนอแนะ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา อ23102 ภาษาอังกฤษ 6 ในครั้งนี้ เป็นการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งถัดไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะการนำวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรเลือกใช้กลไกเกมให้เหมาะกับวัย โดยเน้นการแข่งขันที่สร้างสรรค์ ทำทนายแต่ไม่กดดัน เพื่อรักษาความรู้สึกของผู้เรียนที่มีทักษะภาษาต่างกันและป้องกันความวิตกกังวล

1.2 ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมด้านเทคโนโลยี โดยตรวจสอบอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตก่อนเริ่มกิจกรรมออนไลน์ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและไม่มีอุปสรรคทางเทคนิค

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้วิจัยควรศึกษาผลกระทบของปฏิภักิรียาตอบสนองของผู้เรียนระหว่างการใช้เกม เนื่องจากเทคนิคเกมมิฟิเคชันกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันและความท้าทายสูง ซึ่งอาจส่งผลต่อพฤติกรรมและการทำกิจกรรมในระยะยาว จึงควรมีการสังเกตและวิเคราะห์ผลกระทบด้านอารมณ์และสังคมเพิ่มเติม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์. (2559). **เทคนิคการสร้างแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้**. วารสารวิชาการ สถาบันการ
อาชีวศึกษาภาคใต้ 1, 12(2), 12-21.
- กิตติ ประเสริฐสุข. (2555). **ASEAN Insight: ทักษะภาษาอังกฤษกับอาเซียน**. กรุงเทพฯ: กรุงเทพ
ธุรกิจ.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). **การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ณัชชาภรณ์ สาโรจน์. (2565). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี**. (การค้นคว้าอิสระ). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัย
นเรศวร.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค
เกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. วารสาร
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76-90.
- ธงพล พรหมสาขา. (2559). **โครงการพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษในสามจังหวัดชายแดนใต้**.
รายงานการวิจัย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และ
เทคโนโลยีแห่งชาติ.
- บุศรา โขมพัตร. (2564). **ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการ
อ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)**.
DSpace JSPUI. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/1033>
- วรางคณา แสงธิป. (2564). **การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบ
เน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและ
แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต)**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สทรรัฐ ลักษณะสุด และ คณະ. (2564). **ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ**

เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. *Journal of Modern Learning Development*, 6(3), 29-43.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **โครงการวิจัยเรื่องการกำหนดแนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ

สุพิชญ์กฤตา พักโพธิ์เย็น. (2560). **การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.**

สุภาพร สมจิต และ คณະ. (2566). **การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. *วารสารหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 2(2), 16-25.

Ellis, M. & Johnson, C. (1994). **Teaching Business English**. Oxford: Oxford University Press.

Francisco, J. F. F. (2015). **Using gamification to enhance second language learning**. *Digital Education Review*, (27), 32–54.

Reiman, M. P., & Manske, R. C. (2009). **Functional testing in human performance: Human kinetics**.

Sandusky, S. (2015). **Gamification in Education**. University of Arizona Press.