การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Using Gamification to Enhancing English Speaking Skills and Learning Motivation of Grade 3 Students

สุภาพร สมจิตต[1*], นทัต อัศภาภรณ์[2] และศักดา สวาทะนันทน์[2]

Suphaporn Somjit[1*], Natad Assapaporn[2] and Sakda Swathanan[2]

[1]สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

[1]Graduate in Curriculum and Instruction Division, Faculty of Education, Chiang Mai University

[2]ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

[2] Assistant Professor Dr. of Curriculum and Instruction Division, Faculty of Education, Chiang Mai University

*Corresponding author Email: suphaporn1192@gmail.com

(Received: July 24, 2023; Revised: September 4, 2023; Accepted: September 9, 2023)

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านกู่(ป่าเป้าประชานุเคราะห์) ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน จำนวน 8 แผน 16 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบทดสอบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ผลการศึกษาสรุปได้ ดังนี้ 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ใช้เกมมิฟิเคชันประกอบการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) ค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น โดยค่าเฉลี่ยของแรงจูงใจก่อนเรียนอยู่ในระดับน้อย และค่าเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน ทักษะการพูด แรงจูงใจ

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

Abstract

This study of using gamification to develop English speaking skills and English learning motivation of grade 3 students aimed to compare English speaking skill and learning motivation of Grade 3 students before and after using gamification. The population of this study was grade 3 students of Chumchonbankou School during the second semester of the academic year 2022. The research instruments consisted 8 gamification lesson plans, speaking tests, and English learning motivation questionnaire. The statistics used in data analysis included means, standard deviations, and growth score. The study findings shown that 1) English speaking skill after learning through gamification was higher compare to the previous result, and 2) English learning motivation

increased after using gamification. The student motivation before learning though gamification was at low level, meanwhile the student motivation after learning through gamification was at the moderate level.

Keywords: Gamification, Speaking Skill, Motivation

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้การดำเนินชีวิตของคนในสังคมทั่วโลกเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ทั้งทางเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง วิถีชีวิต การศึกษา รวมถึงการติดต่อสื่อสารที่ก้าวข้ามขีดจำกัดของเวลาและสถานที่ ทุกคนทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ในทันที อีกทั้งยังสามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว แต่การติดต่อสื่อสารนั้นมีข้อจำกัด คือ ภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร เพราะประเทศส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการสื่อสาร และเป็นภาษาสากล (English as Global Language) ส่งผลให้ประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่จำเป็นจะต้องมีการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารและสามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ได้อย่างรวดเร็วและทั่วถึง ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการ (2551) จึงได้กำหนดนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยมุ่งปรับจุดเน้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้ โดยเน้นการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) โดยปรับการเรียนการสอนจากการเน้นไวยากรณ์มาเป็นเน้นการสื่อสารที่เริ่มจาก การฟัง ตามด้วยการพูด การอ่านและการเขียนตามลำดับ และส่งเสริมให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานหลัก ด้วยหลักสูตรแบบเรียน สื่อการเรียนการสอน นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการของประเทศไทยยังได้ส่งเสริมให้นักเรียนเริ่มเรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับอนุบาล เพื่อเตรียมความพร้อมและให้ตัวนักเรียนได้มีความคุ้นเคยกับภาษาอังกฤษดีขึ้น (Festallor Education School (2563, ออนไลน์) และ ETS (2020) ได้ระบุความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษว่า ในทุก ๆ วันนี้ การรู้หลายภาษาเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง นอกเหนือจากการเพิ่มโอกาสในการทำงานแล้ว ยังทำให้เราสามารถเรียนรู้วัฒนธรรม สถานที่ และการดำรงชีวิตที่หลากหลาย ยิ่งเราเรียนรู้เยอะ เท่ากับว่าเราสามารถแสดงออกได้มากเช่นเดียวกัน

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

สิ่งสำคัญประการหนึ่งในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนคือแรงจูงใจ ซึ่งแรงจูงใจเป็นสิ่งที่สำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคล ช่วยให้นักเรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมุ่งหวัง เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องหาเทคนิค วิธีการที่จะสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนที่ประสบผลสำเร็จ โดย Blanchard and Thacker (2004, อ้างใน บวรสวรรค์ มุ้งทอง, 2561) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า ความปรารถนาที่จะใช้ทักษะและความรู้ที่ได้เรียนรู้มาใช้ในการทำงานอย่างมีเป้าหมายและทิศทาง ด้วยความทุ่มเททั้งแรงกายและแรงใจอย่างเต็มที่ กล่าวคือ แรงจูงใจเป็นแรงผลักดันที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลนั่นเอง (Martin, 2009, อ้างใน ปฏิภาณ จินาวงค์, 2561)

โรงเรียนชุมชนบ้านกู่ (ป่าเป้าประชานุเคราะห์) เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกประถมศึกษาเชียงราย เขต 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ปัจจุบันเปิดทำการเรียนการสอนชั้นอนุบาล 1 ถึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีนักเรียนทั้งสิ้น 217 คน ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของผู้ศึกษาที่ผ่านมาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนบางส่วนยังไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน กล่าวคือไม่สามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดีเท่าที่ควร อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมาอาจจะไม่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน ที่ส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และไม่เห็นภาพของการนำภาษาอังกฤษไปใช้ประโยชน์ต่อในชีวิตประจำวัน ยิ่งไปกว่านั้น คือ นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษ รวมทั้งการได้รับการฝึกฝนทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และ

การเขียนที่ไม่เหมาะสมกับนักเรียน นักเรียนมีความกลัวที่จะพูดออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหรือการใช้โทนเสียง (Intonation) นักเรียนไม่กล้าสนทนาภาษาอังกฤษ และนักเรียนมักใช้วิธีการเรียนรู้โดยการท่องจำมากกว่าการทำความเข้าใจ อีกทั้งนักเรียนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ทำให้ไม่กล้าแสดงออก ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษที่ผ่านมายังไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

จากปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนข้างต้น ผู้ศึกษาได้หาวิธีการจัดการเรียนรู้ และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนเพื่อให้นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น ผู้ศึกษาจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นการนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อจูงใจนักเรียนมีส่วนร่วม ประกอบด้วย การให้คะแนน (Points) การมอบสัญลักษณ์แห่งความสำเร็จ (Achievement Badges) ของรางวัล (Reward) รวมทั้งการมีส่วนร่วมในกระดานผู้นำ (Leadership Boards) ดังที่ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) ได้ให้แนวคิดเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการประยุกต์องค์ประกอบหลักการของเกมให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การใช้พฤติกรรมตอบสนองผู้เรียนด้วยกลไกของเกมเป็นการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ โดยการนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษอาจช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ตัวอย่างกลไกของเกมที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับขั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) สินค้าเสมือน (Virtual Goods) กระดานผู้นำ (Leaderboards) การให้ของขวัญแก่กัน (Gifting and Charity) เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยจูงใจให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมเชิงบวกตามที่ผู้สอนได้ตั้งเป้าหมายไว้ อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดความตื่นเต้นและกระตือรือร้นในการเรียน

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจในการนำรูปแบบเกมมิฟิเคชันมาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน

วิธีดำเนินการศึกษา

ผู้ศึกษาดำเนินการศึกษาในประเด็นดังต่อไปนี้

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน โรงเรียนชุมชนบ้านกู่ (ป่าเป้าประชานุเคราะห์) จังหวัดเชียงราย

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้อิงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิชาภาษาอังกฤษ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และคำกริยา โดยกำหนดหน่วยการเรียนรู้ 2 หน่วย ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 These are my gloves. และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 I can sing.

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 8 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง โดยผู้ศึกษาให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ท่าน พบว่ามีค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพเท่ากับ 4.83 ซึ่งหมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุด

2. แบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งใช้ประเมินทักษะในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน เป็นแบบทดสอบที่มีการให้คะแนนแบบรูบิคส์ ที่มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ในช่วง 0.60 – 1.00 และความเหมาะสมของแบบทดสอบ ระดับ 4.55 ซึ่งหมายความว่าเป็นแบบทดสอบมีความเหมาะสมมากที่สุด

3. แบบประเมินแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) พบว่ามีค่า IOC รายข้ออยู่ในช่วงคะแนน 0.60 – 1.00 เป็นข้อคำถามมาใช้ได้ โดยมีการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะในบางประเด็น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาจะเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมดังนี้

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

1. นำหนังสือจากสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อขออนุญาตทำการศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านกู่ (ป่าเป้าประชานุเคราะห์) อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย จำนวน 28 คน

2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแผน รวม 16 ชั่วโมง ทดสอบการพูดและวัดแรงจูงใจก่อนและหลังเรียน

3. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อแปลผล นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางและบรรยายเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ใช้สำหรับประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ผู้ศึกษากำหนดไว้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย (μ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\boldsymbol{\sigma}$) และค่าร้อยละพัฒนาการ (DS) และแปลคะแนนตามเกณฑ์ระดับพัฒนาการ โดยใช้เกณฑ์ของ ศิริชัย กาญจนวาสี (2552) คือ

คะแนน 76 – 100	หมายความว่า พัฒนาการอยู่ในระดับสูงมาก
คะแนน 51 – 75	หมายความว่า พัฒนาการอยู่ในระดับสูง
คะแนน 26 – 50	หมายความว่า พัฒนาการอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนน 0 – 25	หมายความว่า พัฒนาการอยู่ในระดับต้น

2. นำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาวิเคราะห์หาค่าระดับแรงจูงใจโดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย (μ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (**σ**) และค่าร้อยละพัฒนาการ (DS) โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 หมายถึง มีแรงจูงใจในการเรียนมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายถึง มีแรงจูงใจในการเรียนมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 หมายถึง มีแรงจูงใจในการเรียนปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 หมายถึง มีแรงจูงใจในการเรียนน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 - 1.50 หมายถึง มีแรงจูงใจในการเรียนน้อยที่สุด

ผลการศึกษา

1. ผลการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชันคะแนนเต็ม 30 คะแนน (N = 28)

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (คะแนน)	ก่อนเรียน		หลังเรียน		DS	ระดับพัฒนาการ
	μ	**σ**	μ	**σ**		
1. การเลือกใช้คำศัพท์และการใช้ไวยากรณ์ (12 คะแนน)	0.06	0.10	9.83	0.87	81.83	ระดับสูงมาก
2. การออกเสียงและสำเนียง (6 คะแนน)	0.00	0.00	4.19	0.55	69.83	ระดับสูง
3. ความคล่องแคล่ว (6 คะแนน)	0.00	0.00	4.11	0.57	68.50	ระดับสูง
4. การแสดงท่าทางและน้ำเสียง (6 คะแนน)	0.00	0.00	4.18	0.57	69.67	ระดับสูง
รวม (30 คะแนน)	**0.06**	**0.09**	**22.31**	**0.64**	**74.32**	**ระดับสูง**

** หมายเหตุ - ผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 0.00 เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องตามเกณฑ์*

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ใช้เกมมิฟิเคชันประกอบการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนเท่ากับ 0.06 และ หลังเรียนเท่ากับ 22.31 และมีค่าร้อยละพัฒนาการเท่ากับ 74.32 แปลผลได้ว่าระดับพัฒนาการอยู่ในระดับสูง โดยพบว่า ทักษะด้านการเลือกใช้คำศัพท์และการใช้ไวยากรณ์ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากที่สุด และด้านที่มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นรองลงมา คือ ด้านการออกเสียงและสำเนียง ด้านการแสดงท่าทางและน้ำเสียง ด้านความคล่องแคล่ว ตามลำดับ

2. แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนจำแนกตามองค์ประกอบ 6 ด้าน (N=28)

องค์ประกอบของแรงจูงใจ	ก่อนเรียน			หลังเรียน			(DS)	ระดับพัฒนาการ
	μ	σ	แปลผล	μ	σ	แปลผล		
1. ความกล้าแสดงออก	2.43	1.22	น้อย	3.72	0.98	มาก	50.05	สูง
2. ความตั้งใจใฝ่เรียนรู้	2.45	1.40	น้อย	4.17	0.96	มาก	68.16	สูง
3. ความรับผิดชอบ	2.15	1.33	น้อย	3.37	1.14	ปานกลาง	39.51	ปานกลาง
4. การให้ร่วมมือในชั้นเรียน	2.35	1.33	น้อย	3.62	1.03	มาก	46.96	ปานกลาง
5. ความอดทนต่อการทำงาน	2.47	1.36	น้อย	3.69	1.03	มาก	48.53	ปานกลาง
6. การวางแผนการทำงาน	2.93	1.53	ปานกลาง	4.42	0.79	มาก	73.83	สูง
เฉลี่ยรวม	**2.20**	**0.43**	**น้อย**	**3.41**	**0.47**	**ปานกลาง**	**54.51**	**สูง**

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมของนักเรียนทั้งหมด 6 ด้านในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกด้าน มีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการก่อนเรียนและหลังเรียนเพิ่มขึ้นต่างกันเท่ากับ 54.51 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านที่มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ ด้านการวางแผนการทำงานโดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 73.83 อยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นรองลงมา คือ ด้านความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 68.61 อยู่ในระดับมาก และด้านที่มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นน้อยที่สุด คือ ด้านความรับผิดชอบซึ่งมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 39.51 อยู่ในระดับปานกลาง

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

อภิปรายผล

สำหรับการอภิปรายผลการศึกษา ผู้ศึกษาได้จำแนกประเด็นต่อไปนี้

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ใช้เกมมิฟิเคชันประกอบการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีระดับพัฒนาการในระดับสูง ทักษะด้านการเลือกใช้คำศัพท์และการใช้ไวยากรณ์ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการออกเสียงและสำเนียง ด้านการแสดงท่าทางและน้ำเสียง ด้านความคล่องแคล่ว ตามลำดับ

1.1 ทักษะการพูดด้านการเลือกใช้คำศัพท์และการใช้ไวยากรณ์มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 81.83 อยู่ในระดับสูงมาก อาจเนื่องมากจากการใช้เกมมิฟิเคชันในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็น การให้คะแนน (Points) การมอบสัญลักษณ์แห่งความสำเร็จ (Achievement Badges) ของรางวัล (Reward) รวมทั้งการมีส่วนร่วมในกระดานผู้นำ (Leadership Boards) ซึ่งการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับชั้นเรียนและช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น และยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานและความท้าทายอีกด้วย เช่นเดียวกับที่ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) ได้ให้แนวคิดเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการประยุกต์องค์ประกอบหลักการของเกมให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การใช้พฤติกรรมตอบสนองผู้เรียนด้วยกลไกของเกมเป็นการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ กล่าวคือ ได้รับสิ่งตอบแทน (Rewards) การต้องการการยอมรับ (Status/Respect) การประสบความสำเร็จ (Achievements) การได้แสดงออกในตัวตน (Self-expression) ความต้องการชัยชนะในการแข่งขัน (Competition) และความเอื้ออาทร (Altruism) เวลา (Elapse Time) และผลย้อนกลับ (Feedback) เมื่อใช้สิ่งแวดล้อมเหล่านี้จึงทำให้เกิดการเข้าสังคม การเรียนอย่างรอบรู้ มีการแข่งขัน ความสำเร็จมีสถานภาพตัวตน

1.2 ทักษะการพูดด้านการออกเสียงและสำเนียงมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 69.83 อยู่ในระดับสูง อาจเนื่องมากจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันมีการดำเนินกิจกรรม

ไปอย่างเป็นขั้นตอน มีการแทรกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนการสอน อาทิ การใช้กระดานผู้นำ (Leadership Board) ทำให้นักเรียนมองเห็นภาพรวมของแต้มคะแนน (Points) แล้วเกิดความท้าทาย อยากแข่งขันเพื่อให้ตนเองมีบทบาทในกระดานผู้นำ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและความกล้าแสดงออกในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้ทักษะการพูดด้านการออกเสียงและสำเนียงในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับข้อค้นพบของ Garland (2015) ที่ศึกษาผลกระทบของการใช้เกมมิฟิเคชันในการการเรียนภาษาที่สองว่า การจัดอันดับคะแนนสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการแข่งขัน โดยนักเรียนที่อยู่อันดับท้าย ๆ จะเกิดความคิดพัฒนาตนเองเพื่อให้มีคะแนนสะสมเทียบเท่ากับเพื่อน รวมถึงสามารถกระตุ้นให้นักเรียนที่มีคะแนนสูงอยู่แล้วพัฒนาตนเองให้สร้างผลงานที่ดีขึ้นและมีคะแนนอยู่ในอันดับต้น ๆ

1.3 ทักษะการพูดด้านความคล่องแคล่วมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 68.50 อยู่ในระดับสูง อาจเนื่องมาจาก นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ การออกเสียง และการรู้คำศัพท์ที่ถูกต้อง ซึ่งการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ใช้เกมมิฟิเคชันจูงใจให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียน ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ และมีความมั่นใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รงคเทพ ลิ้มมณี (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ด้านการออกเสียง และความคล่องแคล่ว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1.4 ทักษะการพูดด้านการแสดงท่าทางและน้ำเสียงมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 69.67 อยู่ในระดับสูง อาจเนื่องมาจากนักเรียนได้แสดงท่าทางและใช้น้ำเสียงจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนประกอบกับการใช้เกมมิฟิเคชันในชั้นเรียน ทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทรวดี ปันติ (2558) ศึกษาผลการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางที่มีต่อทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษและการกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนกมล-เรียม สุโกศล (บ้านผาใต้) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง มีค่าเฉลี่ยจากการทดสอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. พฤติกรรมของนักเรียนทั้งหมด 6 ด้านในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ ด้านการวางแผนการทำงาน รองลงมา คือ ด้านความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ และด้านที่น้อยที่สุด คือ ด้านความรับผิดชอบตามลำดับ

2.1 ผลการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนด้านความกล้าแสดงออก พบว่า พฤติกรรมของนักเรียนด้านความกล้าแสดงออกในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 59.05 อยู่ในระดับสูง โดยเฉพาะความภูมิใจที่ได้แสดงออกผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน มีรองลงมาคือ การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษในชั้นเรียน มีด้านที่น้อยที่สุด คือ ความกล้าแสดงออก อาจเนื่องมาจากการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ผู้ศึกษาเลือกใช้ เช่น การทำสมุดสะสมสติ๊กเกอร์ และการใช้กระดานผู้นำ ช่วยให้นักเรียนได้เห็นคะแนนของตนเอง เปรียบเทียบกับคะแนนของเพื่อนร่วมชั้นเรียน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกในชั้นเรียนมากขึ้น โดยนักเรียนมีพฤติกรรมด้านการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษบ่อย อีกทั้งยังมีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออกเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับ รัตนา กลิ่นจุ้ย และ ชวนพบ เอี่ยวสานุรักษ์ (2565) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตน ของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยมีค่าคะแนนก่อนการ

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

จัดการเรียนรู้เท่ากับ 3.50 คิดเป็นร้อยละ 70 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 4.08 คิดเป็นร้อยละ 81.60 อยู่ในระดับมาก ในด้านผลลัพธ์ทางการเรียนรู้พบว่าผู้เรียนมีผลลัพธ์ทางการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

2.2 ผลการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนด้านความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ พบว่า พฤติกรรมของนักเรียนด้านความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกข้อ มีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 68.16 อยู่ในระดับสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านความต้องการเรียนรู้คำศัพท์ รองลงมา คือ ความสนุกสนานในการเรียน ด้านที่น้อยที่สุด คือ ความกระตือรือร้นในการเรียน อาจเนื่องมากจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันช่วยให้บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนเกิดความท้าทายและความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำภารกิจให้สำเร็จ สอดคล้องกับ ศุภกร ถิรมงคลจิต (2559) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3 ผลการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนด้านความรับผิดชอบ พบว่า พฤติกรรมของนักเรียนด้านความรับผิดชอบ ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 39.51 อยู่ในระดับปานกลาง ข้อที่ร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นสูงที่สุด คือ การทำงานด้วยตนเอง รองลงมาคือการทำการบ้านเป็นประจำ ด้านที่น้อยที่สุด คือ ไม่ลอกการบ้านหรืองานจากคนอื่น อาจแป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยการนำเกมมิฟิเคชันเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีความสนใจ ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมและการเรียนรู้ ส่งผลทำให้พฤติกรรมด้านความรับผิดชอบของนักเรียนมีค่าคะแนนเพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับ จันทรภรณ์ แสวงกิจ, ศศิพร พงศ์เพลินพิศ และ สุชีรา มะหิเมือง (2564) ได้วิจัยเรื่อง ผลการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบริบูรณ์ศิลป์รังสิต ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการมีส่วนร่วมเชิงบวกไม่มีความแตกต่างกัน ขณะที่พฤติกรรมการมีส่วนร่วมเชิงลบมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 ผลการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนด้านการให้ความร่วมมือในชั้นเรียน พบว่า พฤติกรรมของนักเรียนด้านการให้ความร่วมมือในชั้นเรียนภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 46.96 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านที่เพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ การทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน รองลงมา คือ การได้รับรางวัลและคำชมจากครู ด้านที่น้อยที่สุด คือ การทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน อาจเนื่องมาจากการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น กระดานผู้นำ (Leadership Board) ซึ่งสามารถใช้เปรียบเทียบความก้าวหน้าระหว่างตนเองกับเพื่อน ๆ ได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความท้าทายและอยากแข่งขัน และยังได้เห็นพัฒนาการของตนเองจากการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งการใช้กระดานผู้นำ (Leadership Board) จัดเป็นองค์ประกอบเกี่ยวกับผู้อื่น (Social-Elements) ที่กล่าวได้ว่าเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ในการแข่งขันหรือการร่วมมือกัน สอดคล้องกับ Karl M. Kapp (2012, อ้างใน กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560: ออนไลน์) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันข้อหนึ่งคือ การจูงใจให้เกิดการกระทำ (Motivate Action) เป็นกระบวนการของการใช้พลังงานและความสนใจอย่างมีทิศทาง โดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามมาสำหรับบุคคลที่มีแรงกระตุ้น ความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรม

2.5 ผลการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนด้านความอดทนต่อการทำงาน พบว่า พฤติกรรมของนักเรียนด้านความอดทนต่อการทำงานภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 48.53 อยู่ในระดับ

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

ปานกลาง ด้านที่เพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ การทำงานด้วยความสนุก รองลงมา คือ การพยายามทำแบบฝึกหัดด้วยตนเอง ด้านที่น้อยที่สุด คือ การอยากทำงานที่อยากขึ้นกว่าเดิม อาจแป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน เป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งสร้างความสนุกสนานและความท้าทายในการทำกิจกรรมเพื่อให้ได้รับรางวัลที่ครูกำหนดไว้ จึงทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจและความพยายาม ความอดทน อดกลั้นในการทำกิจกรรมและงานต่าง ๆ สอดคล้องกับ Walker, Greene, & Mansell (2006, อ้างใน วรรณธิดา ยลวิลาศ, 2562) จุดมุ่งหมายหนึ่งของเกมมิฟิเคชันทางการศึกษา คือ การมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของผู้เรียนเป็นการออกแบบพฤติกรรมเพื่อการมีส่วนร่วมของผู้เล่น บุคคลที่มีแรงจูงใจจะเกิดความกระตือรือร้นและพยายามดิ้นรน เพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมาย แรงจูงใจเกิดได้จากหลายสาเหตุไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอน

2.6 ผลการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนด้านการวางแผนการทำงาน พบว่า พฤติกรรมของนักเรียนด้านการวางแผนการทำงานภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 73.83 อยู่ในระดับสูง ด้านที่เพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ การเรียนภาษาอังกฤษได้ดีจะเป็นประโยชน์ในการเรียนระดับที่สูงขึ้น รองลงมา คือ การเตรียมอุปกรณ์การด้านที่น้อยที่สุด คือ การวางแผนการทำงานในการทำชิ้นงานต่าง ๆ อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน นั่นเปรียบเสมือนการเล่นเกมที่นักเรียนจะต้องมีการวางแผนการเล่นเกม การกำหนดเป้าหมายในการเล่นเกมส่งผลทำให้นักเรียนนำวิธีการต่างๆ เหล่านั้นมาปฏิบัติใช้ในการเรียนและการทำงานที่ครูมอบหมายโดยอัตโนมัติ สอดคล้องกับชนัตถ์ พูนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) ที่ได้วิจัยเรื่อง การศึกษานวัตกร รมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีค่าระดับความชื่นชอบในวิชาที่เรียนและความผูกพันที่มีต่อ การเรียนที่สูงขึ้นและสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการเรียนที่ตั้งใจฟัง มีสมาธิ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และมีความสนุกสนานในการเรียนสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ครูมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

1. การออกแบบเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ต้องมีการกำหนดกติกา เช่น การให้คะแนน (Points) และข้อตกลงในการให้รางวัล รวมถึงข้อตกลงในชั้นเรียนให้ชัดเจน

2. การใช้กระดานผู้นำ (Leader Board) ในการจัดการเรียนรู้ ควรนำไปใช้ในขั้น Wrap up เพราะเป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนได้สรุปข้อมูลจากคะแนน (Points) ที่นักเรียนสะสมได้ในชั่วโมงนั้น ๆ ซึ่งจะช่วยทำให้นักเรียนเกิดความตื่นเต้นและท้าทายในการแข่งขันได้ หรือครูผู้สอนอาจนำไปใช้ในขั้น Warm up เพื่อให้นักเรียนเห็นคะแนนของตนเองและของเพื่อนในช่วงต้นชั่วโมง และจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการแข่งขันในการทำกิจกรรมในชั่วโมง เพื่อมีส่วนร่วมในกระดานผู้นำ

3. เนื้อหาสาระของบทสนทนาภาษาอังกฤษที่จะนำมาใช้สอน ควรเป็นเนื้อหาที่ใกล้ตัวผู้เรียน หรือเป็นสิ่งที่ผู้เรียนพบเจอได้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับชีวิตประจำวันของตนเองได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาตัวแปรอื่น ๆ เช่น การฟัง การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาเทคนิคอื่น ๆ มาใช้ในการพัฒนาแรงจูงใจของผู้เรียน เช่น การใช้ห้องเรียนกลับด้าน การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสอนภาษาอังกฤษ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). *เกมิฟิเคชั่น (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2565, จาก https://touchpoint.in.th/gamification/

จันทรภรณ์ แสวงกิจ, ศศิพร พงศ์เพลินพิศ และสุชีรา มะหิเมือง. (2564). ผลการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบริบูรณ์ศิลป์รังสิต. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา,* 15(19), 33-43.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบห้องเรียนแนวดิจิทัล.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บวรสวรรค์ มุ้งทอง. (2561). *การใช้สื่อสภาพจริงเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอนจั่น จังหวัดเชียงใหม่.* [การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปฏิภาณ จินาวงค์. (2561). *การใช้เพลงเพื่อส่งเสริมความรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแม่ปอน จังหวัดเชียงใหม่.* เชียงใหม่ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:143006

ภัทรวดี ปันติ, ชาตรี มณีโกศล และศิริพร ชีปนวัฒนา. (2558). ผลการใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางที่มีต่อทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษและการกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนกมล-เรียมสุโกศล (บ้านผาใต้). *วารสารบัณฑิตวิจัย,* 6(2), 39-46.

รงคเทพ ลิ้มมณี. (2563). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรังสิต.

รัตนา กลิ่นจุ้ย และชวนพบ เอี่ยวสานุรักษ์. (2565). ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตน ของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร,* 24(3), 254-269.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการประเมิน.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศุภกร ถิรมงคลจิต. (2559). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,* 11(4), 450-464.

ETS. (2020). *The Importance of Learning English.* Retrieved December 30, 2021, from https://www.etsglobal.org/pl/en/blog/news/importance-of-learning-english

Festallor Education School. (2563). *ความสำคัญของภาษาอังกฤษในด้านต่างๆ.* สืบค้นเมื่อ 31 ธันวาคม 2564, จาก https://www.festallor-edu.com/post/why-english-is-Important

Garland, Christopher M., (2015). Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis. The Repository at St. Cloud State. (n.d.). Retrieved from https://repository.stcloudstate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1043&context=engl_etds

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.