

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

The Development Of Achievement And Motivation In Learning About Thai Sentences By Using Gamification Technique for students grade 2

Received: November 16, 2022
Revised: December 25, 2022
Accepted: December 26, 2022

วัทนพร บุญชู (Wattanaporn Boonshu)*

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน 2. ศึกษาแรงจูงใจในการเรียนการรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3. ศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดราชบุรณศรีธธา อำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี ปีการศึกษา 2565 จำนวน 9 คนซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยค แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าทีแบบไม่เป็นอิสระ (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยค ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. แรงจูงใจในการเรียนการรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยแรงจูงใจเชิงบวกภาพรวมอยู่ในระดับมากและแรงจูงใจเชิงลบภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง
3. ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ประโยค, แรงจูงใจ, เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

* ครูภาษาไทย โรงเรียนวัดราชบุรณศรีธธา จังหวัดเพชรบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรีเขต 1

E-mail: boonshu.wattanaporn007@gmail.com

Thai language teacher at Watratsattha School, Phetchaburi Primary Educational Service Area District Office1

E-mail: boonshu.wattanaporn007@gmail.com

Abstract

The development of achievement and motivation in learning about Thai Sentences by using gamification technique for grade 2; objective were 1) to compare the learning achievement on the Thai Sentences for grade 2 before and after the learning by using gamification technique. 2) to study of motivation in learning about Thai Sentences for grade 2. And 3) to study of opinions in learning about thai sentences by using gamification technique for students grade 2. The population used in this research was grade 2 at Waratsattha School, Banlaem district Phetchaburi province of academic year 2022, 9 students, who were selected by purposive sampling. The research instrument were a learning management plan for Thai language subjects that were used for gamification technique. An achievement test on the subject of a sentence, a measure of student's motivation in learning. And a questionnaire on the opinions of students towards learning by using gamification technique. The statistics used in the research were mean ($\bar{x}$) standard deviation (S.D.) and t-test dependent.

The results showed that:

1. The learning achievement on the Thai Sentences for grade 2 by using gamification technique, after learning management was significantly higher than before learning management at .05 statistically significant level.
2. Motivation in learning about the Thai Sentences for grade 2 by using gamification technique with overall positive motivation was at high level and overall negative motivation was at moderate level.
3. Overall opinion towards the learning by using gamification technique for grade 2 was at a high level.

Keywords: Thai Sentences, Motivation, Gamification technique

บทนำ

ทักษะการใช้ภาษาเขียนหรือภาษาพูดเพื่อสื่อสารในสังคมให้ประสบผลสำเร็จจะต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียบเรียงคำให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ หากเรียงคำไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์จะส่งผลให้การสื่อสารล้มเหลวหรือไม่บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ ดังนั้น การเรียบเรียงคำให้เป็นประโยคเป็นสิ่งที่สำคัญในกระบวนการสื่อสาร ผู้ใช้ภาษาจึงต้องเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างประโยค ได้แก่ ประโยคสามัญ ประโยครวม และประโยคซ้อนเพื่อจะได้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพดังที่จุไรรัตน์ ลักษณะศิริและวีรวัฒน์ อินทรพร Laksiri & Inthaporn (2019: 55) กล่าวไว้ว่า การนำความรู้เรื่องประโยคไปใช้ในการพูดหรือเขียนนั้นมีจุดประสงค์หลักเพื่อสื่อความคิดของผู้ส่งสารให้ผู้รับสารเข้าใจได้ตรงกัน สิ่งสำคัญในการใช้ประโยค ได้แก่ การใช้ประโยคให้ถูกต้องตามโครงสร้างของประโยค หลีกเลี่ยงประโยคบกพร่องเพื่อให้สอดคล้องกับความคิดที่ต้องการสื่อ

การใช้ประโยคต่าง ๆ ในปัจจุบันมักจะไม่ถูกต้องตามโครงสร้างและหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามไวยากรณ์ภาษาไทยเนื่องจากการใช้ภาษาไทยในปัจจุบันไม่มีความเคร่งครัดในการใช้ประโยค ใช้หลักความเข้าใจในการสื่อสารจึงส่งผลให้ประโยคที่เกิดขึ้นไม่ตรงตามโครงสร้างไวยากรณ์ไทย เมื่อใช้จนเกิดความเคยชินก็ส่งผลให้จดจำรูปแบบโครงสร้างประโยคที่ผิดและถ่ายทอดรูปแบบผิด ๆ ในการสื่อสาร ยิ่งไปกว่านั้น การใช้ประโยคตามโครงสร้างเช่นเดียวกับภาษาตะวันตกก็ยิ่งทำให้โครงสร้างของประโยคมีความบกพร่องไปจากเดิมดังที่ ครรชิต มัลลียงค์ (Malaiwong, 2017: 10) กล่าวไว้สามารถสรุปได้ดังนี้ ปัญหาสำคัญก็คือรูปแบบของภาษาไทยเองที่ไม่ได้เข้มงวดด้านการใช้ประโยคให้ครบถ้วนสมบูรณ์ คือ มี ประธาน กริยา กรรม เหมือนภาษาตะวันตก การใช้ภาษานี้บางครั้งก็สามารถละส่วนประกอบต่าง ๆ ไว้ในฐานที่เข้าใจ

ปัญหาต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นมีสาเหตุหลักมาจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหลักเกณฑ์และโครงสร้างทางไวยากรณ์มีความยากโดยเฉพาะเรื่องประโยคที่มีความซับซ้อน ความคล้ายคลึง และความแตกต่างของแต่ละประเภทอาจจะสร้างความสับสนให้กับผู้เรียนและส่งผลให้ไม่สนใจเรียนในเนื้อหาที่เป็นหลักการใช้ภาษาไทย ยิ่งไปกว่านั้นปัญหาการใช้ประโยคไม่ถูกต้องตามโครงสร้างและหลักเกณฑ์ทางไวยากรณ์พบมากในปัจจุบันโดยเฉพาะเกิดขึ้นกับกลุ่มของนักเรียนเป็นจำนวนมากเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ส่งผลให้นักเรียนต้องเรียนในรูปแบบออนไลน์ นักเรียนเกิดความถดถอยทางการเรียนรู้และไม่สนใจเรียนส่งผลให้การเขียนสื่อสารผ่านประโยคบกพร่องหรือผิดโครงสร้างของประโยคสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของสโรชา กุลวงศ์ (Kulwong, 2021: interview) ที่กล่าวว่า จากการสอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดราชบุรุษศรีศรธา จังหวัดเพชรบุรี ปีการศึกษา 2564 พบว่า นักเรียนส่วนมากเขียนสื่อสารเป็นประโยคไม่ได้ เขียนประโยคค่อนข้างผิดหลักและโครงสร้างของประโยค เมื่อสอนเรื่องการแต่งประโยค นักเรียนส่วนมากมักจะไม่นสนใจโดยให้เหตุผลว่าเนื้อหาหายาก ไม่สนุก น่าเบื่อเพราะต้องฟังครูและจดบันทึกค่อนข้างมากทำให้การแต่งประโยคยังมีข้อบกพร่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประโยค ไม่เป็นที่น่าพึงพอใจเนื่องจากนักเรียนสอบผ่านร้อยละ 38.16 และสอบไม่ผ่านร้อยละ 61.84

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาดังกล่าว พบว่า มีนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สะท้อนให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นการบรรยายและให้นักเรียนจดบันทึกสิ่งที่ครูสอนไม่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยที่ต้องเน้นกิจกรรมแบบ Active learning ต้องลงมือทำมากกว่าการนั่งฟังบรรยายและจดบันทึกหรือ Passive learning การเรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ จะทำให้นักเรียนจดจำเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการฟังการจดบันทึกดังกล่าวของวิทยา พัฒนเมธาดา (Phatthanamethada, 2021: website) ความว่า Active learning เป็นกระบวนการเรียนที่มีการพัฒนาผู้เรียนตามสมรรถนะและคุณลักษณะของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานดีกว่า Passive learning

การจัดการเรียนรู้ เรื่อง ประโยค ซึ่งมีเนื้อหาที่ซับซ้อนและต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์เป็นอย่างมาก ซึ่งนักเรียนจะเกิดภาวะเครียดขณะเรียน ตลอดจนส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจในเนื้อหาดังกล่าว ครูจึงต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกโดยใช้กระบวนการเกมเข้ามาเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียน

การสอนสอดคล้องกับคำกล่าวของนูลลี อูปัย (Uppai, 2015: 75) สรุปได้ว่า เมื่อนักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าเนื้อหา
ของบทเรียน ไม่น่าสนใจ ไม่สำคัญและน่าเบื่อ ครูผู้สอนเองจึงต้องระลึกรู้สึกไว้อยู่เสมอว่าตนมีหน้าที่ที่จะต้องทำให้
นักเรียนเกิดความตื่นตัวและมีความกระตือรือร้นในการเรียนทุกครั้ง รวมทั้งยังต้องปลูกฝังลักษณะนิสัยใฝ่รู้และ
กระหายที่จะเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองต่อไปได้

ครูจึงจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน
โดยจะต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนมีความสุขสนุกสนานซึ่งการสร้างแรงจูงใจในการเรียนมีหลากหลายวิธีแต่วิธีที่
นิยมกันมากคือการใช้เกมหรือกระบวนการเกมต่าง ๆ เนื่องจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในช่วงวัยที่
ชอบความท้าทาย ชอบการแข่งขัน ชอบความสนุกสนาน อยากรู้ อยากทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเองสอดคล้องกับ
Laksiri & Inthaporn (2019: 55) ที่กล่าวว่าสถาบันการศึกษาและครูควรส่งเสริมกิจกรรมที่เด็กสนใจ ถนัด
มีความสามารถพิเศษเพื่อนำไปสู่การค้นพบตัวเอง ควรใช้กิจกรรมที่ทำหายเพราะเด็กจะชอบลักษณะของการผจญภัย
มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบเข้าสังคมและมักจะยึดมั่นอุดมการณ์ ความตั้งใจของตนเอง

การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดของเกมนั้นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายโดยในปัจจุบันมีแนวคิดเกี่ยวกับ
เกมที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นั่นคือ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นแนวคิดที่นำมา
ประยุกต์ให้เข้ากับวงการการศึกษาเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี
โดยมีนักวิชาการได้อธิบายกระบวนการของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมหรือ
การนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกในการเล่น เช่น แต้มสะสม (points) ระดับชั้น (levels) การได้รับ
รางวัล (rewards) กระดานผู้นำ (leaderboards) หรือจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม (competition) เป็นต้น
มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นโดยไม่ใช้เกมเพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน (Kapp, 2012: 9; Poondet & Lertpornkulrat, 2018:
33; Lertbumrungchai, 2017: online; Na Songkhla, 2018: 202 and Inchanan, 2018: 2)

เมื่อพิจารณาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันแล้ว พบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันต้องการมุ่งเน้นให้เกิด
กระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเล่นเพื่อให้ผู้ที่ใช้งานสามารถใช้เวลากับเกมได้โดยไม่เกิดความรู้สึกเบื่อและ
มีความรู้สึกร่วมไปกับการทำกิจกรรมสอดคล้องกับคำกล่าวของฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (Choosangnil, 2018: website)
สามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้เทคนิคและกลไกของเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์
ระหว่างผู้จัดการกิจกรรมและผู้ร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นหนึ่งในเครื่องมือทางการตลาดที่ถูกใช้อย่างกว้างขวางในต่างประเทศ

จากสภาพปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง ประโยค รวมทั้งแนวคิด
และผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษา เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้
เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากเนื้อหา
เกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง ประโยคมีความซับซ้อนและค่อนข้างยากจึงเหมาะสมที่จะใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
มากระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน
มีความท้าทาย และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียนผ่านการแลกเปลี่ยน
ความคิดเห็นได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเรียนการรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

แรงจูงใจเป็นสภาพภายในที่กระตุ้นและขับเคลื่อนความคิด ความรู้สึก และการกระทำของมนุษย์ให้ไปสู่เป้าหมาย นักเรียนที่มีแรงจูงใจในตนเองจะเป็นบุคคลที่มีเป้าหมายและทิศทางไปสู่เป้าหมายชัดเจน รวมทั้งจะพยายามจนบรรลุเป้าหมายนั้น แรงจูงใจอาจเกิดขึ้นเพียงชั่วคราวขึ้นอยู่กับสถานการณ์บางอย่าง นักเรียนอาจจะมีแรงจูงใจสูงมากในสถานการณ์หนึ่ง ๆ เมื่อบรรลุผลแล้วแรงจูงใจนั้นก็หมดลง ดังนั้น การกระทำเพื่อให้บุคคลมีแรงจูงใจ ความท้าทายจะต้องไม่ยากจนเกินไปหรือง่ายจนเกินไป (Kapp, 2012: 12; Reimann, 2020: 367; Chamnan, 2013: 265)

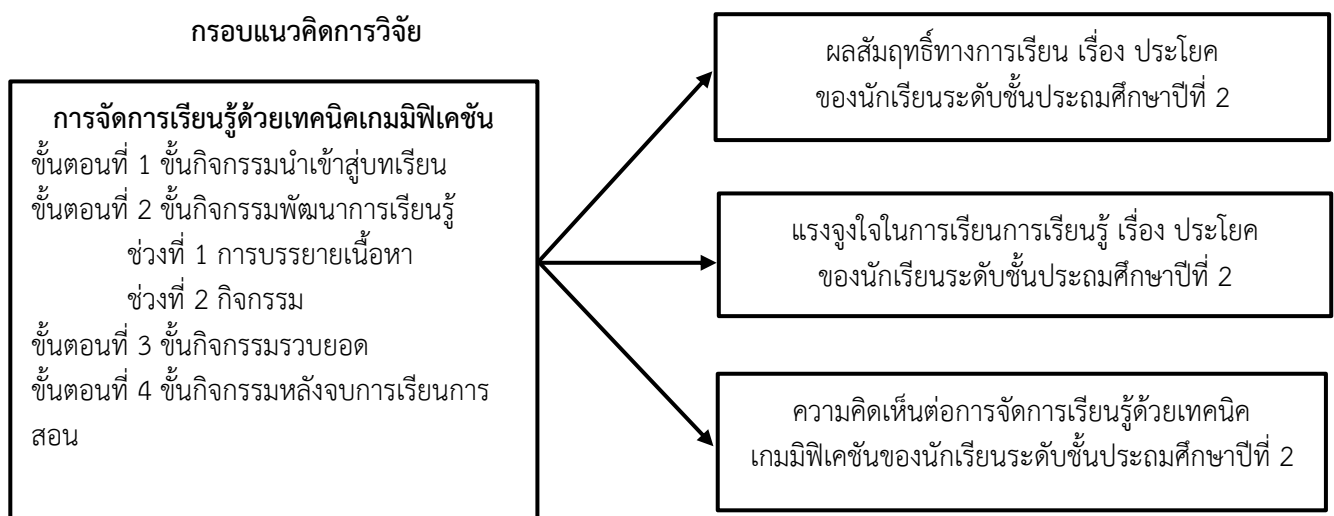
แนวคิดเกี่ยวกับประโยค

ประโยค หมายถึง หน่วยทางภาษาที่ประกอบด้วยคำหรือคำหลายคำเรียงต่อกันอย่างเป็นระบบตามหลักไวยากรณ์ภาษาไทย สามารถสื่อความได้สมบูรณ์ (Royal Academy, 2011: 711; Ministry of Education, 2012: 91; Laksiri & Inthaporn, 2019: 55) นอกจากนี้ อุดม วโรตม์สิขขิตติธ (Warotsikkhadit 2013:140) ได้อธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับความหมายของประโยคไว้ว่า ประโยคจะต้องประกอบด้วยนามวลีและกริยาวิเศษณ์ ประโยคอาจมีเพียงกริยาวิเศษณ์ได้แต่จะมีเฉพาะนามวลีไม่ได้โดยมีความแตกต่างกับนวนิพนธ์ (Phanthumetha 2015: 167) ในเรื่องของชื่อเรียกซึ่งใช้ว่าหน่วยนามและหน่วยกริยา

แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน คือ การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมหรือนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่น เกม เช่น แต้มสะสม (points) ระดับชั้น (levels) การได้รับรางวัล (rewards) กระดานผู้นำ (leaderboards) หรือจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม (competition) เป็นต้น มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่น เกม โดยไม่ใช้เกมเพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน (Kapp, 2012: 9; Poondet & Lertpornkulrat, 2018: 92-95; Lertbumrungchai, 2017: online; Na Songkhla, 2018: 202 & Inchamnan, 2018: 2)

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีการศึกษา (หรือ) วิธีวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธา อำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี ปีการศึกษา 2565 จำนวน 9 คนซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหา เรื่อง ประโยคโดยจะยึดตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัด ท 4.1 ป.2/3 เรียบเรียงคำเป็นประโยคได้ตรงตามเจตนาของการสื่อสาร

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยค

- แรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยค

- ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

แบบแผนการวิจัยหรือรูปแบบที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre Experimental Design) แบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อน-หลัง (One Group Pretest-Posttest Design) สามารถเขียนเป็นสัญลักษณ์ได้ดังนี้

T ₁	X	T ₂
----------------	---	----------------

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

เมื่อ T₁ หมายถึง ทดสอบก่อนการจัดกระทำ

X หมายถึง การจัดกระทำ

T₂ หมายถึง ทดสอบหลังการจัดกระทำ

เครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผนแต่ละ 2 ชั่วโมง มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน เรื่อง ประโยค มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) ประกอบด้วยคำถาม จำนวน 15 ข้อ เกณฑ์การให้คะแนนแบ่งออกเป็น 3 ระดับ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.98

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) ประกอบด้วยคำถาม จำนวน 15 ข้อ เกณฑ์การให้คะแนนแบ่งออกเป็น 5 ระดับ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.93

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนนโดยแบบทดสอบนี้จะใช้สำหรับทดสอบก่อนการจัด

การเรียนรู้ (Pretest) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Posttest) ซึ่งจะเป็นข้อสอบชุดเดียวกันแต่สลับข้อคำถามและสลับตัวเลือก มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.77

วิธีการศึกษา (หรือ) วิธีวิจัย

1. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยให้ประชากรทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคก่อนเรียน (Pre-Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ กำหนดเวลา 40 นาที
2. ผู้วิจัยดำเนินการให้ประชากรเรียนรู้ เรื่อง ประโยคที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง
3. นักเรียนที่เป็นประชากรทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคหลังเรียน (Post-Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ กำหนดเวลา 40 นาที
4. นักเรียนที่เป็นประชากรทำแบบวัดแรงจูงใจซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 15 ข้อ
5. นักเรียนที่เป็นประชากรทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

ผลการศึกษา (หรือ) ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

กลุ่มทดลอง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t	p
ทดสอบก่อนเรียน	9	20	5.24	2.50	21.81	.05
ทดสอบหลังเรียน	9	20	16.72	2.22		

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 16.72, SD = 2.22) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 5.24, SD = 2.50) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาแรงจูงใจทางบวกในการเรียนการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับแรงจูงใจ	ลำดับที่
ด้านแรงจูงใจภายในต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค				
1. ฉันตั้งใจเรียนเพราะจะได้มีความรู้ เรื่อง ประโยคมากขึ้น	2.76	0.18	มาก	1
2. ฉันถามพ่อแม่เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่อง ประโยคก่อนและหลังเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น	2.32	0.38	ปานกลาง	4
3. ฉันซักถามครูเกี่ยวกับเนื้อหาที่ไม่เข้าใจเพราะอยากรู้สิ่งที่สงสัย	2.24	0.58	ปานกลาง	6
4. ฉันชอบแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ เรื่อง ประโยค	2.24	0.44	ปานกลาง	5
5. ฉันจำสิ่งที่ครูสอนได้และคิดว่าเนื้อหา เรื่อง ประโยคมีประโยชน์กับฉัน	2.44	0.24	มาก	3
6. ฉันสนใจทำกิจกรรมในชั้นเรียนเพราะรู้สึกสนุกและได้รับความรู้	2.76	0.26	มาก	2
รวมด้านแรงจูงใจภายในต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค	2.47	0.35	มาก	(1)

ด้านแรงจูงใจภายนอกต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค				
7. ฉันตั้งใจฟังครูสอนเพราะครูจะให้แต้มสะสมหรือรางวัลพิเศษต่าง ๆ	2.44	0.64	มาก	3
8. ฉันมักจะแสดงความคิดเห็นเพราะต้องการสะสมแต้มในการเลื่อนลำดับชั้น (Level)	2.48	0.48	มาก	2
9. ฉันตั้งใจเรียน ตั้งใจทำกิจกรรม สะสมแต้มต่าง ๆ เพื่อให้ได้รับรับคำชมจากครูและเพื่อน	2.28	0.60	ปานกลาง	4
10. ฉันจะตอบคำถามเมื่อครูให้แต้มสะสม	2.56	0.48	มาก	1
11. ฉันตั้งใจทำงานหรือภารกิจพิเศษที่ได้รับมอบหมายเพราะครูจะให้แต้มสะสม	2.24	0.50	มาก	5
รวมด้านแรงจูงใจภายนอกต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค	2.40	0.54	มาก	(2)
แรงจูงใจโดยภาพรวมทุกด้าน	2.44	0.45	มาก	-

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษาแรงจูงใจทางบวกในการเรียนการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า แรงจูงใจในการเรียนการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมมีระดับแรงจูงใจในระดับมาก ($\bar{X} = 2.44$, $SD = 0.45$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านแรงจูงใจภายในต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค นักเรียนมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.47$, $SD = 0.35$) เป็นลำดับที่หนึ่ง และด้านแรงจูงใจภายนอกต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค นักเรียนมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.40$, $SD = 0.54$)

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาแรงจูงใจทางลบในการเรียนการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับ แรงจูงใจ	ลำดับที่
ด้านแรงจูงใจภายในต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค				
12. ฉันชอบทำสิ่งอื่นขณะครูสอนเพราะไม่อยากเรียน	2.16	0.77	ปานกลาง	1
13. ฉันมักจะชวนเพื่อนคุย ขณะที่ครูสอนเพราะไม่สนใจบทเรียน เรื่อง ประโยค	2.24	0.66	ปานกลาง	2
รวมด้านแรงจูงใจภายในต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค	2.20	0.72	ปานกลาง	(2)
ด้านแรงจูงใจภายนอกต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค				
14. ฉันพยายามเก็บสะสมแต้มและทำคะแนนให้ได้ดีเพราะกลัวครูดุ	2.00	0.64	ปานกลาง	1
15. ฉันอยากทำคะแนนให้ได้ดีเพราะกลัวพ่อแม่ดุ	2.00	0.96	ปานกลาง	2
รวมด้านแรงจูงใจภายนอกต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค	2.00	0.80	ปานกลาง	(1)
แรงจูงใจโดยภาพรวมทุกด้าน	2.10	0.76	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาแรงจูงใจทางลบในการเรียนการการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า แรงจูงใจในการเรียนการการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมมีระดับแรงจูงใจในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.10$, $SD = 0.76$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านแรงจูงใจภายนอกต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค นักเรียนมีแรงจูงใจอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.00$, $SD = 0.80$) เป็นลำดับที่หนึ่ง และด้านแรงจูงใจภายในต่อการเรียนรู้เรื่องประโยค นักเรียนมีแรงจูงใจอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.20$, $SD = 0.72$)

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านการจัดการเรียนรู้				
1. นักเรียนเรียนรู้ เรื่อง ประโยค ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันแล้วมีความเข้าใจเนื้อหา	4.25	0.60	มาก	4
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมกิจพิเศษตามที่ครูมอบหมายได้	4.25	0.44	มาก	5
3. นักเรียนรู้จักการค้นคว้าหาคำตอบจากแหล่งศึกษาค้นคว้าได้อย่างหลากหลาย	4.42	0.33	มาก	3
4. กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนร่วมตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น	4.50	0.42	มากที่สุด	1
5. กิจกรรมช่วยฝึกกระบวนการคิด การวิเคราะห์และการตั้งเป้าหมายในการเรียน	4.46	0.50	มาก	2
รวมด้านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้	4.36	0.46	มาก	(3)
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
6. นักเรียนมีความสุขและสนุกกับการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน	4.46	0.50	มาก	4
7. ครูและนักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	4.46	0.42	มาก	3

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับที่
8. ครูคอยแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนได้อย่างทั่วถึง	4.67	0.22	มากที่สุด	1
9. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนอยากเรียนมากยิ่งขึ้น	4.46	0.33	มาก	2
10. นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายในการเรียนรูปแบบออนไลน์	4.42	0.50	มาก	5
รวมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.50	0.40	มากที่สุด	(1)
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
11. นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจจากการทำกิจกรรม สะสมแต้ม ตอบคำถาม และภารกิจพิเศษ	4.46	0.42	มาก	3
12. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	4.04	0.46	มาก	5
13. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด และการวิเคราะห์	4.54	0.25	มากที่สุด	1
14. นักเรียนได้ฝึกกระบวนการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์	4.46	0.33	มาก	2
15. นักเรียนได้ฝึกการวางแผนอย่างเป็นระบบ	4.38	0.23	มาก	4
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.36	0.34	มาก	(2)
ความคิดเห็นโดยภาพรวมทุกด้าน	4.41	0.40	มาก	-

จากตารางที่ 4 ผลการศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมมีระดับความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 4.41$, $SD = 0.40$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, $SD = 0.40$) เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 0.34$) และด้านการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\bar{X} = 4.36$, $SD = 0.46$)

สรุปผลและอภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยค โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประโยคหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเป็นกระบวนการที่กระตุ้นแรงจูงใจด้วยกลไกต่าง ๆ ของเกม เช่น การสะสมแต้ม กระดานผู้นำ เหรียญพิเศษ ภารกิจพิเศษที่มีระดับความยากง่ายแตกต่างกัน ตลอดจนการใช้กระบวนการทำซ้ำ ๆ ส่งผลให้นักเรียนได้ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้และตั้งใจเรียนรู้ในเรื่องประโยคเพื่อนำความรู้และข้อมูลต่าง ๆ จากการเรียนไปใช้สำหรับการตอบคำถามเพื่อสะสมแต้มหรือทำภารกิจพิเศษ ยิ่งไปกว่านั้น การสรุปอันดับกระดานผู้นำทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายที่จะต้องพัฒนาตนเองด้วยการทบทวนเนื้อหา ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อพาตัวเองไปสู่อันดับที่ตั้งไว้ซึ่งเป็นเป้าหมายที่นักเรียนสามารถทำได้สำเร็จดังที่ Isabel Coryunitha Panis (2020: 12) กล่าวไว้ว่า แนวทางการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันสำหรับการจัดการเรียนการสอนจะต้องคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

1) การออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันรูปแบบซ้ำ ๆ เนื่องจากการแสดงหลาย ๆ ครั้งทำให้นักเรียนสามารถทำซ้ำได้ในกรณีที่นักเรียนยังพยายามไม่สำเร็จ 2) การออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันที่ทำหาย เพื่อให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เนื่องจากการได้รับการปรับแต่งและปรับให้เข้ากับศักยภาพและระดับทักษะของตนเอง 3) การออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันที่มีระดับยากง่าย ระดับความยากที่เพิ่มขึ้น เพื่อให้แต่ละงานมีความซับซ้อนมากขึ้น ต้องใช้ความพยายามมากขึ้นจากนักเรียนและจะต้องสอดคล้องกับความรู้และทักษะที่ได้รับจากการความรู้เรื่องใหม่ และ 4) การออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันที่ใช้กลไกของเกมเพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาและใช้กลยุทธ์ของตนเองเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรมและการเรียนรู้ได้ ดังนั้น เทคนิคเกมมิฟิเคชันจึงเหมาะสมอย่างยิ่งในการใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์เนื่องจากการเรียนออนไลน์จะลดประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนลง นักเรียนมีอาการเบื่อหน่ายง่าย มีสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาที่ครูค่อนข้างน้อย หากมีสิ่งมาดึงดูดความสนใจ กิจกรรมที่ทำหาย กระบวนการเกมที่มากขึ้นนักเรียนส่งผลให้การเรียนรู้ออนไลน์มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นดังที่ Kapp (2012: 26) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อนโดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันมาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Alexandra and Dick (2014: 1-2) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมีผลกับจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์รายวิชา การมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการทำแบบฝึกหัดตลอดจนยังช่วยกระตุ้นปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนในชั้นเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Isabel Coryunitha Panis (2020: 251-253) ที่กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบเกมมิฟิเคชัน (gamification model) มีประสิทธิภาพเป็นอย่างมากและมีแรงจูงใจของการออกแบบเกมการเรียนรู้เป็นตัวกระตุ้นความสนใจของนักเรียน สามารถใช้เป็นสื่อการสอนในรูปแบบของทฤษฎีและการปฏิบัติได้แสดงให้เห็นผลลัพธ์ในหมวดหมู่ที่ยอดเยี่ยม ตลอดจนงานวิจัยของดลฤดี ไชยศิริ (Chaisiri, 2020: 131-135) กล่าวว่า หลังจากผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้น การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวนี้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองอีกทั้งการทำเกมภารกิจต่าง ๆ ยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ความท้าทาย และมีความสุขกับการเรียน

2. ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า แรงจูงใจเชิงบวกในภาพรวมอยู่ที่ระดับมากและแรงจูงใจเชิงลบในภาพรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากเรื่องประโยคมีเนื้อหาที่ค่อนข้างซับซ้อนและเข้าใจยากจึงทำให้นักเรียนไม่สนใจในเนื้อหาดังกล่าว การกระตุ้นแรงจูงใจด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันจึงมีส่วนสำคัญโดยการใช้กระบวนการเกมที่นักเรียนมีความคุ้นเคยอยู่แล้วทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยค โดยแรงจูงใจเชิงบวกเกิดจากครูและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น แด้มสะสม เหรียญพิเศษ อันดับคะแนน กระดานผู้นำเป็นต้น จากการวิเคราะห์คะแนนจากแบบวัดแรงจูงใจจะเห็นได้ว่าแรงจูงใจเชิงบวกมีอิทธิพลต่อนักเรียนเป็นอย่างมาก ส่งผลให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนเป็นอย่างดีแต่แรงจูงใจเชิงลบก็มีส่วนที่ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคเช่นกันแต่น้อยกว่า สอดคล้องกับ Kapp (2012: 10) ที่กล่าวว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่ออันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม การตรวจสอบ การปรับปรุง และการหาวิธีการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภกร ธิรมงคลจิต (Thiramongkolchit, 2015: 77-89) ที่กล่าวว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองและ

นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากอาจเป็นเพราะผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากความสนใจและความชื่นชอบของนักเรียน ตลอดจนสอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ยิ่งไปกว่านั้นกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหรือภารกิจที่ครูมอบหมายได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของชนัดต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (Poondet & Lertpornkulrat, 2018: 92-95) ที่กล่าวไว้ว่า ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรความพึงพอใจ ความชื่นชอบในวิชาที่เรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่านักเรียนในกลุ่มทดลองมีค่าระดับความแตกต่างของตัวแปรความพึงพอใจ ความชื่นชอบในวิชาที่เรียน และความผูกพันที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม นอกจากนี้งานวิจัยของชลฤดี ไชยศิริ (Chaisiri, 2020: 131-135) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเมื่อเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

จากผลการวิจัยและการอภิปรายผลดังกล่าวเป็นเหตุผลสำคัญที่สนับสนุนว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

References

- Alexandra and Dick. (2014). **An experience report on using gamification in technical higher education**. Amsterdam: VU University Amsterdam.
- Chaisiri, Dolrudee. (2020). **Promoting motivation for academic achievement using blended learning with game-mification concept for Mathayom Suksa 4 students at Phadungnaree School** (การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนผดุงนารี). Mahasarakham: Mahasarakham University.
- Choosangnil, Chatraphong. (2018). **Game Mifications learn to play as a game (เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม)**. [Online]. Retrieved 12 July. Accessed from <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>.
- Inchamnan, Lawan. (2018). Development of game-type learning media to provide knowledge on rules and regulations in the Child and Youth Training Center (การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน). Bangkok: Dhurakij Pundit University.
- Isabel Coryunita Panis. (2020). “Design Gamification Models in Higher Education: A Study in Indonesia.” *iJET* 15. 12: 244-255.
- Kapp, Karl M.. (2012). **The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer.
- Kulwong, Sarocha, a teacher at Wat Rat Sattha School. Interview, June 30, 2021.
- Laksiri, Churairat & Inthaporn, Weerawat. (2019). **Thai for communication (ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร)**. Nakhon Pathom: Silpakorn University Printing House Sanam Chan Palace.
- Lertbumrungchai, Kritsanapong. (2017). **Gamification: A world of game-driven learning (เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม)**. [Online]. Retrieved 12 July. Accessed from <https://touchpoint.in.th/gamification/>.
- Malaiwong, Kanchit. (2017). **Comments on problems in using Thai language and solutions (ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการใช้ภาษาไทยและแนวทางแก้ไข)**. Bangkok: Ramkhamhaeng University.
- Ministry of Education. (2012). Thai language introductory book, Thai norms set, volume 3, types of words, phrases, sentences and relations (หนังสืออุเทศภาษาไทย ชุด บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม ๓ ชนิดของคำ วลี ประโยคและสัมพันธ์สาร). Bangkok: Office of the Public Health Commission, Ladprao.
- Na Songkhla, Jaithip. (2018). Digital learning design (การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล). Bangkok: Chulalongkorn University.
- Phanthumetha, Nawawan. (2015). **Thai Grammar (ไวยากรณ์ไทย)**. Bangkok: Faculty of Arts. Chulalongkorn University.

- Phatthanamethada, Wittaya. (2021). **What is the difference between Active learning and Passive learning? What is a good way to develop children? (Active learning และ Passive learning ต่างกันอย่างไร แบบไหนพัฒนาเด็กได้ดี)**. [Online]. Retrieved 10 July. Accessed from <https://www.kansuksa.com/159/>
- Poondet, Chanut & Lertpornkulrat, Thanita. (2018). "Guidelines for learning management with the concept of gaming (แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน)." *Education Journal Naresuan University* 18. 3 (July-September): 331-339.
- Reimann. (2020). **Motivation for acquiring English as a second language: An investigation of Chinese and German native speakers**. Japan: Tokoha Gakuen University Faculty of foreign studies.
- Royal Academy. (2011). **The Royal Institute's Dictionary**. Bangkok: Royal Institute.
- Thiramongkolchit, Supakorn. (2015). "Effects of science learning activities based on gamefic concepts to enhance learning motivation of primary school students Year 2 (ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2)." *Educational electronic journals* 11. 4: 450-464.
- Uppai, Nutlee. (2015). **educational psychology (จิตวิทยาการศึกษา)**. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Warotsikkhadit, Udom. (2013). **Introduction to Linguistics (ภาษาศาสตร์เบื้องต้น)**. Bangkok: Ramkhamhaeng University .