

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอน
แบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
เพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
The Development of Learning by Using Gamification with Task-Based Learning
to Enhance English Reading Comprehension and Learning Motivation
of Matthayomsuksa 3 Students

Received : October 12, 2021

Revised : October 24, 2021

Accepted : June 20, 2022



วรางคณา แสงธิป*¹
Warangkha Sangtip



วิสูตร โพธิ์เงิน²
Wisud PoNegrn



ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน³
Chanasit Sithsungnoen



สรัญญา จันทรชุสกุ⁴
Saranya Chanchusakun

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 2) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 3) เพื่อประเมินการจัดการเรียนรู้โดยมีวัตถุประสงค์ย่อย ดังนี้ 3.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน 3.2) เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 3.3) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียน และ 3.4) เพื่อประเมิน

*Corresponding author, e-mail: sangtip_s@su.ac.th

¹ นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Student of M.Ed in Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University. e-mail: sangtip_s@su.ac.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor Dr. in Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University. e-mail: pongern_w@su.ac.th

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor Dr. in Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University. e-mail: sithsungnoen_c@su.ac.th

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor Dr. in Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University e-mail: chanchusakun_s@su.ac.th

ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 จำนวน 39 คน โรงเรียนหัวหิน จากการสุ่มอย่างง่ายใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 3) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) ค่าสถิติทดสอบค่าเฉลี่ยของประชากรกลุ่มเดียว (One Sample t-test) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัย พบว่า

1) ครูและนักเรียนเห็นความสำคัญของการนำกลไกเกมมิฟิเคชันและภาระงานมาใช้จูงใจและให้นักเรียนฝึกปฏิบัติภาษาแบบมีส่วนร่วม

2) แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 76.92/75.73 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

3) ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้ 3.1) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนเท่ากับ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.3) แรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3.4) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.58, SD = 0.66)

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ แรงจูงใจในการเรียน

Abstract

The purposes of this research and development were to 1) study the fundamental and needs for the development of learning by using gamification and task-based learning; 2) develop efficiency of lesson plans to the efficiency criterion 75/75 and; 3) evaluate learning which had sub-objectives as follows: 3.1) compare students' English reading comprehension before and after learning 3.2) study students' English reading comprehension after learning with 70% criteria 3.3) compare students' learning motivation before and after learning and 3.4) evaluate students' satisfaction. The sample comprises of 39 mattayomsuksa 3/8 at Hua-Hin school. The cluster random sampling with classroom unit was employed for selecting. The research instruments were 1) lesson plans on gamification and task-based learning 2) the pre-test and post-test for English reading comprehension 3) the learning motivation checklist and 4) the questionnaire of students'

satisfaction. The data were analyzed by percentage (%), mean (M), standard deviation (SD), t-test dependent, one sample t-test and content analysis. The research results were:

- 1) Teachers and students have realized the significance of game mechanics and tasks that can motivate and provide students to participate in language practice
- 2) Lesson plan exhibited a criterion efficiency of 75/75 (76.92/75.73)
- 3) The results of evaluation learning were as follow: 3.1) The students' English reading comprehension after studying were significantly higher than before at the .05 level 3.2) The students' English reading comprehension after studying were 75.73 which higher than the criterion of 70 percent that were statistically significant higher at .05 level 3.3) The students' learning motivation after studying were significantly higher than before at the .05 level and 3.4) The students' satisfaction toward learning by using gamification and task-based learning were at the highest level

Keywords: gamification, task-based learning, english reading comprehension, learning motivation

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีบทบาทที่สำคัญ และได้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความเข้าใจและเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งที่จะช่วยขับเคลื่อนความเป็นไทยสู่สากล ดังที่กิตติ ประเสริฐสุข (2555) ได้กล่าวว่า การจะประสบความสำเร็จในยุคโลกาภิวัตน์ ภาษาอังกฤษกลายเป็นความสามารถมาตรฐาน ไม่ใช่ความสามารถพิเศษแต่อย่างใดและจากการที่รัฐบาลได้ประกาศวิสัยทัศน์การพัฒนาประเทศแบบ Thailand 4.0 จึงจำเป็นต้องพัฒนานักเรียนเพื่อให้มีสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (English for Communication) ที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้และทักษะภาษาอังกฤษในการรับและส่งสารได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่วเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและแสวงหาความรู้

การอ่านถือเป็นทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นในยุคข้อมูลข่าวสารและความก้าวหน้าทางวิทยาการ ซึ่งมีการค้นพบองค์ความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ จึงเป็นพื้นฐานของการแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากหลายแขนงวิชา สอดคล้องกับสุพัตรา มุลละออง (2558) ที่กล่าวว่าคนไทยจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้มีทักษะทางภาษาและสามารถรับความรู้ทางวิชาการจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการรับสารรูปแบบต่าง ๆ แล้วแปลความจนเกิดเป็นความเข้าใจของผู้อ่าน อีกทั้งความต้องการในการพัฒนาประเทศสู่สังคมแห่งการเรียนรู้

ตามแผนการศึกษาแห่งชาติ (พุทธศักราช 2560-2579) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ล้วนต้องอาศัยความสามารถในการอ่านเป็นส่วนหนึ่ง ที่จะนำพาคนไทยไปสู่ขีดความสามารถที่สูงขึ้น

ผลจากโปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (PISA) ในการวัดครั้งล่าสุด พุทธศักราช 2561 พบว่า นักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยในด้านการอ่านต่ำกว่าค่าเฉลี่ย และมีแนวโน้มลดลง ทำให้การอ่านควรจัดเป็นวาระในการพัฒนานักเรียนนอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้ทำการศึกษาสภาพผลการประเมินผลในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน พบว่า ทักษะการอ่านมีคะแนนต่ำที่สุดสาเหตุส่วนใหญ่คือ นักเรียนไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน ไม่สามารถรวบรวมข้อมูลเพื่อตีความและสรุปสิ่งที่อ่านได้ นอกจากนี้พบว่า นักเรียนขาดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ส่งผลให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษร่วมกับ ซึ่งแรงจูงใจเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำกลไกของเกมที่นักเรียนคุ้นเคย เช่น สะสมคะแนน เลื่อนสถานะ และประกาศอันดับมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ทำให้เกิดความท้าทายในบรรลุเป้าหมายของการเรียนและช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนควบคู่ไปด้วย เช่นเดียวกับ Fotaris et al. (2016) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชันกับกลุ่มที่เรียนด้วยการสอนแบบบรรยาย พบว่า กลุ่มที่เรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแนวโน้มที่จะมีผลการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนที่เพิ่มขึ้นนอกจากนั้น การที่นักเรียนจะประสบความสำเร็จได้นั้น นอกจากปฏิบัติตามกลไกของเกมมิฟิเคชันแล้ว วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) จะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ข้อมูลทางภาษาที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในขณะที่ทำภาระงานให้สำเร็จและเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกทางภาษามากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Bohlke (2011) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ภาษาเกิดจากกระบวนการที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติงานจนลุล่วงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

จากการศึกษาสภาพปัญหาและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนแล้วจึงศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการของครูและนักเรียน พบว่า ต้องการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีสิ่งจูงใจและเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน จึงนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานที่จัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเองอย่างเต็มความสามารถ กระตุ้นทักษะทางภาษาด้วยองค์ประกอบของเกมร่วมกับภาระงาน เพื่อให้นักเรียนใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังจะช่วยให้เขามีแรงจูงใจและเกิดพฤติกรรมตอบสนองตามพลวัตรของเกมมิฟิเคชัน

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน
- 2) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
- 3) เพื่อประเมินการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ดังนี้
 - 3.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน
 - 3.2) เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนกับเกณฑ์ ร้อยละ 70
 - 3.3) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียน
 - 3.4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

วิธีการวิจัย

การวิจัยและพัฒนาใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง (The One Group Pretest-Posttest Design) และแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลังเรียน (One-Shot Case Study)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหัวหิน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 448 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 39 คน จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่คละความสามารถกัน

2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

รายวิชา อ23101 ภาษาอังกฤษ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Reading Review และดำเนินเรื่องราวของเกมมิฟิเคชันเกี่ยวกับโลกเวทมนตร์การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1: Research): ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางสัมภาษณ์ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรม สื่อและแหล่ง

การเรียนรู้ รูปแบบภาระงาน และการวัดประเมินผล วิเคราะห์ความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (D1: Development): พัฒนาและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ด้วยการหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) และแปลผลโดยใช้คะแนนเฉลี่ย ซึ่งได้ค่าตั้งแต่ 4.60-1.00 และดำเนินการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) โดยการทดลองแบบภาคสนาม (Field Tryout) ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.19/77.40

ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (R2: Research): การทดลองใช้การจัดการเรียนรู้โดยดำเนินการขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลอง หลังจากนั้นจึงทดสอบก่อนเรียนโดยใช้การทดสอบระบบออนไลน์ แล้วดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ผ่านระบบออนไลน์เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยดำเนินการตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1) ขั้นภารกิจ (Mission) จัดกลุ่มนักเรียนด้วยระบบสุ่มออนไลน์ แจกจุดประสงค์ โครงสร้างเนื้อหาภาคทฤษฎีให้นักเรียนทราบ และมอบหมายภารกิจเพื่อสะสมคะแนนและเลื่อนสู่สถานะสูงสุดตามเรื่องราวของเกมมิฟิเคชัน

2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อต่าง ๆ เพื่อทบทวนข้อมูลทางภาษาเดิมที่มีอยู่แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

3) ขั้นปฏิบัติการงาน (Doing Tasks) ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติการงานและกิจกรรมแข่งขันที่กำหนด แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหา เพื่อสะสมคะแนนและเลื่อนระดับของตนเอง

4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบการใช้ภาษาอีกครั้ง สรุปความรู้และอภิปรายผลจากการปฏิบัติการงานแล้วจึงฝึกปฏิบัติซ้ำอีกครั้ง เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนเพียงพอต่อการนำไปใช้นอกห้องเรียน

5) ขั้นสะท้อนผล (Level System) มอบเหรียญตรา และเลื่อนสถานะเมื่อสามารถทำภารกิจสำเร็จตามเงื่อนไขบนตารางคะแนนออนไลน์และประกาศอันดับ

เมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 5 แผนการจัดการเรียนรู้แล้วจึงทดสอบหลังเรียน และดำเนินการหาประสิทธิภาพแบบทดลองใช้จริงเพื่อตรวจสอบคุณภาพว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นจะยังคงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดในสถานการณ์จริง ได้ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 76.92/75.73 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (R2: Development): ประเมินและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ได้แก่ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน

ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2) ศึกษาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนและ 4) ประเมินความพึงพอใจ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แบบวิเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบเกมมิฟิเคชันและวิธีสอนแบบเน้นภาระงาน โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างประเด็นการวิเคราะห์กับตัวแปรวิจัยเท่ากับ 1.00

3.2 แบบสัมภาษณ์ เป็นแบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง (Structured Interview) สำหรับผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูวิชาภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์เท่ากับ 1.00

3.3 แบบสอบถามความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผลโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์เท่ากับ 1.00

3.4 แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีค่าความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert ที่มีค่าระหว่าง 4.60-1.00

3.5 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบปรนัย จำแนกระดับความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจเป็น 3 ระดับ คือ ระดับตามตัวอักษร ระดับการตีความ และระดับการประยุกต์มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับระดับความสามารถในการอ่านเท่ากับระหว่าง 0.60-1.00 แล้วนำไปหาค่าคุณภาพกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ได้ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.30-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 0.73 และค่าความเชื่อมั่นจากสูตร KR-20 เท่ากับ 0.87

3.6 แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน โดยแบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ ได้แก่ แรงจูงใจภายใน แรงจูงใจภายนอก และการขาดแรงจูงใจ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัดระหว่าง 0.80-1.00 แล้วนำไปหาค่าคุณภาพกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 ได้ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.45-0.71 และค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้เท่ากับ 0.84

3.7 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดเท่ากับ 1.00

ผลการวิจัย

1. จากการวิเคราะห์เอกสารและความต้องการเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน พบว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันและรูปแบบของภาระงานก่อให้เกิดความท้าทายและกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้เกิดความรู้ ความสามารถ และแรงจูงใจในการเรียนได้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูและผู้ที่เกี่ยวข้องโดยผู้ให้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่า เป็นกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนและและเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกฝนภาษาด้วยตนเองทำให้เกิดการเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกและท้าทาย หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการสอบถามความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนต้องการให้ครูใช้เกมและภาระงานรูปแบบออนไลน์และเน้นการปฏิบัติจริงแบบกลุ่มที่สวมบทบาทเป็นตัวละครและกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้เพื่อรางวัล

2. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนทั้งสิ้น 5 แผน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ และดำเนินการหาประสิทธิภาพแบบภาคสนามกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 จำนวน 32 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่แทนกลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีค่าประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 คือ 77.19/77.40 หลังจากนั้นจึงทำการหาประสิทธิภาพจากการทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 จำนวน 39 คนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานแบบทดลองใช้จริง

คะแนน	คะแนนเฉลี่ยจากภาระงานในระหว่างเรียน					คะแนนเฉลี่ยจาก การทดสอบหลังเรียน	ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3	เรื่องที่ 4	เรื่องที่ 5		
คะแนนเต็ม	10	10	10	10	10	30.00	76.92/75.73
คะแนนที่ได้	7.51	7.64	7.46	7.67	8.18	22.90	

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานแบบทดลองใช้จริง พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 คือ 76.92/75.73

3. ผลการประเมินและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

3.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนจากการให้นักเรียนทำแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียน

การทดลอง	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม	M	SD	t	p-value
ก่อนเรียน	39	30	11.87	4.02	13.14	.00
หลังเรียน	39	30	22.90	4.66		

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียน ($M = 22.90$, $SD = 4.66$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 11.87$, $SD = 4.02$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 ผลการศึกษาศักยภาพความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาศักยภาพความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดลอง	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม	M	SD	ร้อยละ	t	p-value
หลังเรียน	39	30	22.90	4.66	75.73	2.530	0.016

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาศักยภาพความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ One Sample t-test พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนมีค่าเท่ากับร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียน จากการทำแบบวัดแรงจูงใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert จำนวน 15 ข้อ ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

การทดลอง	จำนวน (n)	M	SD	แปลผล	t	p-value
ก่อนเรียน	39	3.80	0.50	ระดับปานกลาง	3.68	.00
หลังเรียน	39	4.02	0.41	ระดับมาก		

จากตารางที่ 4 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่า แรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนอยู่ในระดับมาก ($M = 4.02$, $SD = 0.41$) สูงกว่าแรงจูงใจในการเรียนก่อนเรียนที่อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.80$, $SD = 0.50$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.58$, $SD = 0.66$) เรียงตามลำดับดังนี้ ด้านบรรยากาศการเรียน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

อภิปรายผล

จากผลสรุปการวิจัยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานฯ สามารถอภิปรายได้ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์เอกสารและความต้องการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ฯ ระบุให้เห็นชัดเจนถึงการนำเอากลไกของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา ช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ แรงจูงใจ และความตื่นตัวในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ วรณธิดา ยลวิลาส (2562) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน ช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนและสร้างแรงจูงใจด้วยคะแนน เหรียญตราสัญลักษณ์หรือรางวัลเป็นการผลักดันให้นักเรียนพยายามเพื่อประสบความสำเร็จ และแนวคิดของณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ที่ได้ระบุว่า กิจกรรมแบบเกมมิฟิเคชันเปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความท้าทาย สนุกสนาน และแฝงเนื้อหาสาระ นอกจากนั้นยังจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิม นอกจากนั้น กิจกรรมการสอนแบบเน้นภาระงานช่วยให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาจนคล่องแคล่ว โดยครูควรสอนเทคนิคการอ่านให้นักเรียนแทนการสอนแบบแปลความเพียงอย่างเดียว เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ดังเช่น Cogmen & Saracaloglu (2009) ที่ระบุว่า นักเรียนควรได้รับการฝึกฝนเทคนิคการอ่านที่หลากหลายสอดคล้องกับการนำไปใช้จริง เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสิ่งที่อ่านอย่างรวดเร็ว รวมไปถึง

ถึงการสรุปและเชื่อมโยงรายละเอียดที่ผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้ในเนื้อหา นำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่านที่ดี และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่อ่านง่ายขึ้นเป็นการเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาให้กับนักเรียน สอดคล้องกับ Willis (2007) ที่ได้กล่าวว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นกิจกรรมที่เพิ่มความมั่นใจ นักเรียนมีบทบาทในการปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย มีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อให้งานนั้นสำเร็จลุล่วง

2. ผลการพัฒนาและการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยได้จัดทำแผนการเรียนรู้ฉบับร่าง ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ใช้เวลาทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง ซึ่งผ่านการดำเนินการหาค่าความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนและนำมาหาค่าประสิทธิภาพแบบภาคสนามและจากการทดลองใช้จริง พบว่า มีค่าประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้จึงมีองค์ประกอบตามความต้องการ และข้อเสนอแนะในขั้นที่ 1 ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำภาระงาน เพื่อให้ตนเองมีอันดับคะแนนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ Kapp et al (2012) ที่กล่าวว่าองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเป็นสิ่งจูงใจให้นักเรียนแข่งขัน และเรียนอย่างสนุกสนานเปิดโอกาสให้ปฏิบัติจริงในสิ่งที่เรียนรู้และให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้อุปกรณ์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เป้าหมาย กฎกติกา คะแนน รางวัล การแข่งขัน ระดับชั้น เหรียญตรา และกระดานจัดอันดับมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอน ทำให้นักเรียนแสดงออกพฤติกรรมการเรียนรู้ครบทุกด้าน และค้นพบศักยภาพของตนเอง สอดคล้องกับ สหรัฐ ลักษณะสุด (2564) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พบว่า เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้และฝึกฝนทักษะทางภาษาผ่านการปฏิบัติภารกิจ ซึ่งครอบคลุมจุดประสงค์ KPA โดยมีเหรียญตรายศ เป็นเสมือนเครื่องหมายประกาศความสำเร็จ และสามารถเลื่อนระดับของตนเองให้สูงขึ้น นอกจากนั้นแล้ว กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ทำให้พัฒนาการคิดวิเคราะห์มากกว่าการแปลเนื้อเรื่องที่อ่านเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับความคิดของ Grave และ Ryder (1998) ที่กล่าวว่านักเรียนควรตระหนักในการใช้เทคนิคการอ่านช่วยทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ซึ่งจะเกิดต่อเมื่อนักเรียนใช้ความคิดของตนเองในการรวบรวม จัดระบบ และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ส่งผลทำให้บรรลุจุดประสงค์การอ่าน สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของเพ็ญภา ทัพพันธ์ (2561) ที่พบว่ากิจกรรมการอ่านแบบเน้นภาระงานมีประสิทธิภาพ 77.40/76.44 เนื่องจากนักเรียนฝึกใช้ภาษาตามธรรมชาติ คิดแก้ปัญหา เกิดความสนุกสนานและแรงจูงใจ และสุพรรณิ อาศัยราช (2558) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเสริมแบบเน้นภาระงาน ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

สุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.17/73.04

3. ผลการประเมินและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ดังนี้

3.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจาก ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา และสื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในลักษณะนี้นักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน และฝึกฝนภาษา จนกระทั่งสามารถใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม โดยนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาช่วยกระตุ้นความสนใจ และจูงใจนักเรียนให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ จนสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อีกทั้งยังช่วยให้เกิดบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนาน สอดคล้องกับ วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของนักเรียนเป็นสำคัญในห้องเรียน เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและความสนุกสนานในการเรียนรู้ เช่นเดียวกับ Sun & Hsieh (2018) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวิธีสอนแบบเกมมิฟิเคชัน พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนั้นแล้วการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานยังมีลำดับขั้นตอนที่เป็นระบบ มุ่งให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากความเข้าใจของตนเองมากกว่าการจดจำ โดยขาดความเข้าใจ สอดคล้องกับ พรนภัส ทับทิมอ่อน (2563) ที่ได้กล่าวว่า การถามตอบในชั้นเตรียมตัวก่อนทำภาระงาน ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิม และครูได้ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนจากการตอบสนอง แล้วจึงนำไปสู่ขั้นภาระงาน ที่นักเรียนได้ระดมความคิดกับสมาชิกภายในกลุ่ม เลือกใช้สื่อเพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจยิ่งขึ้นแล้วจึงพิจารณารูปแบบภาษาที่เกิดขึ้นร่วมกันทั้งชั้นเรียนฝึกซ้ำ แล้วจึงสรุปความเข้าใจในเรื่อง

3.2 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนเท่ากับ ร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาและเทคนิคการอ่าน เนื่องจากเกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความกระตือรือร้น จึงทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ทางภาษาอย่างเต็มที่ และความพยายามบรรลุเป้าหมายตามกฎกติกา เสมือนเป็นสิ่งช่วยสร้างแรงผลักดันในการแข่งขัน เช่นเดียวกับ ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข (2559) ที่พบว่า เกมมิฟิเคชันสามารถจูงใจการเข้าเรียน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้เกิดบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนานและได้เนื้อหาสาระอย่างครบถ้วน นอกจากนั้นแล้ว นักเรียนยังได้รับข้อมูลย้อนกลับหลังการปฏิบัติภาระงานในชั้นสรุปข้อมูลทางภาษา ทำให้นักเรียนมีโอกาสตรวจสอบความถูกต้องของงานและการใช้ภาษาด้วยตนเอง สอดคล้องกับ พิศมัย กิ่งสกุล (2560) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติ ทำให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาตามสภาพจริง

สามารถสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการปฏิบัติภาระงานและได้รับคำแนะนำจากครู นักเรียนจึงเกิดความเข้าใจในการทำงานมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมให้เกิดความกล้าแสดงออกด้วยการใช้ภาษาอย่างมั่นใจ และเกิดเป็นความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น

3.3 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจของนักเรียน พบว่า แรงจูงใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีสาเหตุจากการจัดลำดับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ 5 ขั้นของมาสโลว์ ดังที่ Greitzer et al (2007) ได้ให้รายละเอียดดังนี้ 1) ความต้องการทางกายภาพเป็นความพึงพอใจภูฏิกาก่อนตั้งเป้าหมายการเรียน 2) ความต้องการด้านปลอดภัย แสวงหาข้อมูลที่เพียงพอในการปฏิบัติงาน 3) ความต้องการทางสังคม อยากครอบครองเพื่อเอาชนะ 4) ความต้องการการยกย่อง การยอมรับจากสมาชิก และ 5) ความต้องการสูงสุดของชีวิต เป็นการยอมรับศักยภาพที่แท้จริงของตนเองเมื่อบรรลุเป้าหมาย ช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ที่จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์โดยประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันซึ่งมีการกิจเพื่อสะสมคะแนนรวมและจัดอันดับบนกระดาน เมื่อนักเรียนเห็นการเปรียบเทียบกับคนอื่น ก่อให้เกิดแรงจูงใจ และกระบวนการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติภาระงานอย่างเป็นลำดับขั้นที่นำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการอ่าน แสดงให้เห็นถึงแรงจูงใจในการเรียนที่เกิดขึ้น เช่นเดียวกับ Rod (2004) ที่ระบุว่าวิธีการสอนแบบเน้นงานปฏิบัติสร้างแรงจูงใจ ซึ่งเป็นเหมือนหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ทุกทักษะ สิ่งที่เป็นผลตามมาคือ นักเรียนจะเข้าใจในบทเรียนและใฝ่เรียนใฝ่รู้

3.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.58$, $SD = 0.66$) โดยส่วนใหญ่พึงพอใจต่อด้านบรรยากาศการเรียนรู้ เนื่องจากได้ร่วมเรียนรู้กับกลุ่มเพื่อน ก่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่นและสนุกสนาน อีกทั้งกิจกรรมมีความแปลกใหม่และน่าสนใจ และเน้นความร่วมมือเพื่อประสบความสำเร็จร่วมกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($M = 3.65$, $SD = 0.24$) เนื่องด้วยมีกิจกรรมและระบบการให้คะแนนที่จูงใจ และทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออก นอกจากนั้นเมื่อนำมาใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานที่นักเรียนได้ค้นพบแนวทางในการสืบค้นและสรุปข้อมูลความรู้ด้วยตนเอง จึงส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิจิตร ไสแจ่ม (2558) เรื่องผลของการสอนแบบเน้นปฏิบัติที่มีต่อทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมแบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จึงควรศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรดังกล่าว
2. จากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ได้เร็วกว่า จะรู้สึกขาดความสนใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ถัดไป ครูควรให้นักเรียนได้ใช้เวลาที่เหลือเลือกเอกสารการอ่านจริงมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนให้สูงขึ้น จึงควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวัดซ้ำเพื่อทดสอบความคงทนของแรงจูงใจในการเรียน
2. การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนแสดงปฏิกิริยาตอบสนองและพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมอย่างชัดเจน จึงควรมีการศึกษาผลลัพธ์อื่นที่อาจเกิดขึ้นจากการปฏิบัติกิจกรรม เช่น ความผูกพันของนักเรียนด้านปัญญา อารมณ์ และพฤติกรรม เป็นต้น
3. ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การฝึกปฏิบัติงานและค้นพบความรู้ด้วยตนเองตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Bruner และการคาดหมายรางวัลตามทฤษฎีเครื่องหมายของ Tolman จึงควรมีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของทฤษฎีทางจิตวิทยากับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียน

บรรณานุกรม

- กึ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2563). การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับรูปแบบการเรียนออนไลน์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กิตติ ประเสริฐสุข. (2555). ASEAN Insight: ทักษะภาษาอังกฤษกับอาเซียน. กรุงเทพฯ:ธุรกิจ.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7-20. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/28419>
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76-90. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edubuu/article/view/251324>

- ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข. (2559). การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรม การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ใน *การประชุมหาตใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 7* (น. 180-182). มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- พรณภัส ทับทิมอ่อน. (2562). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษแบบเน้นภาระงานร่วมกับบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิศมัย กิ่งสกุล. (2560). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เพ็ญญา ทัพพันธุ์. (2561). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ใน *การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 13* (น. 1816-1827). มหาวิทยาลัยรังสิต.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2562). ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ใน *การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10* (น. 85-94). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ครั้งที่ 1* (น. 378-391). มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- วิจิตร ไสแจ่ม. (2558). ผลของการสอนแบบเน้นปฏิบัติที่มีต่อทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- สพรัฐ ลักษณะสุด. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. *Journal of Modern Learning Development*, 6(3), 29-43. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/248274>
- สุพรรณิ อาศัยราช. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมเสริมแบบเน้นภาระงาน. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.

สุพัตรา มุลละออง. (2558). *การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การอ่านกลวิธีแบบร่วมมือและเทคนิคแผนผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระยายโสมวิทยา อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Bohlke, D. (2011). *Creating effective language lessons*. Cambridge University Press.

Cogmen, S., & Saracaloglu, S. (2009). Students' usage of reading strategies in the faculty of education. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 248-251. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.045>

Fotaris, P., Mastoras, T., Leinfellner, R., & Rosunally, Y. (2016). Climbing up the leaderboard: An empirical study of applying gamification techniques to a computer programming class. *The Electronic Journal of e-Learning*, 14(2), 94-110. www.ejel.org

Greitzer, F. L., Kuchar, O. A., & Huston, K. (2007). Cognitive science implications for enhancing training effectiveness in a serious gaming context. *Journal of Educational Resources in Computing*, 7(3), 1-16. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.496.1640>

Graves, M. F., & Ryder, R. J. (1998). *Reading and learning in content areas*. Macmillan College Publishing Company.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Rod, E. (2004). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.

Sun, J. C.-Y., & Hsieh, P.-H. (2018). Application of a gamified interactive response system to enhance the intrinsic and extrinsic motivation, student engagement, and attention of English learners. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 104-116.

Willis, J. (2007). *Doing tasks-based teaching*. Oxford University Press.