



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR)  
ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

The Development of Total Physical Response (TPR) Learning Management  
Integrated with Gamification to Enhance Learning Achievement and  
Learning Retention of Grade 2 Students

ARTICLEINFO

Article history

Received: April 4, 2025

Revised: May 6, 2025

Accepted: August 24, 2025

พัทธนันท์ ประสาร<sup>1,\*</sup> และ จิตรภรณ์ วงศ์คำจันทร์<sup>2</sup>

Phatthanan Prasan<sup>1,\*</sup> and Jitraporn Wongkamjan<sup>2</sup>

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to develop a Total Physical Response (TPR) learning management integrated with gamification for grade 2 students with the effectiveness criterion of 80/80, 2) to compare the learning achievement of grade 2 students before and after the implementation of the TPR learning management integrated with gamification, and 3) examine the learning retention of students in TPR learning management integrated with gamification after a period of two weeks. The sample group consisted of 35 grade 2 students from a classroom at St. Mary's School, Roi Et in second semester of 2024 academic year. They were selected through cluster random sampling using classroom as a sample unit. The research instruments included a TPR learning management integrated with gamification lesson plans and a learning achievement test. Data analysis statistics were mean, standard deviation, percentage, and the Wilcoxon non-parametric test.

The results of the research found that: 1) the effectiveness of the TPR learning management integrated with gamification was 83.01/82.29, exceeding the set criterion of 80/80, 2) the students' post-learning achievement scores were significantly higher than their pre-learning scores at a statistical significance level of .05, and 3) the result suggests that the TPR learning management integrated with gamification effectively contributes to learning retention, as students maintained their acquired knowledge even after 14 days with no statistically significant difference at the .05 level.

**Keywords:** Learning Management, Total Physical Response (TPR), Gamification, Learning Achievement,

<sup>1</sup> หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ประเทศไทย

M.Ed. (Curriculum and Instruction), Faculty of Education and Human Development, Roi Et Rajabhat University, Thailand.

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ประเทศไทย

Assistant Professor, Faculty of Education and Human Development, Roi Et Rajabhat University, Thailand.

\*Corresponding author; e-Mail address: 66919401017@reru.ac.th



## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน และ 3) ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเซนต์แมรีร้อยเอ็ด ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม จำนวน 35 คน โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และทดสอบด้วยสถิติ Wilcoxon signed-rank test

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เท่ากับ 83.01/82.29 เป็นไปตามเกณฑ์ 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) คะแนนหลังเรียนรู้ทันทีและคะแนนหลังเรียนรู้ผ่านไป 14 วัน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้, การตอบสนองด้วยท่าทาง, เกมมิฟิเคชัน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความคงทนในการเรียนรู้

## บทนำ

โลกยุคปัจจุบันภาษาอังกฤษถือว่าเป็นสิ่งสำคัญเพราะถูกจัดให้เป็นภาษาสากลที่ใช้ในหลากหลายสาขา ทั้งในด้านการทำงาน การศึกษา เศรษฐกิจ หรือด้านสังคมและวัฒนธรรม ประเทศที่ประกอบด้วยพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษจึงถือว่าได้เปรียบในแง่ของการพัฒนาคุณภาพประชากรให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก ซึ่งตรงกับยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัย ให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 อันได้แก่ ทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้จัดภาษาต่างประเทศให้เป็นเนื้อหาในการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เด็กไทยโดยทั่วไปจะเข้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่ออายุ 7 ปี และจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่ออายุ 12 ปี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ไว้ในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต.1.1 ป.2/2 ป.2/3 ป.2/4 และมาตรฐาน ต.1.2 ป.2/1 สอดคล้องกับคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งตรงกับหลักในการเริ่มเรียนภาษาสำหรับนักเรียนอายุน้อยหรือเด็กที่ควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การได้มาซึ่งคำศัพท์จะกลายเป็นกุญแจที่ช่วยทั้งในส่วนของ การนำไปใช้ และเติมเต็มความสมบูรณ์ให้กับ การพูดและการ หากปราศจากคลังคำศัพท์ ผู้ใช้ภาษาก็ไม่สามารถสร้างประโยคหรือสื่อสารได้ ในทางเดียวกัน คำศัพท์เปรียบเสมือนเครื่องมือช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษหรืออาจกลายเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้หากมีคลังคำศัพท์ที่ไม่เพียงพอ ยิ่งหากต้องการศึกษาเนื้อหาในระดับขั้นที่สูงขึ้น คลังคำศัพท์ก็จะยิ่งต้องยากและมากขึ้นตามไปด้วย (Webb & Nation, 2017)

เมื่อพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์แมรีร้อยเอ็ด พบว่า ปีการศึกษา 2566 นักเรียนมีผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ร้อยละ 52.94



เทียบกับค่าเป้าหมายร้อยละ 82 ต่ำกว่าค่าเป้าหมาย (โรงเรียนเซนต์แมรี่ร้อยเอ็ด, 2566) ผู้วิจัยพบว่าสาเหตุของปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากพื้นฐานด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนยังไม่เพียงพอ นักเรียนยังไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ ประกอบกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการออกเสียงท่องจำทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียน ด้วยเหตุผลที่กล่าวมานี้จึงทำให้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้านคำศัพท์ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

ปัจจัยที่ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ถือเป็นส่วนที่ยากในการเรียนภาษาเพราะเกี่ยวเนื่องกับความคงทนในการเรียนรู้ (Gordon, McGregor & Arbis-Kelm, 2024) Eysenck & Keane (2020) ได้กล่าวไว้ว่า “การคงไว้ซึ่งผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จวัดโดยให้นักเรียนจดจำ เรียกคืน ทำซ้ำ หรือสร้างซ้ำสิ่งที่ได้เรียนรู้” ความคงทนในการเรียนรู้จึงถือเป็นส่วนที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนเพราะการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้ หากนักเรียนไม่ได้จดจำหรือสนใจทบทวนในสิ่งที่ต้องการจะจำเพียงชั่วครู่สิ่งนั้นจะหายไปจากความทรงจำทันที และเมื่อนักเรียนขาดความคงทนในการเรียนรู้จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษายากที่จะประสบความสำเร็จ (Larsen, 2018) ด้วยเหตุนี้การเพิ่มความคงทนในการเรียนรู้ให้มากขึ้นจะต้องสร้างสิ่งแวดล้อมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งตรงกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้การตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ที่ใช้การปฏิบัติทางกายภาพเพื่อตอบสนองต่อคำสั่งทางคำพูด ทั้งยังช่วยลดอุปสรรคและความเครียดในการเรียนของนักเรียน (Cay, 2021)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้การตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) เป็นหนึ่งในวิธีการสอนภาษาอังกฤษในนักเรียนระดับเริ่มต้นที่ถูกพัฒนาโดย Asher (2015) โดยมีจุดประสงค์ให้ครูบอภาษาใหม่เพื่อให้นักเรียนตอบโต้ด้วยการกระทำ ส่งเสริมนักเรียนในการรับภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศอย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพ การสอนและการเรียนรู้ภาษาที่สองควรเลียนแบบการพัฒนาภาษาแรกโดยเน้นไปที่ความสามารถด้านการฟังในตอนเริ่มต้นแล้วจึงพัฒนาในด้านการพูด อ่าน และเขียนตามลำดับ เช่นเดียวกับ Nguyen, Diem, & Thien (2021) ที่กล่าวว่าจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ช่วยในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถจดจำลีและคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการกระทำซ้ำๆ ที่ทำให้มีแนวโน้มช่วยในการจำ บุญล้อม พันธน์นาค (2560) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง หมายถึง การสอนภาษาโดยการให้ผู้เรียนฟังคำสั่งจากครูและผู้เรียนทำตาม เป็นการประสานการฟังกับการเคลื่อนไหวของร่างกายโดยผู้เรียนไม่ต้องพูด แต่ให้ผู้เรียนเลียนแบบผู้สอน วิธีการสอนภาษาโดยใช้ท่าทางโดยใช้คำสั่งที่มีคำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Movement) การเคลื่อนไหวร่างกาย สอดคล้องกับ Kuczala & Lengel (2018) ที่ระบุว่าเนื่องจากเป็นการเรียนรู้ภาษาผ่านการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ ประสานเข้ากับการทำงานของสมองในการรับรู้ซึ่งช่วยให้เกิดจากจดจำ การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทางช่วยให้นักเรียนพัฒนาการท่องจำเนื้อหาที่เรียนรู้ในระยะยาว ทั้งยังช่วยยึดสมาธิของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) จึงถูกใช้อย่างแพร่หลายในโรงเรียนระดับประถมศึกษา (Shi, 2018) โดยการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทางประกอบด้วยขั้นตอนในการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำและทบทวนบทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินการปฏิบัติและการให้ข้อมูลป้อนกลับ และขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผลโดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย (Asher, 2015) ทว่าอย่างไรก็ตามวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการตอบสนองด้วยท่าทางจะต้องมีการเตรียมตัวและวางแผนการใช้ประโยคคำสั่งในการสอนเป็นอย่างดีต้องเป็นขั้นตอนต่อเนื่องกันและพยายามทำให้เกิดความสนุกสนาน มิฉะนั้นอาจเกิดปัญหาคือ เมื่อใช้วิธีนี้ติดต่อกันเป็นเวลานานจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่ายได้ (Putri, 2016)

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นอีกหนึ่งแนวทางการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 ที่กำลังเป็นที่นิยม (Reiners & Wood, 2015) ซึ่งเป็นแนวทางการสอนไม่ใช่แค่เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันเท่านั้น หากแต่เป็นการนำส่วนประกอบของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนประกอบกับเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็นกลไก หลักการ หรือองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การทำภารกิจ โดยมีรางวัล แต้ม คะแนน ลำดับ หรือกระดานผู้นำเป็นสิ่งที่ตอบแทน เมื่อกระบวนการเรียนรู้ถูกเปลี่ยนให้เป็นรูปแบบคล้ายในเกมจึงทำให้นักเรียนสนใจสำหรับนักเรียน เพราะเป็นวิธีการที่ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการเล่น ช่วยส่งเสริมและกระตุ้นพฤติกรรมที่อาจไม่เกิดขึ้นในชั้นเรียนซึ่งเป็นศักยภาพที่แข็งแกร่งของเกมมิฟิเคชัน ส่งผลทั้งในด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) ด้านอารมณ์ (Emotional) และในด้านสังคม (Social) (Carcelén-Fraile, 2025) การนำเกมมาใช้จริงสามารถช่วยส่งเสริมและขยายการเรียนรู้ในชั้นเรียนภาษาได้ การเรียนรู้โดยนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสมจะช่วยให้เด็กนักเรียนมี



สภาพแวดล้อมที่เต็มใจเรียนรู้และสามารถสิ่งที่เรียนรู้ได้ (Rodríguez, 2018) เช่นเดียวกับ Hirsh-Pasek, Solis, & Whitebread (2017) ที่กล่าวว่าเด็กเรียนรู้ในขณะที่ทำกิจกรรมโดยไม่รู้ตัวด้วยการซึมซับข้อมูลผ่านการกระทำซ้ำๆ ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม ครูจึงควรให้บริบทตามธรรมชาติแก่เด็กเพื่อก่อให้เกิดการตอบโต้ สอดคล้องกับ Al-Obaydi & Pikhart (2024) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเป็นการสร้างบริบทที่เอื้อต่อการเรียนแบบพฤติกรรมของเด็ก ให้เด็กได้เห็นและทำซ้ำจนสามารถก่อให้เกิดการเรียนรู้และการจดจำ โดยเมื่อนักเรียนใช้ทั้งกิจกรรมทางประสาทสัมผัสและทางกาย จะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการส่งเสริมการจดจำ (Rahmatullah, 2024)

จากปัญหาด้านคำศัพท์ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) และเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา เรื่องการพัฒนากิจกรรมจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางในการแก้ไขและพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

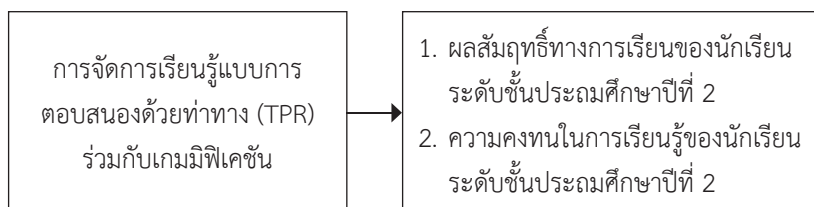
### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเซนต์แมรีร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน 4 ห้องเรียน ทั้งหมด 144 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเซนต์แมรีร้อยเอ็ด จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 35 คน โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

#### กรอบแนวคิด



#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 แผน 12 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหลักสูตรและมาตรฐานตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา รวมถึงเอกสารที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ แนวคิดและหลักการในการจัดแผนการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเอกสารเกมมิฟิเคชัน และสังเคราะห์ออกมาเป็น 4 ขั้นตอนในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้



ขั้นที่ 1 ขั้นเริ่มการแสดง ครูนำคำศัพท์หรือประโยคที่ต้องการสอนที่มีความสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวทางร่างกาย เช่น คำกริยาหรือคำที่เกี่ยวกับการกระทำผ่านรูปภาพในการสอนคำศัพท์ โดยครูแสดงรูปภาพและติดบนกระดานพูดคำศัพท์ประกอบท่าทาง จำนวน 3 ครั้ง แล้วจึงแสดงท่าทางไปพร้อมกันโดยที่นักเรียนยังไม่ต้องพูด หลังจากนั้นครูมอบภารกิจเพื่อกระตุ้นความสนใจในการทำกิจกรรมให้กับนักเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นทำการแสดง ครูสังเกตว่านักเรียนเข้าใจคำสั่งก่อนหน้าแล้วหรือไม่ หากนักเรียนเข้าใจแล้วสามารถให้นักเรียนปฏิบัติด้วยตนเองโดยไม่ต้องดูตัวอย่างจากครู การปฏิบัติเป็นไปในรูปแบบการทำพร้อมกันทั้งชั้นเรียน ทีละกลุ่ม และรายบุคคล โดยใช้การชี้ภาพคำศัพท์ในขั้นที่ 1 หากสังเกตว่านักเรียนยังปฏิบัติไม่ได้หรือไม่เข้าใจคำสั่งให้ย้อนกลับไปเริ่มที่ขั้นเริ่มการแสดงผลอีกครั้ง หากนักเรียนปฏิบัติภารกิจตามคำสั่งที่ได้รับสำเร็จจะได้รับเหรียญตราสำหรับภารกิจระดับกลุ่ม และแสตมป์ที่ใช้แทนคะแนน สำหรับภารกิจรายบุคคล

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินและเสริมสร้างครูสังเกตการปฏิบัติท่าทางของนักเรียนเพื่อเป็นการประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยการแนะนำ บอกข้อแก้ไขในกรณีที่นักเรียนยังทำไม่ได้ จากนั้นเสริมสร้างการเรียนรู้โดยให้นักเรียนสลับบทบาทเป็นผู้ออกคำสั่งกับครูและเพื่อนร่วมชั้น โดยใช้ภาพคำศัพท์ในการออกแบบคำสั่งแต่ละรอบร่วมกับ กล้องปริศนา นักเรียนสามารถเลือกกล้องปริศนาที่ต้องการเพื่อไขคำตอบที่อยู่ในกล่อง หากทำสำเร็จจะได้รับเหรียญตราหรือแสตมป์สำหรับภารกิจนั้น ๆ

ขั้นที่ 4 ขั้นเพิ่มความท้าทาย ครูนำเนื้อหาที่ฝึกปฏิบัติไปสู่การทำกิจกรรมอื่น ได้แก่ ใบบงานและใบกิจกรรม และร่วมกันสรุปบทเรียนโดยใช้ภาพคำศัพท์ชุดเดิมก่อนหมดชั่วโมง โดยมีเหรียญตรา แสตมป์และรางวัล หากนักเรียนสะสมได้ครบตามที่กำหนดจะสามารถแลกเปลี่ยนขนม ตุ๊กตา และของเล่นอื่น ๆ ที่ครูเตรียมไว้

จากนั้นจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข และเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์และประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยประเมินด้วยมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scales) ตามวิธีการของตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert) (สันติ บุญภิรมย์, 2557) ผลการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.67-4.94 แล้วจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ และนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์แมรีร้อยเอ็ด ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 38 คน เพื่อทดสอบด้านเนื้อหาและเวลา ก่อนจะนำมาปรับปรุงอีกครั้งแล้วจึงจัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย เลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยศึกษาทฤษฎี วิธีสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรสถานศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และวิธีการวัดผลประเมินผลการเรียน สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ ใช้จริงจำนวน 30 ข้อ นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความถูกต้องและความเหมาะสม ภาษาที่ใช้ ตรวจสอบข้อคำถาม สอดคล้องจุดประสงค์ ความครอบคลุมเนื้อหาและตรงตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่วิเคราะห์ไว้โดยดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้มีค่าตั้งแต่ 0.60-1.00 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซนต์แมรีร้อยเอ็ด จำนวน 34 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ โดยกำหนดคุณลักษณะของแบบทดสอบเพื่อประเมินตามเกณฑ์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบปรนัย โดยมีค่าระดับความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.21-0.79 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.21-0.74 (สันติ บุญภิรมย์, 2557) และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรของ KR-20 มีค่าเท่ากับ 0.93 (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เป็นฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้เก็บข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง



### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบคะแนนก่อนเรียน (นอกเวลาเรียน) ของนักเรียนก่อนจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน แบบปรนัย ชนิด 3 ตัวเลือกที่สร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่าง 35 คน

2. ผู้วิจัยได้ดำเนินจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 คน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 12 แผน ใช้เวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง แล้วประเมินการจัดการเรียนรู้ สังเกตนักเรียนในการปฏิบัติแต่ละขั้นของการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทางและ เกมมิฟิเคชัน ประเมินการทำงานและการทำกิจกรรมเป็นคะแนนระหว่างเรียน ไม่รวมเวลาทดสอบหลังเรียน

3. หลังการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดเสร็จสิ้น ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) เก็บรวบรวมคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบหลังเรียนทันทีโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อกับกลุ่มตัวอย่าง 35 คน ตรวจสอบเป็นคะแนนหลังเรียน

4. เก็บรวบรวมคะแนนความคงทนในการเรียนรู้หลังเรียนผ่านไป 14 วัน โดยใช้แบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นชุดเดียวกับกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนทันที

5. รวบรวมข้อมูลทั้งหมดและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำคะแนนจากใบงานและใบกิจกรรมในแต่ละ การจัดการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนมารวมกัน (E1) โดยใช้ ค่าเฉลี่ย และเทียบส่วนเป็นร้อยละ

2. นำคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนทุกคนเมื่อสิ้นสุดการสอนมารวมกันทั้งหมด (E2) โดยใช้ ค่าเฉลี่ย และเทียบส่วนเป็นร้อยละ

3. เปรียบเทียบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) กับเกณฑ์ 80/80 โดยใช้ ค่าเฉลี่ย และเทียบส่วนเป็น ร้อยละ

4. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้สถิติ Wilcoxon signed-rank test หลังตรวจสอบความโค้งปกติของคะแนน (นิภา ศรีไพโรจน์, 2553)

5. เปรียบเทียบความคงในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลังสิ้นสุดการเรียนรู้ไปแล้ว 14 วัน โดยใช้สถิติ Wilcoxon signed-rank test หลังตรวจสอบความโค้งปกติของคะแนน

### ผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตาม เกณฑ์ร้อยละ 80/80 รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80

ผลของการจัดการเรียนรู้	n	คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	35	240	199.23	33.69	83.01
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)	35	30	24.69	4.99	82.29

ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) เท่ากับ 83.01/82.29

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E1) ซึ่งเป็นคะแนนรวมจากการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 199.23 คะแนน จากคะแนนรวม 240 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.01 ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E2) ที่ได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.69 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.29 ดังนั้น ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนเท่ากับ 83.01/82.29 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนรู้อของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนรู้อของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การสอน	ตัวแปร	$\bar{X}$	S.D	Neg	Pros	Z	sig.*
การตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	ก่อนเรียน	15.80	5.93	0	35	5.17	.001
	หลังเรียน	24.69	4.99				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนลดลง (Neg) เท่ากับ 0 คน มีนักเรียนที่คะแนนเพิ่มขึ้น (Pros) เท่ากับ 35 คน แสดงว่านักเรียนทุกคนมีคะแนนเพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 15.80 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน และหลังเรียนรู้อโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเดิมมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 24.69 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน ซึ่งแตกต่างจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนผ่านไปแล้ว 14 วัน รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การสอน	ตัวแปร	$\bar{X}$	S.D	Neg	Pros	Z	sig.*
การตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	หลังสิ้นสุดการเรียนรู้ทันที	24.69	4.99	16	7	-1.79	.072
	หลังสิ้นสุดการเรียนรู้ 2 สัปดาห์	23.97	4.86				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีที่คะแนนลดลง (Neg) เท่ากับ 16 คน มีนักเรียนที่คะแนนเพิ่มขึ้น (Pros) เท่ากับ 7 คน นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสิ้นสุดทันทีที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.69 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังการเรียนรู้สิ้นสุด 14 วัน เท่ากับ 23.97 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนหลังเรียนรู้อทันทีและคะแนนหลังเรียนรู้อผ่านไป 14 วัน พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งหมายความว่า การเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันช่วยให้เกิดความคงทนของความรู้แม้จะผ่านไปแล้ว 14 วัน



## อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เท่ากับ 83.01/82.29 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 เนื่องด้วยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการการปฏิบัติจริงช่วยให้เด็กจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้นและการมีส่วนร่วมและความสนุกสนานช่วยเอื้อต่อการเรียนรู้ ผสมผสานระหว่างการฟังและการเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยกระตุ้นการจดจำและความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งเกมมิฟิเคชันยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม สนุกกับกิจกรรม และเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและสามารถจดจำความรู้ได้ในระยะยาว โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาโครงสร้างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาตรฐานและตัวชี้วัดในการดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำขั้นตอนการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทางมารวมกับเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นเริ่มการแสดงครู ขั้นที่ 2 ขั้นทำการแสดง ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินและเสริมสร้าง และขั้นที่ 4 ขั้นเพิ่มความท้าทาย ครูนำเนื้อหาที่ฝึกปฏิบัติไปสู่การทำกิจกรรมอื่น ได้แก่ ใบงานและใบกิจกรรม และร่วมกันสรุปบทเรียนก่อนหมดชั่วโมง โดยมีเหรียญตราแสดมป์และรางวัล หากนักเรียนสะสมได้ครบตามที่กำหนดจะสามารถเป็นแลกรางวัลได้ โดยแผนการสอนทั้งหมดที่ใช้ในงานวิจัยนี้ได้ผ่านการปรับแก้ตามการประเมินและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านและอาจารย์ที่ปรึกษา จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์และวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ ดินาน (2563) ที่กล่าวว่าแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้อาจจำคำศัพท์ของนักเรียนด้วยการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น บัตรภาพ และกระตุ้นให้นักเรียนเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว และเกิดความสนใจต่อการเรียนรู้ สอดคล้องกับ นิธิพงษ์ โยธชัย (2563) ศึกษาการสร้างบทเรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับสื่อประสมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการสร้างบทเรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าประสิทธิภาพกระบวนการและค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์เท่ากับ 78.35/76.13 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 75/75 เช่นเดียวกับ ชิดชนก มโนจันทร์ (2565) ที่ทำการศึกษาด้านการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 91.76/88.11 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 15.80 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน และหลังเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเดิมมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 24.69 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทางเป็นการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติที่เริ่มจากการฟังคำสั่ง การใช้ประสาทสัมผัส ไม่ว่าจะเป็นการได้ยิน การมองเห็น และการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังช่วยลดความเครียดและเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากการเรียนภาษาใหม่ ๆ อาจทำให้นักเรียนรู้สึกกังวล แต่ด้วยวิธีการที่เน้นการปฏิบัติและการมีส่วนร่วมของนักเรียน การเคลื่อนไหวและการทำกิจกรรมที่สนุกสนานช่วยให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความสุขกับการเรียน อีกทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการโต้ตอบในการเรียนรู้ การที่นักเรียนต้องปฏิบัติตามคำสั่งและเคลื่อนไหวตามทำให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น และส่งเสริมการโต้ตอบระหว่างครูและนักเรียน รวมถึงระหว่างนักเรียนด้วยตนเอง ยิ่งไปกว่านั้น เกมมิฟิเคชันที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อีกเพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักเรียน เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเพื่อให้ได้พฤติกรรมที่ต้องการ ทำให้นักเรียนรู้สึกมีแรงจูงใจและช่วยให้สามารถแก้ปัญหาการเรียนรู้อื่นๆ การเคลื่อนไหวที่กระตุ้นการจดจำและการเข้าใจประกอบกับความสนุกสนานในการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนใจ และตั้งใจเรียนมากขึ้น ส่งผลให้สามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้น เข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น และจดจำข้อมูลได้นานขึ้น จึงทำให้ผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับ รัตนา ปิ่นไพบูลย์ (2564) ที่ศึกษาผลการเรียนรู้ด้านคำศัพท์และ

ความสามารถการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทางสูงกว่าก่อนเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.55 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 47.75 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 14.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71 เช่นเดียวกับ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษา พบว่า คะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.72 คะแนนและ 16.89 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน สอดคล้องกับ Widyatmoko, Sodik, & Prastikawati (2023) ที่ทำการศึกษาศึกษาการใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ในอินโดนีเซีย ผลการทดสอบ พบว่า นักเรียน 19 คน (76%) ได้คะแนนต่ำกว่าค่าเฉลี่ย และนักเรียน 6 คน (24%) ได้ไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งหมายความว่าทักษะของนักเรียน โดยเฉพาะทักษะการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษยังไม่ดีพอ แต่จากคะแนนหลังการทดสอบพบว่านักเรียน 2 คน (8%) มีผลการเรียนสูงสุด นักเรียน 7 คน (28%) ได้คะแนนเหนือค่าเฉลี่ย นักเรียน 16 คน (64%) ได้คะแนนเฉลี่ยและไม่มีการเรียนได้คะแนนต่ำกว่าค่าเฉลี่ย สรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับคะแนนสูงขึ้นหลังจากใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความคงทนในการเรียนรู้หลังสิ้นสุดการเรียนผ่านไปแล้ว 14 วัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังสิ้นสุดการเรียนรู้ทันทีเท่ากับ 24.69 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังการเรียนรู้สิ้นสุด 14 วัน เท่ากับ 23.97 คะแนน จากคะแนนรวม 30 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนไม่แตกต่างจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับสมมติฐานที่ 2 ที่ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความคงทนในการเรียนรู้หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เมื่อผ่านไป 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาจากคะแนนแล้วสามารถกล่าวได้ว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันยังคงมีคะแนนความคงทนในการเรียนรู้แม้จะทิ้งช่วงเวลาไปแล้ว 14 วัน เนื่องจากระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีการนำเสนอคำศัพท์ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการฟังจากครูในชั้นเริ่ม การแสดง 3 ครั้ง ก่อนจะเริ่มซึมซับคำศัพท์ผ่านการเคลื่อนไหว การปฏิบัติจริงทั้งรายบุคคลและสลับบทบาท ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสในการจดจำคำศัพท์หลายครั้งผ่านหลากหลายบริบท และการเรียนที่ไม่เร่งรัด ก่อให้เกิดความผ่อนคลาย ทั้งยังมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและความสนุกสนานจึงทำให้เกิดความจำที่คงทน สอดคล้องกับ รัตนา ปันไพบูลย์ (2565) ที่กล่าวว่า ความจำ หมายถึง เป็นกระบวนการทำงานของสมองที่สามารถเก็บรักษาข้อมูลหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ได้เคยเกิดขึ้นและสามารถดึงข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ได้ตามต้องการและสามารถเพิ่มความจำต่าง ๆ ได้มากขึ้น สอดคล้องกับ ชิตชนก มโนพันธ์ (2565) ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) หลังเรียนรู้อันผ่านไปแล้ว 14 วัน พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการเรียนสิ้นสุดทันทีเฉลี่ยเท่ากับ 26.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.19 และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการเรียนสิ้นสุดทันทีแล้วทิ้งช่วง 14 วันเฉลี่ยเท่ากับ 26.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.17 ซึ่งไม่แตกต่างทางสถิติ เช่นเดียวกับ ทิฆัมพร แตะต้อง (2566) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 22.58 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.55 และหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 23.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.92 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยสอบหลังเรียน และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หลัง 2 สัปดาห์ไม่ต่างจากที่สอบหลังเรียน



## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ในการเลือกใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ครูต้องวางแผนแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสมกับเวลาแต่ละชั่วโมง รวมถึงเตรียมท่าทางและสื่อที่จะใช้ในแผนการสอนให้พร้อม เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับนักเรียนได้ปฏิบัติตาม

2. เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและเกิดความสุขสนุกสนาน ครูจึงต้องระมัดระวังในการคุมชั้นเรียนเป็นระยะๆ เพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวายหรือเสียงดังเกินไปจนรบกวนห้องเรียนที่อยู่ใกล้เคียง

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงในการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับวิธีการสอนแบบอื่น เช่น วิธีการสอนตามปกติ หรือการสอนเพื่อการสื่อสาร (CLT) เป็นต้น

2. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ ของนักเรียน เช่น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชิดชนก มโนจันทร์. (2565). *การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทิฆัมพร แตะต้อง. (2566). *การพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. *Journal of Paramita*, 5(2), 67-79.
- นิธิพงษ์ โยธชัย. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยวิธีการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทางร่วมกับสื่อประสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. *วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและการวิจัย*, 2(2), 87-92.
- นิภา ศรีไพโรจน์. (2553). *สถิตินอนพาราเมตริก* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โอเอสพริ้นเตอร์เฮ้าส์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- บุญล้อม พันธน์ภาค. (2560). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบการตอบสนองด้วยท่าทางกับแบบตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีต่อทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- ยุกตะนันท์ ตีนาน. (2563). *การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- รัตนา ปิ่นไพลุลย์. (2565). *การพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบการตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองจิกและโรงเรียนบ้านจันทิมา จังหวัดกำแพงเพชร* [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- โรงเรียนเซนต์แมรี่ร้อยเอ็ด. (2566). *รายงานผลการประเมินตนเอง (SAR) ประจำปีการศึกษา 2566* โรงเรียนเซนต์แมรี่ร้อยเอ็ด. โรงเรียนเซนต์แมรี่ร้อยเอ็ด.
- สันติ บุญภิรมย์. (2557). *การวิจัยทางการศึกษาและการวิจัยทางการบริหารการศึกษา*. ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเกชั่น.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.



- Al-Obaydi, I. H., & Pikhart, M. (2024). Revisiting Total Physical Response: Evaluating Its Impact on Vocabulary Acquisition and Retention in EFL Classrooms. *Forum for Linguistic Studies*, 6(5), Article 7028.
- Asher, J. J. (2015). *Learning another language through actions* (7th ed.) . Sky Oaks Productions.
- Carcelén-Fraile, M. d. C. (2025). Active gamification in the emotional well-being and social skills of primary education students. *Education Sciences*, 15(2), 212.
- Cay, T. (2021). The Effect of Total Physical Response Method on Vocabulary Learning/Teaching: A Mixed Research Synthesis. *English Language Teaching*, 14(12), 154-167.
- Eysenck, M. W., & Keane, M. T. (2020). *Cognitive psychology: A student's handbook* (8th ed.). Psychology Press.
- Gordon, K. R., McGregor, K. K., & Arbisi-Kelm, T. (2024). Fostering retention of word learning: The number of training sessions children retrieve words positively relates to post-training retention. *Journal of Child Language*, 51(3), 710-719.
- Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. LEGO Foundation.
- Kuczala, M., & Lengel, T. (2018). *The Kinesthetic Classroom 2.0: Teaching and Learning Through Movement*. Corwin.
- Larsen, D. P. (2018). Planning Education for Long-Term Retention: The Cognitive Science and Implementation of Retrieval Practice. *Seminars in Neurology*, 38(4), 449-456.
- Putri, A. R. (2016). Teaching English for Young Learners Using a Total Physical Response (TPR) Method. *Edulingua: Jurnal Linguistik Terapan dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 3(2), 15-21.
- Rahmatullah, I. (2024). Application of gamification-based multisensory methods in improving the brain ability of children with intellectual disabilities in learning English vocabulary. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 3(9), 4065-4084
- Reiners, T., & Wood, L. (Eds.). (2015). *Gamification in education and business*. Springer.
- Nguyen, C. T., Diem, L. T. K., & Thien, L. Q. (2021). Impacts of Total Physical Response on young learners' vocabulary ability. *VNU Journal of Science: Education Research*, 37(4), 101-112.
- Rodríguez, T. (2018). *Gamification and Game-based Learning as Methods to Motivate Students Learn English Vocabulary*. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/11550>
- Shi, T. (2018). A study of the TPR method in the teaching of English to primary school students. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(8), 1087-1093.
- Webb, S., & Nation, I. S. P. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford University Press.
- Widyatmoko, Z., Sodiq, J., & Prastikawati, E. F. (2023). The use of total physical response (TPR) in teaching vocabulary mastery of fourth grade students of SD Negeri Jepara in the academic year of 2021/2022. *In proceeding of English teaching, literature and linguistics (eternal) conference*, 31, 46-55.