

Research Article

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES BASED ON THE GAMIFICATION
APPROACH TO ENHANCE SPEAKING SKILLS FOR COMMUNICATION
IN SEVENTH-GRADE STUDENTS

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด
เพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Received: April 23, 2025

Revised: June 8, 2025

Accepted: June 16, 2025

Supansa Nuntananusit^{1*} and Aumporn Lincharoen²

สุพรรณ นันทนานุสิ^{1*} และเอี่ยมพร หลินเจริญ²

^{1,2}Faculty of Education, Naresuan University

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

*Corresponding Author, E-mail: supansan66@nu.ac.th

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop and evaluate the effectiveness of learning activity based on the gamification, in accordance with the 75/75 efficiency criterion; 2) to study the outcome of the learning activity based on the gamification by considering: 2.1) observed learner behaviors during the implementation, and 2.2) to compare the student's English speaking skills before and after participating in the activities; 3) to study students' satisfaction with the developed activities. The sample group consists of 35 seventh-grade students in the second semester of the academic year 2024 at Wangkrot Pittaya School that were chosen by Purposive sampling. The research instruments included: 1) The learning activity based on the gamification approach, 2) speaking skills test, and 3) Student Satisfaction Survey. The statistics used in the research were percentage, mean, standard deviation, and t-test (Dependent samples). The results of this research indicated as follows: 1) the developed activities were rated as highly appropriate ($\bar{X}$ = 4.65, SD = 0.10) and showed an effectiveness of 77.33/76.67, exceeding the specified criterion; 2) There was a statistically significant improvement in students' speaking skills after the intervention, with post-test scores significantly higher than pre-test scores at the .05 level; and 3) students' satisfaction with the activities was at a high level ($\bar{X}$ = 4.47, SD = 0.51).

Keywords: Learning Activity Based on the Gamification, English Speaking Skill

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและประเมินประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75 2) ศึกษาผลของการนำกิจกรรมไปใช้ โดยพิจารณา 2.1) การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินกิจกรรม และ 2.2) การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมดังกล่าว กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังกรดพิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน คัดเลือกโดยวิธีเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ออกแบบตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 2) แบบวัดทักษะการพูด และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน ผลการวิจัย พบว่า 1) กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับสูงมาก ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.10) และมีประสิทธิภาพ 77.33/76.67 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ผลการทดสอบทักษะการพูดของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.51)

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร

บทนำ (Introduction)

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ เพราะสังคมโลกปัจจุบันมีการติดต่อสื่อสารเพิ่มขึ้น ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของคนไทยมากขึ้น (Ministry of Education, 2008) การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาทักษะภาษา 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเฉพาะทักษะการพูดซึ่งถือเป็นทักษะสำคัญ เนื่องจากสะท้อนความรู้และความสามารถทางภาษาของผู้เรียนอย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึก เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ (Angwatthanakul, 1997)

จากการศึกษาระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของผู้เรียนในประเทศไทย พบว่าส่วนใหญ่อยู่ในระดับต่ำ สอดคล้องกับข้อมูลจากดัชนี EF English Proficiency Index ปี 2023 ซึ่งจัดอันดับประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ 101 จาก 113 ประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาทางการ โดยมีคะแนนเฉลี่ย 416 คะแนน เทียบเท่าระดับ B1 ตามกรอบมาตรฐาน CEFR (Common European Framework of Reference for Languages) ซึ่งจัดอยู่ในระดับ “ต่ำมาก” (EF English Proficiency Index, 2023) นอกจากนี้ World Economic Forum (2020) ยังระบุว่า “Communication in English” เป็นหนึ่งใน 10 ทักษะสำคัญที่สุดที่นายจ้างต้องการในยุคปัจจุบัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตั้งแต่ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเฉพาะในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้น จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการเรียนรู้ในระดับสูงชันและการดำรงชีวิตในอนาคต สถานการณ์ดังกล่าวนำไปสู่การกำหนดนโยบายปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นแนวทางการสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้ภาษา คือ การเน้นการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) มากกว่าการสอนที่เน้นเพียงโครงสร้างไวยากรณ์ การแปล และการท่องจำ Institute of English Language, Office of the Basic Education Commission (2015) ชี้ให้เห็นว่า ปัญหาสำคัญที่กระทบต่อพัฒนาการทางภาษา คือ รูปแบบการเรียนการสอนที่ไม่ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ทั้งที่การเรียนรู้ภาษาที่มีประสิทธิภาพควรเริ่มต้นจากการฟังและการพูด ซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทักษะทางภาษาตามธรรมชาติ

จากความสำคัญของการพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร และปัญหาในการพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจาก นักเรียนมีความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์น้อย ผู้เรียนขาดความกล้าแสดงออก มีความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษ และโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sinsusak (2017) พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาจำนวนมาก ไม่กล้าแสดงออก ไม่มั่นใจในการใช้ภาษา และขาดคลังคำศัพท์ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพูดภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ จึงทำให้เป็นปัญหาต่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ควรออกแบบการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ และมีโอกาสได้ใช้ภาษาเพื่อพัฒนาทักษะการพูด

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำกลไกเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจ สร้างความสนุกสนาน และส่งเสริมการเรียนรู้ (Kapp, 2012) เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) กระตุ้นความท้าทาย และเสริมสร้างความรู้สึกลึกซึ้งประสบความสำเร็จ (Deci & Ryan, 1985) รวมถึงสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Playful Learning) ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะการสื่อสารในบริบทจำลอง (Vygotsky, 1978) นอกจากนี้ หลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning) ยังช่วยกระตุ้นระบบรางวัลและส่งเสริมการจดจำอย่างมีประสิทธิภาพ (Jensen, 2008) งานวิจัยพบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันในกิจกรรมพัฒนาทักษะการพูดช่วยเพิ่มแรงจูงใจและพัฒนาทักษะอย่างมีนัยสำคัญ (Farhan, 2019)

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจาก กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ สร้างความท้าทาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการพูดอย่างมีประสิทธิภาพแม้ว่างานวิจัยที่ผ่านมา เช่น งานของ Meejaitam (2021) จะศึกษาการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และพบว่าแนวคิดนี้ช่วยเพิ่มความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเรียนรู้ แต่ส่วนใหญ่กลับมุ่งเน้นไปที่ทักษะด้านไวยากรณ์ คำศัพท์ หรือการอ่านและการฟัง มากกว่าการพัฒนาทักษะการพูดเชิงสื่อสารโดยตรง นอกจากนี้ยังพบงานวิจัยส่วนมากศึกษาในระดับประถมหรือระดับมหาวิทยาลัย และยังไม่พบการศึกษาที่ออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างเป็นระบบ

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อ ต่อยอดจากงานวิจัยเดิมโดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารผ่านกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเน้นกลยุทธ์การจัดกิจกรรมและผลลัพธ์ทักษะการพูด เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

วัตถุประสงค์ (Objectives)

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อศึกษาผลกรณนำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย (Hypothesis)

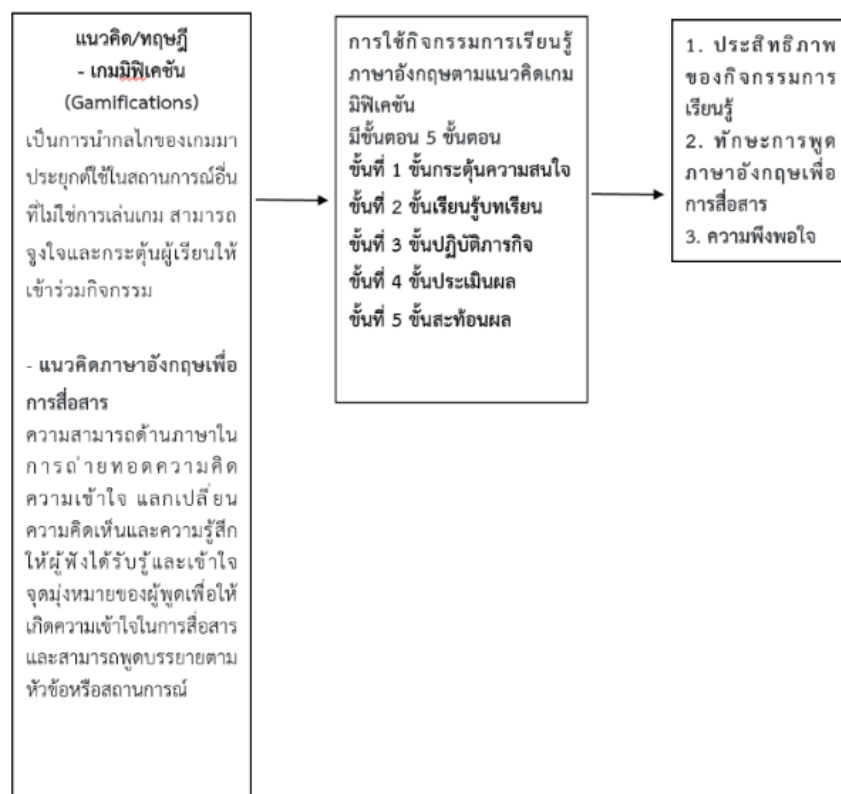
ทักษะการพูดภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

Figure 1

The development of learning activities based on the gamification approach to enhance speaking skills for communication in seventh-grade students

แสดงกรอบแนวคิดการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ

โดยเริ่มจากการทบทวนทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อกำหนดหลักการและแนวทางการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากนั้นได้จัดทำร่างกิจกรรมเบื้องต้น พร้อมกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และกลไกของเกมมิฟิเคชันที่ใช้กระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ก่อนนำกิจกรรมไปทดลองใช้และเก็บข้อมูลเพื่อปรับปรุงแก้ไขจนได้กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

2. การศึกษาผลของการใช้กิจกรรมดังกล่าว โดยแบ่งเป็น 2.1) การศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2.2) การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทักษะการพูด เช่น ความกล้าในการแสดงออก การมีส่วนร่วมในการสื่อสาร ความชัดเจนของภาษา และการโต้ตอบกับผู้อื่น โดยใช้แบบบันทึกภาคสนามร่วมกับแบบทดสอบวัดทักษะการพูดเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสะท้อนพฤติกรรมและพัฒนาการของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวังกรดพิทยาคาร อำเภอเมืองพิจิตร จังหวัดพิจิตร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิจิตร จำนวน 35 คน โดยการการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ยังไม่มีประสบการณ์ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาก่อน เพื่อให้สามารถประเมินผลของกิจกรรมได้อย่างตรงประเด็นและชัดเจน โรงเรียนวังกรดพิทยาคารได้รับการคัดเลือกเป็นแหล่งข้อมูล เนื่องจากผู้วิจัยปฏิบัติหน้าที่เป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนดังกล่าว ทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างได้โดยสะดวก และมีความเหมาะสมในการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องภายใต้บริบทจริงของชั้นเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัยได้รับการสร้างและตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล โดยประกอบด้วย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์หัวข้อ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน จำนวน 15 ชั่วโมง โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1: กระตุ้นความสนใจ ครูชี้แจงวัตถุประสงค์ เนื้อหา การกิจ และเงื่อนไขการผ่าน พร้อมทบทวนความรู้เดิม โดยใช้ระบบคะแนนสะสมผ่านตัวละครมอนสเตอร์ที่นักเรียนออกแบบเอง เพื่อสร้างแรงจูงใจและเตรียมความพร้อมก่อนเรียน ขั้นที่ 2: เรียนรู้บทเรียน นักเรียนศึกษาคำศัพท์และประโยคผ่านคลิปวิดีโอ ใบความรู้ และแบบฝึกหัดในหัวข้อ "Let's go shopping!" จากนั้นฝึกพูดและอภิปรายโดยใช้คะแนนสะสม ระดับความท้าทาย และกระดานผู้นำของ ClassDojo เพื่อเสริมแรงจูงใจ ขั้นที่ 3: ปฏิบัติภารกิจ นักเรียนนำความรู้ไปใช้พูดตามภารกิจที่กำหนดภายในเวลาที่จำกัด หากสำเร็จได้รับคะแนนสะสมและผ่านไปยังขั้นต่อไป หากไม่ผ่านจะถูกลดคะแนน โดยใช้ระบบคะแนนสะสม ระดับ ความท้าทาย และกระดานผู้นำของ ClassDojo ขั้นที่ 4: ประเมินผล นักเรียนทำกิจกรรมประเมินความเข้าใจ โดยใช้ระบบคะแนนสะสม กระดานผู้นำ และผลสะท้อนกลับของ ClassDojo นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดได้รับคะแนนเพิ่มเติม และมีโอกาสสอบถามข้อสงสัยร่วมกัน ขั้นที่ 5: สะท้อนผล ครูประกาศกระดานผู้นำและมอบรางวัลแก่ผู้ที่คะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ พร้อมให้ข้อเสนอแนะและพูดคุยปัญหาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในครั้งต่อไป เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและนำมาปรับปรุงแก้ไข เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ หาประสิทธิภาพของกิจกรรมโดยนำไปทดลองใช้กับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเมธีพิทยา ที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน แบบ 1:1 เพื่อพิจารณาความเหมาะสมทางภาษา เนื้อหา และเวลา นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข และแบบ 1:3 เพื่อหาประสิทธิภาพ

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง กำหนดขอบข่ายเนื้อหา รวบรวมประเมินตามประเด็นที่กำหนด นำแบบร่างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ และนำมาแก้ไขปรับปรุง นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของนวัตกรรม จากนั้นนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงให้ถูกต้อง พบว่า ค่าของแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 และแผนการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61

3. แบบบันทึกภาคสนาม ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง สร้างแบบบันทึกภาคสนาม กำหนดประเด็นของพฤติกรรมในการสังเกตตามองค์ประกอบการวัดทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ส่วนบันทึกข้อมูลทั่วไป เช่น วัน เวลา สถานที่ และส่วนที่ 2 ส่วนบันทึกพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างกิจกรรม แบ่งเป็นบันทึกเชิงพรรณนา (Descriptive) และบันทึกทบทวน (Reflective) เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและนำมาปรับปรุงแก้ไข จัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์

4. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ศึกษาสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กำหนดกรอบของแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 4 สถานการณ์ โดยใช้จริง 2 สถานการณ์ โดยประยุกต์ใช้และดัดแปลงแบบประเมินการพูดของ Clark (1972) ประเมินทักษะการพูดโดยใช้เกณฑ์ 4 ระดับ (มาก ดี พอใช้ ปรับปรุง) ครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ การออกเสียง คำศัพท์ เนื้อหา ไวยากรณ์ และความคล่องแคล่ว โดยคะแนนรวมสูงสุด 20 คะแนน สะท้อนถึงความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและชัดเจนในทุกด้าน แบบทดสอบได้รับการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและนำมาปรับปรุงแก้ไข เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ 0.835 จัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์

5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กำหนดเนื้อหา สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 15 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและนำมาปรับปรุงแก้ไข เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.85 – 0.93 จัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง ได้แก่ หน่วยการจัดการเรียนรู้เรื่อง Let's go shopping! จำนวน 5 แผน จำนวนทั้งหมด 15 ชั่วโมง ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Happy Meal จำนวน 3 ชั่วโมง มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการพูดผ่านหัวข้ออาหารจานด่วน เพื่อฝึกการใช้คำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวข้องกับเมนูอาหาร
2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง A Piece of Cake จำนวน 3 ชั่วโมง เสริมทักษะการสนทนาเกี่ยวกับขนมและของหวาน พร้อมเน้นการออกเสียงและไวยากรณ์ที่ถูกต้อง
3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Shopping Time! จำนวน 3 ชั่วโมง พัฒนาความคล่องแคล่วในการพูดเกี่ยวกับการซื้อสินค้าและการเจรจาต่อรองราคา
4. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Cooking จำนวน 3 ชั่วโมง ฝึกการบรรยายขั้นตอนการทำอาหารและการใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการปรุงอาหาร

5. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Food Fair จำนวน 3 ชั่วโมง สรุปและประยุกต์ใช้ทักษะการพูดผ่านกิจกรรมจำลองงานแสดงสินค้าอาหารเพื่อเสริมความมั่นใจและการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 1) ครูทดสอบนักเรียนก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (ใช้เวลาทดสอบ 1 ชั่วโมง)
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด
- 3) บันทึกเหตุการณ์และพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยแบบบันทึกภาคสนาม
- 4) ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบ โดยใช้เวลาทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง)
- 5) นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ตัดสินความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00
2. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 ตามแนวทางของ Buason, (2020) โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการทำกิจกรรมและปฏิบัติการระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1) และค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_2)
3. แบบบันทึกภาคสนาม นำผลการบันทึกภาคสนามที่ได้บันทึกระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
4. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สถิติทดสอบที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน t – test (Dependent Samples) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05
5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ตัดสินความพึงพอใจอยู่ที่ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 แสดงว่ามีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป (Buason, 2020)

ผลการวิจัย (Results)

ผู้วิจัยดำเนินการผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1: กระตุ้นความสนใจ ครูชี้แจงวัตถุประสงค์ เนื้อหา การกิจ และเกณฑ์การได้รับคะแนนสะสม เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนเกิดความสนใจ โดยนำระบบคะแนนสะสมและตัวละครในเกม ClassDojo มาช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ ขั้นที่ 2: เรียนรู้บทเรียน นักเรียนศึกษาคำศัพท์และประโยคผ่านสื่อวิดีโอ ใบความรู้ และแบบฝึกหัด จากนั้นร่วมอภิปรายและฝึกพูดตามบทสนทนา พร้อมทำภารกิจย่อยเพื่อสะสมคะแนนโดยใช้กลไกคะแนนสะสม ระดับความท้าทายและกระดานผู้นำในระบบ ClassDojo ขั้นที่ 3: ปฏิบัติภารกิจ นักเรียนนำความรู้ไปใช้พูดภาษาอังกฤษตามหัวข้อที่ได้รับ ภารกิจต้องสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด หากทำไม่สำเร็จจะถูกหักคะแนน ระบบคะแนนสะสมและกระดานผู้นำใน ClassDojo ช่วยสร้างความท้าทายและการแข่งขัน ขั้นที่ 4: ประเมินผล นักเรียนทำกิจกรรมประเมินความเข้าใจและทักษะการพูด โดยได้รับคะแนนสะสมตามผลลัพธ์สูงสุด พร้อมเปิดโอกาสอภิปรายและสอบถามข้อสงสัย โดยใช้กลไกคะแนนสะสมและผลสะท้อนกลับในระบบเกม

ขั้นที่ 5: สะท้อนผล ครูและนักเรียนร่วมสรุปผลการเรียนรู้ ประกาศอันดับคะแนนในกระดานผู้นำ และมอบรางวัลให้กับนักเรียนที่มีคะแนนสูงสุด เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ พร้อมให้ข้อเสนอแนะสำหรับพัฒนาต่อไป

2. ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.42 - 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.10 เมื่อพิจารณาเป็นรายขั้นตอน พบว่า ขั้นที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.14 รองลงมาคือ ขั้นที่ 2 ขั้นเรียนรู้บทเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.25 และขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติการกิจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 ส่วนขั้นที่ 1 ระบุผลการเรียนรู้ และ ขั้นที่ 5 ขั้นสะท้อนผล มีความเหมาะสมในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และ 4.42 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 และ 0.14 ตามลำดับ และแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.33 – 4.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.43 เมื่อพิจารณารายด้านตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย พบว่า ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 รองลงมาคือ จุดประสงค์การเรียนรู้, สื่อ และ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58, 0.58 และ 0.33 ตามลำดับ ด้านสาระสำคัญ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 และ ด้านสาระการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากเช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.88 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

Table 1

The results of evaluating the effectiveness of learning activities based on the gamification approach to enhance speaking skills for communication in seventh-grade students according to the 75/75 criterion.

แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 75/75

รายการ	คะแนนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					รวม	คะแนนทดสอบหลังเรียน
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	20	100	40
คะแนนรวมทุกคน	132	142	139	137	146	696	276
คะแนนเฉลี่ย	14.67	15.78	15.44	15.22	16.22	77.33	30.67
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	73.33	78.89	77.22	76.11	81.11	77.33	76.67
$E_1 = 77.33$						$E_2 = 76.67$	

จาก Table 1 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในแต่ละครั้งแสดงคะแนนเฉลี่ยที่แตกต่างกัน โดยครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 73.33 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจากนักเรียนยังอยู่ในช่วงการปรับตัวกับรูปแบบกิจกรรมและการประยุกต์ใช้ระบบเกมมิฟิเคชัน ครั้งที่ 2

ถึงครั้งที่ 4 คะแนนเฉลี่ยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ ร้อยละ 78.89, 77.22 และ 76.11 ตามลำดับ สะท้อนถึงพัฒนาการด้านทักษะและความคุ้นเคยกับกระบวนการเรียนรู้ ส่วนครั้งที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ร้อยละ 81.11 แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของกิจกรรมในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพ 77.33/76.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

4. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เพื่อศึกษาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน พบว่า ขั้นตอนความสนใจ ใช้คะแนนสะสมเป็นแรงจูงใจเพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้สามารถโต้ตอบบทสนทนาได้ และมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ได้อย่างเหมาะสม มีความมั่นใจ ส่งผลให้เกิดความกล้าแสดงออกเพิ่มมากขึ้น ขั้นเรียนรู้บทเรียน คะแนนสะสม ระบบระดับ และความท้าทายเป็นปัจจัยเสริมแรงจูงใจ นักเรียนมีพัฒนาการด้านการออกเสียง คำศัพท์ และไวยากรณ์ สามารถฝึกพูดตามบทสนทนาได้ชัดเจน ขั้นปฏิบัติการกิจกรรมในขั้นนี้เน้นการใช้คะแนนสะสม ระบบระดับ ความท้าทาย และกระดานผู้นำ เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ นักเรียนมีพัฒนาการด้านการพูดอย่างรอบด้าน มีความกล้าแสดงออกอย่างมั่นใจ ส่งผลให้เกิดความคล่องแคล่วในการสนทนาภาษาอังกฤษ ขึ้นประเมินผล การประเมินเน้นการใช้คะแนนสะสม กระดานผู้นำ และผลสะท้อนกลับเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม นำความรู้ด้านคำศัพท์และไวยากรณ์ประยุกต์ใช้ในการสื่อสารสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขึ้นสะท้อนผล ผู้วิจัยใช้คะแนนสะสม กระดานผู้นำ และการให้ข้อเสนอแนะ เพื่อเสริมแรงจูงใจในการสะท้อนผลการเรียนรู้ นักเรียนแสดงพัฒนาการในทุกด้านของการพูดเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ การออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ เนื้อหา และความคล่องแคล่ว โดยสามารถโต้ตอบกับครูและเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา สะท้อนถึงความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ

Table 2

The test for the distribution of the error terms using the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk methods with statistical significance at the 0.05 level.

การทดสอบการแจกแจงค่าความคลาดเคลื่อนด้วยวิธี Kolmogorov-Smirnov Shapiro-Wilk โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
หลังเรียน	.129	35	.154	.953	35	.138
ก่อนเรียน	.119	35	.200 [*]	.948	35	.098

จาก Table 2 ผลการทดสอบโดยสถิติ Shapiro-Wilk พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่า Sig. = 0.138 และคะแนนก่อนเรียนมีค่า Sig. = .098 ซึ่งทั้งสองค่ามีค่าสูงกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ .05 แสดงให้เห็นว่าข้อมูลคะแนนก่อนและหลังเรียน มีการแจกแจงแบบปกติ

Table 3

The results of a comparison of students' English speaking skills before and after learning through English learning activities based on the gamification approach to enhance communicative speaking skills in seventh-grade students. A total of 35 students participated in the assessment

แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีนักเรียนที่เข้าร่วมการทดสอบ จำนวน 35 คน

รายการ	n	Mean	Std. Deviation	Mean Difference	t	Sig. (2-tailed)
คะแนนก่อนเรียน	35	24.29	3.58	6.37	22.18*	.000
คะแนนหลังเรียน	35	30.66	4.11			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จาก Table 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 30.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.11 ซึ่งสูงกว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 24.29 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.58 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนมีพัฒนาการในทุกด้าน ได้แก่ การออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ ความคล่องแคล่ว และเนื้อหา โดยด้านที่มีการพัฒนามากที่สุดคือ ไวยากรณ์ ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการเลือกใช้ไวยากรณ์ได้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ที่กำหนด ส่วนด้านที่มีการพัฒนาน้อยที่สุดคือ คำศัพท์ และการออกเสียง แสดงว่านักเรียนยังคงมีข้อจำกัดในการเลือกใช้คำศัพท์ การเน้นเสียงและการออกเสียงที่ถูกต้องตามหลักภาษา

5. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

Table 4

The results of a study on the satisfaction of seventh-grade students toward the use of English learning activities based on the gamification approach.

แสดงผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านปัจจัยนำเข้า	4.49	.558	มาก
2. ด้านกระบวนการ	4.47	.542	มาก
3. ด้านผลผลิต	4.46	.615	มาก
เฉลี่ยรวม	4.47	.508	มาก

จาก Table 4 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนจำนวน 35 คน ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51 โดยพิจารณาเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านปัจจัยนำเข้าอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 เมื่อพิจารณารายการที่มีความพึงพอใจสูงสุด พบว่า ครูผู้สอนมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 แสดงถึงความเชื่อมั่นของนักเรียนต่อบทบาทของครูในการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และรายการที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.91 ผู้เรียนบางส่วนอาจรู้สึกว่าควรมีการจัดสรรเวลาให้เหมาะสมยิ่งขึ้นในบางช่วงของกิจกรรม ด้านกระบวนการ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 เมื่อพิจารณารายการที่มีความพึงพอใจสูงสุด พบว่า ครูมีการจัดจุดประสงค์การเรียนรู้ก่อนเรียนในแต่ละกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.78 แสดงว่าผู้เรียนรับรู้วัตถุประสงค์ชัดเจนและมีความเข้าใจในแนวทางการเรียน และรายการที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเริ่มจากเนื้อหาที่ง่ายไปหายาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.74 แสดงว่าควรเสริมจุดนี้ให้เด่นชัดมากขึ้นในการเรียงลำดับเนื้อหาและด้านผลผลิต อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.62 เมื่อพิจารณารายการที่มีความพึงพอใจสูงสุด พบว่า นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ได้จากกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 แสดงถึงประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมอย่างชัดเจน และรายการที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ นักเรียนได้พัฒนาคำศัพท์และการออกเสียงผ่านกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.88 สะท้อนว่าการฝึกฝนด้านนี้อาจยังไม่ทั่วถึงนักเรียนทุกคน

อภิปรายผล (Discussions)

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.10 และมีประสิทธิภาพ 77.33/76.67 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน องค์ประกอบหลักของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยเฉพาะระบบคะแนน การแข่งขัน และรางวัล มีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และพัฒนาความสามารถของผู้เรียนอย่างรอบด้าน จึงส่งผลให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ และช่วยยกระดับทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ความสำเร็จดังกล่าวเกิดจากการพัฒนากิจกรรมโดยอิงแนวคิดเกมมิฟิเคชันและหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2551 โดยแบ่งกระบวนการจัดกิจกรรมออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) เรียนรู้บทเรียน 3) ปฏิบัติภารกิจ 4) ประเมินผล และ 5) สะท้อนผล โดยมีที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คอยตรวจสอบและประเมินนวัตกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และผู้วิจัยได้ทำการปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเมธีพิทยา แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) นักเรียนจำนวน 3 คน พบว่า ต้องปรับด้านเนื้อหา ภาษาและเวลาให้มีความเข้าใจง่ายขึ้นและนำไปหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (1:3) นักเรียน จำนวน 9 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานและวัตถุประสงค์ของการวิจัย แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารที่สูงขึ้น ซึ่งจากผลการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นปฏิบัติการ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร ทั้งในด้านการออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์และเนื้อหา นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ในการเรียบเรียงรูปแบบประโยคได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับบริบทที่กำหนด ด้านการออกเสียง นักเรียนสามารถพูดออกเสียงคำศัพท์และประโยคบทสนทนาได้อย่างถูกต้อง

โดยการออกเสียงเน้นจังหวะหนัก - เบา และออกเสียงสูง - ต่ำตามหลักการออกเสียงภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้เกิดความคล่องแคล่วในการพูดบทสนทนา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Chokphon (2015) ที่ระบุว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Nunan (1989) ที่เสนอว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารควรประกอบด้วยความสามารถในการออกเสียง การใช้จังหวะและทำนองเสียง การพูดอย่างคล่องแคล่ว การโต้ตอบทางภาษา และการใช้ภาษาอย่างเหมาะสมตามบริบท ทั้งนี้ แบบประเมินทักษะการพูดที่ใช้ในงานวิจัยนี้พัฒนาจากเกณฑ์ของ Clark (1972) ซึ่งครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ การออกเสียง (Pronunciation) คำศัพท์ (Vocabulary) ไวยากรณ์ (Grammar) ความคล่องแคล่ว (Fluency) และเนื้อหา (Content) นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานของ Ahmed (2021) ซึ่งศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และงานของ Huseinović (2023) ที่ศึกษาผลของเกมมิฟิเคชันต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยพบว่า เกมมิฟิเคชันมีผลเชิงบวกต่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51 โดยแสดงออกผ่านพฤติกรรมการมีส่วนร่วม การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และความรู้สึกสนุก ท้าทาย และไม่ซับซ้อนในการเรียน ซึ่งจากผลการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นปฏิบัติการ พบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ดึงดูดความสนใจ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้ได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน สร้างความตื่นตัวและมีความท้าทายในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนมีการฝึกพัฒนาทักษะการพูดเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังมีความกล้าแสดงออก การประเมินความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ด้านปัจจัยนำเข้า เช่น สื่อ อุปกรณ์ เวลา สถานที่ ด้านกระบวนการ เช่น วิธีการสอน เทคนิคการสอน และด้านผลลัพธ์ เช่น ความเหมาะสมของเนื้อหาและการส่งเสริมทักษะ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานของ Siriprasert (2020) และ Meejaitam (2021) ที่พบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันส่งผลต่อความกล้าแสดงออก ความมั่นใจ และความพึงพอใจของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารเป็นกิจกรรมที่ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนทำกิจกรรมให้สำเร็จ ดังนั้น ครูจึงควรชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา เป้าหมาย การกิจ เงื่อนไขในการผ่านภารกิจ และการได้รับคะแนนสะสมให้ชัดเจน ใช้สื่อประกอบ เช่น แผนภาพ คลิปวิดีโอ หรือกิจกรรมนำร่อง จะช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมของกิจกรรม เข้าใจกติกา และเกิดความสุข สนุกสนาน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารมีกระบวนการที่หลากหลาย ครูควรบริหารเวลาในการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม เนื่องจากระยะเวลาและความยากง่ายของแต่ละกิจกรรมมีความแตกต่างกัน ดังนั้น จึงต้องกำหนดเวลาการทำกิจกรรมในแต่ละครั้งให้มีความเหมาะสมและสามารถปฏิบัติตามเวลาที่กำหนด กำหนดเป้าหมายย่อยในแต่ละขั้นตอน หรือการใช้เทคนิคการให้รางวัลสำหรับกลุ่มที่ทำกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด

1.3 ครูควรให้คำแนะนำและผลสะท้อนกลับแก่นักเรียนระหว่างทำกิจกรรมเพื่อให้ทราบถึงความก้าวหน้าและข้อบกพร่องของตนเอง และนำไปปรับปรุงการเรียนรู้ในกิจกรรมถัดไป เช่น การประเมินตนเอง การประเมินโดยเพื่อนร่วมกลุ่ม และการใช้เทคโนโลยีเพื่อบันทึกและให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างเป็นระบบ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารไปประยุกต์ใช้กับแพลตฟอร์มเรียนรู้ผ่านเกมหรือเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน เช่น Quizizz, Zep Quiz, Classcraft เป็นต้น

2.2 ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันผสมผสานแนวคิด CLT (Communicative Language Teaching) หรือ Task-based Learning เพื่อเน้นการพูดที่ใช้ในสถานการณ์จริง เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนเพิ่มเติมในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.3 การศึกษาผลของการใช้เกมมิฟิเคชันต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การอ่าน และการเขียน เพื่อให้เห็นภาพรวมของผลลัพธ์ที่ครอบคลุม และสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

References

- Ahmed, S. A. M. (2021). A gamification program to enhance writing skills of EFL secondary stage students and their motivation towards learning these skills. *Journal of the Faculty of Education (Mansoura University)*, 116(3), 65–88. DOI: 10.21608/maed.2021.235831
- Angwatthanakul, S. (1997). *Concepts and techniques for teaching English at the secondary level* (3rd ed.). Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Buason, R. (2020). *Research and development in educational innovation* (2nd ed.). Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Chokphon, P. (2015). *Promoting cooperative learning behaviors through gamification-based instruction for science program students in Grade 10 at Phadungnaree School* (Master's thesis, Rajabhat Mahasarakham University). [in Thai]
- Clark, J. L. D. (1972). *Foreign Language Testing: Theory and Practice*. Centre of Curriculum Development.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- EF English Proficiency Index. (2023). *The world's largest ranking of countries and regions by English skills*. <https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2023/ef-epi-2023-english.pdf>
- Farhan, A. (2019). The role of gamification in students' speaking learning activity. *Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference*, 1, 125–129. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/536>
- Huseinović, L. (2023). The effects of gamification on student motivation and achievement in learning English as a foreign language in higher education. *MAP Education and Humanities*, 4, 10–36. DOI: 10.53880/2744-2373.2023.4.10
- Institute of English Language, Office of the Basic Education Commission. (2015). *A guide to innovative English instruction aligned with the international framework of English language proficiency*. Office of the Basic Education Commission. [in Thai]
- Jensen, E. (2008). *Brain-based learning: The new paradigm of teaching*. Corwin Press.

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Case-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Meejaitam, N. (2021). *Developing English learning achievement using gamification techniques for Grade 5 students* (Master's thesis, Naresuan University). [in Thai]
- Ministry of Education. (2008). *Basic education core curriculum*. Kurusapha Ladprao. [in Thai]
- Nunan, D. (1989). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge University Press.
- Sinsusak, J. (2017). *Problems and guidelines for developing English speaking skills of lower secondary school students* (Master's thesis, Burapha University). [in Thai]
- Siriprasert, K. (2020). Teaching English for communication based on the gamification approach in an online learning environment. *Journal of Humanities and Social Sciences Group*, 3(2), 66–76. [in Thai]
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.