

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล

(ดำรงประชากรสรรค์) จังหวัดสุโขทัย

**A Learning Activity by Using Gamification Technique to Enhance English
Reading Comprehension and Learning Satisfaction for Grade 12
Students at Watthaichumpol Municipality School
in Sukhothai Province**

ทิวานนท์ สำพล และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Thiwanon Samphon and Tamronglak U-nakarin

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: thiwanon.98@gmail.com

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ อยู่ในระดับมาก ($Mean=4.37$, $S.D=0.54$) 2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

* วันที่รับบทความ : 9 พฤษภาคม 2567; วันแก้ไขบทความ 21 พฤษภาคม 2567; วันตอบรับบทความ : 25 พฤษภาคม 2567

Received: May 9 2024; Revised: May 21 2024; Accepted: May 25 2024

โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean=4.58, S.D=0.90)

คำสำคัญ: เทคนิคเกมมิฟิเคชัน; การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop and assess the quality of a lesson plan using the gamification technique to enhance English reading comprehension ability. 2) to compare the results of learning achievement in reading for comprehension before and after using gamification. 3) Study the attitudes of grade 12 students towards using the gamification technique for learning English reading comprehension. The research was conducted by collecting samples were 38 students in grade 12 selected by the Cluster Simple Random Sampling technique. The research instruments were six lesson plans based on gamification, an English reading comprehension test before and after learning management, and a questionnaire on student satisfaction with learning management using the gamification technique.

The research findings were as follows: 1) The lesson plan using the gamification technique to enhance English reading comprehension was at a high level (Mean=4.37, S.D=0.54). 2) English reading comprehension skill after learning using the gamification technique was higher than before by the statistically significant at the .05 level, and 3) overall satisfaction after learning using the gamification technique was at the highest level (Mean=4.58, S.D=0.90).

Keywords: gamification; English reading comprehension

บทนำ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษนับเป็นภาษาที่สำคัญที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในบริบทของสังคมโลกในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 และในโลกอนาคต ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและมีบทบาทเป็นเครื่องมือที่ใช้การสื่อสารระหว่างประเทศในฐานะของภาษาสากล (Global Language) ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในภาษาที่ถูกใช้เป็นอย่างเป็นทางการของสำนักเลขาธิการสหประชาชาติ (United Nations Secretariat) มีบทบาทสำคัญในการรวมประเทศเกือบทุกประเทศในโลกเข้าด้วยกัน (The Office of Human Resources Department of Management United Nations, 2014 : 10) ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะสังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารที่ส่งผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว ภาษาอังกฤษจึงถูกใช้ในการขับเคลื่อนกิจกรรมทางสังคมในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคมและการเมือง ตลอดจนด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม และที่สำคัญที่สุดคือด้านการศึกษาที่ประชาคมโลกต่างให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง (ภัทรพรณ วรณประเสริฐ, 2564 : 86) ซึ่งจากการประชุมทำข้อตกลงร่วมกันของ TESOL

International Association (1988) ได้ข้อตกลงร่วมกันว่าภาษาอังกฤษถูกจัดให้เป็นภาษากลางของโลก แสดงให้เห็นถึงความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้งในระดับประเทศตลอดจนในระดับนานาชาติ

กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องเร่งพัฒนา คุณภาพการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เพื่อพัฒนาองค์ความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนในทุกระดับอย่างต่อเนื่อง จึงกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ ผู้เรียนเข้าใจถึงเรื่องราวและวัฒนธรรมประเพณีที่หลากหลาย ถ่ายทอดความคิดเห็นสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถใช้ภาษาอังกฤษ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพในอนาคต และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 221) ซึ่งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ประกอบไปด้วยสาระสำคัญ 4 ด้าน คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่น และภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ซึ่งในแต่ละสาระก็จะประกอบไปด้วยทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้านคือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ซึ่งทักษะการอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นในชีวิตประจำวันต่อการพัฒนาอาชีพ และทักษะการอ่านถือว่าเป็นทักษะที่สามารถคงอยู่กับผู้เรียนหรือศึกษาได้นานที่สุด อีกทั้งยังเป็นทักษะที่ผู้เรียนหรือผู้ศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าและพัฒนาความรู้ความสามารถเพิ่มขึ้นได้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งต้องใช้อ่านเป็นอันดับแรกในการรับสาร จึงถือได้ว่าทักษะการอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในด้านต่างๆ จะเห็นได้จากเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ คู่มือ โฆษณา ป้ายโฆษณา ฉลาก คำแนะนำ การใช้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ทั้งหมดนี้ต้องใช้ความเข้าใจในการอ่าน และการอ่านถือเป็นวิธีการที่สะดวก ผู้อ่านสามารถอ่านได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีเวลาได้ตรง คั่นคว้า ทบทวน และเลือกสิ่งที่จะอ่าน ผู้ที่มีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสูงจะได้เปรียบในการแสวงหาความรู้อย่างละเอียดและลึกซึ้ง สามารถนำไปต่อยอดและหาความรู้ได้แม้จบการศึกษาไปแล้วนั่นเอง (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542 : 3)

อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษ ที่ดำเนินการโดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) ตั้งแต่ปีการศึกษา 2560-2564 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ได้คะแนนเฉลี่ยเป็น 20.31, 22.92, 21.77, 23.62 และ 20.95 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนนตามลำดับ ซึ่งเป็นคะแนนเฉลี่ยที่ต่ำกว่าระดับประเทศทุกปีการศึกษา แสดงให้เห็นถึงปัญหาของนักเรียนต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งจากการสัมภาษณ์นักเรียนหลังการทดสอบรวมกับการวิเคราะห์ผลคะแนน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถอ่านบทความหรือเนื้อเรื่องแล้วเกิดความเข้าใจได้ หรือในกรณีที่บทความเรื่องเนื้อเรื่องที่มีความยาว นักเรียนไม่

สามารถทำความเข้าใจ ตีความ สรุปความ วิเคราะห์ จับประเด็นสำคัญเพื่อหารายละเอียดและจุดประสงค์ของผู้เขียนที่ต้องการจะสื่อสาร และไม่สามารถตอบคำถามได้ทันเวลา ทำให้เสียคะแนนในส่วนนี้ไป แสดงให้เห็นถึงปัญหาการขาดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องมาจากสาเหตุและปัจจัยหลายประการ จากการศึกษาบริบทโดยการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ในบริบทของการผู้นิเทศการสอนของครูผู้สอนในฐานะหัวหน้าสายชั้น พบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนภาษาอังกฤษยังคงใช้การสอนแบบบรรยาย มุ่งเน้นการสอนนักเรียนตามตำรา เน้นกฎเกณฑ์ไวยากรณ์และความรู้ความจำเพียงอย่างเดียว มิได้มุ่งเน้นถึงขั้นตอนกระบวนการในการอ่านภาษาอังกฤษที่ได้มาซึ่งความเข้าใจจากการอ่าน อีกทั้งครูผู้สอนมิได้นำเทคนิคหรือกิจกรรมมาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร ขาดสิ่งเร้าในกระบวนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมิได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เบื่อหน่าย ไม่เกิดแรงกระตุ้นหรือแรงจูงใจให้อยากที่จะเรียนรู้ ส่งผลต่อเจตคติเชิงลบต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษนั่นเอง

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยนำแนวคิดและกลไกของการออกแบบเกมมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอน ครูผู้สอนสามารถนำแนวทางเกมไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ การออกแบบกิจกรรมยังมีหลักการบางประการที่สอดคล้องกับพฤติกรรมทฤษฎีการเรียนรู้ของนักเรียนในปัจจุบัน เนื่องจากผู้เรียนมีการเรียนรู้ทุกรูปแบบ การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันโดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อนำเสนอความสำคัญของแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ ได้รับการออกแบบมาเพื่อสร้างความสนใจ สร้างความสัมพันธ์ และกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เกมมิฟิเคชันเป็นวิธีการสอนเกมที่เน้นการสร้างประสบการณ์ และยังสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจของนักเรียนได้อีกด้วย (ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, 2563 : 41) เนื่องจากเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในงานที่ได้รับมอบหมายหรือในกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ การได้รับความรู้และประสบการณ์ทั้งหมดที่จำเป็นต่อการเข้าใจภาษาและเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามกฎกติกาเสมือนเป็นสิ่งช่วยสร้างแรงผลักดันในการแข่งขัน ซึ่งจากผลการศึกษาของ วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562 : 91) พบว่าการจัดกิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของผู้เรียนในห้องเรียน เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนมีโอกาสนักสัมพันธ์มากขึ้น นักเรียนเรียนรู้ข้อมูลภาษาผ่านกิจกรรมกลุ่มในรูปแบบของเกม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ตลอดกระบวนการเรียนรู้ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นเกม ไม่เบื่อ และร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของซูเอร์ตัส (Maritza

Sanabria Huertas, 2021 : 107) ได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่าจากการศึกษาการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้เครื่องมือออนไลน์ ช่วยพัฒนาทักษะความเข้าใจในการอ่านของนักเรียน ซึ่งกลยุทธ์นี้กระตุ้นให้นักเรียน ตระหนักถึงความล้มเหลวและความสำเร็จ เพิ่มความมั่นใจและส่งเสริมแรงจูงใจที่แท้จริงและการมีส่วนร่วม อย่างแข็งขัน สิ่งนี้นำไปสู่การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมทำให้เกิดความผูกพันในระดับสูง โดยรวมแล้ว การเล่นเกมมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนและความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสอน

จากที่กล่าวมาข้างต้นถึงความสำคัญในการสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และปัญหา ของนักเรียนที่ส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ตลอดจนแนวคิดของการจัดการเรียนรู้และการ แสวงหาแนวทางเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ในด้านความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ความ กระตือรือร้นในการเรียนรู้รวมถึงการสร้างการตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษ จากการศึกษา ข้อมูลของเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนที่นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ นอกจากจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในด้านการเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว นั้น ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้ดีอีกด้วย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา เทคนิคเกมมิฟิเคชันและนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ อ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นประชากรที่ประสบปัญหาด้านการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ ที่ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษ ที่ดำเนินการโดยสถาบัน ทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) และมีผลคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศนั่นเอง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

สมมุติฐานการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

ทดสอบก่อนเรียน	การทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)
X แทน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัด-ไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 146 คน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) อำเภอเมืองฯ จังหวัดสุโขทัย ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย (Cluster Simple Random Sampling) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556 : 44-49)

2. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
ผู้วิจัยได้สร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.4 สืบค้นข้อมูลเพื่อศึกษา เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง โดยใช้เนื้อหาจากหนังสือ **Mastery in Reading 3** รายวิชาภาษาอังกฤษ อ่าน-เขียน (อ33202) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566) ประกอบด้วย 6 หน่วย ดังนี้

Unit 1 : Mountain mummies

Unit 2 : Undersea explorer

Unit 3 : Nelson Mandela

Unit 4 : Bill Gates

Unit 5 : Network games

Unit 6 : Internet shopping

รวม 6 หน่วย 12 ชั่วโมง

1.5 นำเสนอแผนการจัดการการเรียนรู้หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินด้านความสอดคล้องด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผล ของแผนการจัดการเรียนรู้เมื่อนำไปใช้แล้วทำให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยพิจารณาตรวจสอบจากประเมินแบบประเมินความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ใช้เกณฑ์ในการพิจารณาตามแนวคิดของมาเรียม นิลพันธุ์ (2558) ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

1.6 นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์ผลเพื่อหาค่าความสอดคล้องของแผนการจัดการการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์ประมาณค่า ซึ่งได้กำหนดความหมายของความเหมาะสมไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50–5.00 คือ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51–4.49 คือ มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50–3.49 คือ มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50–2.49 คือ มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00–1.49 คือ มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

โดยกำหนด ให้คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมเป็นที่ยอมรับว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ได้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 121)

1.7 นำแผนการจัดการการเรียนรู้ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้วไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อน และหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2.4 สร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ชุด ฤๅละ 35 ข้อ (ก่อนเรียนและหลังเรียน) ซึ่งใช้จริง จำนวนชุดละ 30 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (IOC: Index of Congruence)

2.6 นำผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่า IOC เพื่อตรวจสอบความความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (IOC: Index of Congruence) เป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

2.7 นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปใช้ทดลองนำร่อง (Pilot study) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 39 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีลักษณะและสภาพแวดล้อมที่คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง

2.8 นำผลการทดลองนำร่อง (Pilot study) มาตรวจสอบหาคุณภาพของแบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 39 คน โดยพิจารณาตรวจสอบเป็นรายข้อ ข้อที่ตอบถูกกำหนดให้คะแนนเป็น 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดกำหนดให้คะแนนเป็น 0 คะแนน เพื่อคัดเลือกข้อคำถามที่มีความยากง่าย ($p = 0.20 - 0.80$) ค่าอำนาจจำแนก ($r = 0.20 - 1.00$) ที่เหมาะสม จำนวน 2 ชุด ละคร 30 ข้อ (ก่อนเรียนและหลังเรียน) โดยนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ ดังนี้

2.8.1 การตรวจสอบความยากง่าย (Difficulty) ใช้สัญลักษณ์ (p) โดยมีเกณฑ์กำหนดค่าความยากง่าย คือ $0.20 - 0.80$ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558, หน้า 177)

2.8.2 การตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ใช้สัญลักษณ์ (r) โดยมีเกณฑ์กำหนดค่าอำนาจจำแนก $0.20 - 1.00$ ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกนักเรียนเก่งและอ่อนได้ดี (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558, หน้า 177)

2.8.3 การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบค่าความยาก-ง่าย และค่าอำนาจจำแนก นำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558, หน้า 177)

2.9 จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนฉบับสมบูรณ์ เพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของเกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยเป็นแบบสอบถามลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่าให้เลือกระดับ 5 ระดับตั้งแต่มากที่สุด ถึงน้อยที่สุด แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ดังนี้

5 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก

3 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง

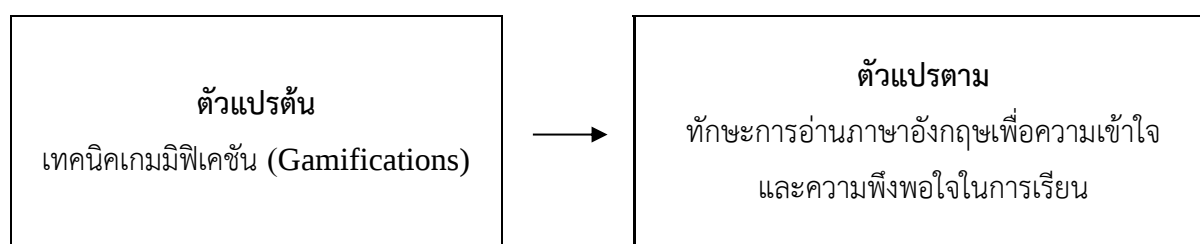
2 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) ประเมินความ สอดคล้องระหว่างข้อคำถาม กับพฤติกรรมที่ต้องการจากนั้นนำผลมาพิจารณา หากค่าของ IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อความนั้น มีความเที่ยงตรงตามประเด็นที่ต้องการวัด หากไม่ได้ค่า IOC ตามเกณฑ์ที่กำหนด ให้ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.4 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตารางที่ 1 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมจาก			Mean	S.D.	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านเนื้อหา							
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระและระบุพฤติกรรม ที่ต้องการจะวัดไว้อย่างชัดเจน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
รวมด้านเนื้อหา					4.43	0.58	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
3	สอดคล้องกับสาระสำคัญ ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
	มีลำดับขั้นตอนเหมาะสม และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ระดับความเหมาะสมจาก							
ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			Mean	S.D.	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
5	ส่งเสริม พัฒนา ทักษะ						
	กระบวนการอ่านเพื่อ ความเข้าใจของนักเรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
6	กิจกรรมการเรียนรู้						
	เหมาะสมกับเวลา และวัยของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58	มาก
รวมด้านกิจกรรมการเรียนรู้					4.33	0.43	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนรู้							
7	สอดคล้องกับกิจกรรมการ						
	เรียนรู้ เนื้อหา และวัยของนักเรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
8	ส่งเสริม พัฒนา ทักษะ						
	กระบวนการอ่านเพื่อ ความเข้าใจของนักเรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
รวมด้านสื่อการเรียนรู้					4.67	0.58	มากที่สุด
ด้านการวัดผลประเมินผล							
9	วิธีการวัดและเครื่องมือ						
	สอดคล้องกับจุดประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ และ ขั้นตอนของกิจกรรม	5	4	4	4.33	0.58	มาก
10	มีเกณฑ์การวัดและ						
	ประเมินผลที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00	มาก

ระดับความเหมาะสมจาก					
ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
	รวมด้านการวัดผลประเมินผล				Mean 4.1 S.D. 0.58 มาก
	คะแนนรวมทั้ง 4 ด้าน				Mean 4.37 S.D. 0.54 มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินในด้านต่างๆ ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.43, S.D = 0.58) 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุดมากที่สุด (Mean = 4.33, S.D = 0.43) 3) ด้านสื่อ การเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D = 0.58) และ 4) ด้านการวัดผลประเมินผล อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.1, S.D = 0.58) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าสูงสุดคือด้านกิจกรรมการ เรียนรู้ ข้อที่ 4 มีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D = 0.58) ด้านสื่อการเรียนรู้ ข้อที่ 7 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา และวัยของนักเรียน อยู่ใน ระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D = 0.58) และข้อที่ 8 ส่งเสริม พัฒนา ทักษะกระบวนการอ่านเพื่อความ เข้าใจของนักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D = 0.58) โดยคะแนนรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับ มาก (Mean = 4.37, S.D = 0.54) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดให้ค่าดัชนีความสอดคล้องจะต้องมีค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมและมีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ ได้ สอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการ จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของการทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	14.53	3.39	8.24	1.84	27.64*	0.0000
หลังเรียน	22.76	3.63				

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบปรนัย 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 38 คน หลังเรียน (Mean = 22.76, S.D = 3.63) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 14.53, S.D = 3.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานของการวิจัยที่กำหนดไว้ว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตารางที่ 3 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ประเด็นความคิดเห็น	Mean	S.D.	แปลผล
เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้			
1. เนื้อหาวิชามีความสำคัญ น่าสนใจ	4.66	0.48	มากที่สุด
2. มีการลำดับเนื้อหาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.42	0.55	มาก
3. เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และระยะเวลา	4.26	0.60	มาก
4. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	4.50	0.51	มากที่สุด
5. เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.76	0.43	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้	4.52	0.66	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน			
6. ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้	4.71	0.46	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้	4.68	0.53	มากที่สุด
8. สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัยและเหมาะสม	4.79	0.41	มากที่สุด
9. การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ	4.84	0.37	มากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลมีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และ เที่ยงตรง	4.21	0.70	มาก
รวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.64	0.49	มาก
คะแนนรวมทั้ง 2 ด้าน	4.58	0.90	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ในด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.52) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.64) คะแนนโดยรวมทั้ง 2 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.58) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าสูงสุดคือ ข้อที่ 1) เนื้อหาวิชามีความสำคัญน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.66) ข้อที่ 4) ความง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.50) ข้อที่ 5) เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.76) ข้อที่ 6) ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.71) ข้อที่ 7) กิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.68) 8) สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัยและเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.79) และข้อที่ 9) การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.84)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลมาพัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย 1) ขั้นภารกิจ (Mission) 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating & Background) 3) ขั้นปฏิบัติการงาน (Doing Tasks) และ 4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการสอนทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ จากผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่าจากการนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์ผลเพื่อหาสอดคล้องของแผนการจัดการการเรียนรู้ประเมินในด้านต่างๆ ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 4) ด้านการวัดผลประเมินผล โดยคะแนนค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.37, S.D = 0.54) ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ถูกพัฒนาขึ้นตามทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยมีการปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้จึงมีองค์ประกอบที่ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียน และพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายที่สูงขึ้น ซึ่ง คาร์ล คาร์พ (Karl M Kapp, 2012 อ้างถึงใน สิริภัทร ชื่นคำ, 2565, หน้า 68) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชัน คือการใช้กลไกของเกมเพื่อทำให้การเรียนรู้สนุกยิ่งขึ้น สร้างแรงจูงใจและความตื่นเต้นในการเรียนรู้เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการ การง่ายๆ ในการทำความเข้าใจสิ่งที่ซับซ้อน ใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริงจัดกิจกรรมในรูปแบบเกมสามารถกล่าวได้ว่าองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการแข่งขัน

เพื่อทำคะแนน ให้สูงขึ้นจนบรรยากาศในห้องเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งผู้วิจัยยังได้เลือกใช้ค่านิยมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแบบเกมที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จัก มาผสม ผสานเข้ากับองค์ ประกอบต่างๆ ทำให้ผู้เรียนสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ซึ่งสอดคล้องกับซูเอร์ตัส (Maritza Sanabria Huertas, 2021, p. 80) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ENHANCING READING COMPREHENSION SKILLS THROUGH GAMIFICATION IN A GROUP OF ELEVENTH GRADERS AT A PRIVATE SCHOOL IN BOGOTÁ ที่โรงเรียนเอกชนในโบโกตา ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลผ่านเกมมิฟิเคชัน ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ เรื่องความเข้าใจในการอ่านได้ตามวัตถุประสงค์ ส่งผลให้นักเรียนไม่ท้อถอย แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่นักเรียนต้องการเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการอ่าน นักเรียนมีความรู้สึกมั่นใจ การพัฒนาบทเรียนได้รับการส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้มีแรงจูงใจในการเรียน อย่างแท้จริง การเรียนรู้จึงกลายเป็นประสบการณ์ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ความมั่นใจ และความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ในห้องเรียน EFL

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบปรนัย 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 หลังเรียน (Mean = 22.76, S.D = 3.63) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 14.53, S.D = 3.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับผลการ วิจัยของ สิริเรการ์ และคณะ (Rita M. Siregar et al., 2023 : Abstract) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ON GAMIFICATION AND STUDENTS' READING ABILITY IN HIGH SCHOOL ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ผลของการเล่นเกมต่อความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยนี้ใช้วิธีกึ่งทดลองแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบกลุ่มที่ไม่เท่าเทียมกัน ในชั้น เรียนทดลอง นักเรียนได้รับการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ในขณะที่ชั้นเรียนควบคุมสอนด้วยวิธีปกติ นักวิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มโดยให้นักเรียน 24 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างในชั้นเรียนทดลอง และนักเรียน 12 คน ในชั้นเรียนควบคุมตามลำดับ ผลการทดสอบอิสระ t-test และค่าความสามารถในการอ่านของนักเรียนโดยเฉลี่ย การสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพิ่มขึ้นอย่างมาก จึงแนะนำให้การเล่นเกมนเป็นหนึ่งในสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่น่าสนใจสำหรับการแก้ไขความสามารถในการอ่านของนักเรียน และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เลออน และคณะ (León et al., 2021 : 45) ซึ่งได้ทำการศึกษาเรื่อง PLAY AND LEARN: INFLUENCE OF GAMIFICATION AND GAME-BASED LEARNING IN THE READING PROCESSES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันในการศึกษา กระบวนการอ่านของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนมัธยมสี่แห่งในจังหวัดอัลเมริส ประเทศสเปน การออกแบบการทดลองแบบ Aquasi ของการ

เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีการวัดผลก่อนการทดสอบและหลังการทดสอบดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง 271 คน ($M = 14.42$, $SD = 0.72$) ใช้กลุ่มตัวอย่างในการเปรียบเทียบผลลัพธ์ของกลุ่มทดลองสองกลุ่มและกลุ่มควบคุมหนึ่งกลุ่ม ผลการวิจัยบ่งชี้ว่าเมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองมีคะแนนเพิ่มขึ้นในกระบวนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($Mean = 4.58$) ซึ่งเป็นคะแนนโดยรวมทั้งด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าสูงสุดคือ ข้อที่ 1) เนื้อหาวิชามีความสำคัญน่าสนใจ ข้อที่ 4) ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ข้อที่ 5) เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ข้อที่ 6) ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ ข้อที่ 7) กิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ข้อที่ 8) สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัยและเหมาะสม และข้อที่ 9) การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างยังสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนสู่ผลสัมฤทธิ์และส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ดีขึ้นต่อไป สอดคล้องกับวรพงษ์ แสงประเสริฐ (2563 : 91) ได้ศึกษาผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่ง เจตคติของนักเรียนต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ควรวิเคราะห์และเลือกเนื้อหาที่เลือกใช้ในการนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีระดับคำศัพท์ให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนและครูผู้สอนควรชี้ให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆที่เหมาะสมกับระดับช่วงวัยของตนเอง เพื่อให้ให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้ และเพื่อให้นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้ เช่น เป็นการทดสอบระดับชาติ หรือการทดสอบเพื่อนำผลคะแนนภาษา อังกฤษยื่นเข้าศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาต่างๆ

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน หัวใจสำคัญคือการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการจัดบรรยากาศของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มของเว็บไซต์ Quizalize มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นจึงควรเลือกแพลตฟอร์มเว็บไซต์ต่างๆที่น่าสนใจและทันสมัยกับช่วงวัยของนักเรียนต่อการนำมาประยุกต์ใช้ได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน กับวิธีการสอนหรือเทคนิคอื่นๆ
2. ควรศึกษาวิธีการควบคุมชั้นเรียนของนักเรียนให้แสดงออกถึงพฤติกรรมอย่างเหมาะสม เนื่องจากเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะของเกมการแข่งขัน มีการกระตุ้น และสร้างความท้าทายในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงแก้ไข พุทธศักราช 2566*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). *เทคนิคการอ่าน*. กรุงเทพมหานคร: ศิลปาบรรณาคาร
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น: ฉบับปรับปรุงใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ภัทราพรรณ วรรณประเสริฐ. (2564). *แนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะภาษาอังกฤษสำหรับครูในจังหวัดชลบุรี เพื่อรองรับเขตเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก*. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยบูรพา
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. “ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย”. การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10, วันที่ 27 พฤศจิกายน 2563, ณ นำเสนอผลงานผ่านระบบการประชุมออนไลน์ Microsoft Teams, หน้า 85-94
- Ana Manzano León et al. (2021). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students *Revista de Psicodidáctica*, 27, pp.38-46
- Maritza Sanabria Huertas. (2021). ENHANCING READING COMPREHENSION SKILLS THROUGH GAMIFICATION IN A GROUP OF ELEVENTH GRADERS AT A PRIVATE SCHOOL IN BOGOTÁ. (Master's thesis). BOGOTÁ: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

- Rita M. Siregar et al. (2023) On Gamification and Students' Reading Ability in High School. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 5 (1), pp. 209-220
- The Office of Human Resources Department of Management United Nations. (2024). *The Essential Guidebook for United Nations Secretariat Staff*. United Nations Headquarters, New York