



การศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนา
ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
A Study of Using the Gamification Affecting the Motivation to
Improve English Reading
Comprehension Skills of Third Grade Students

¹นักฐิตา จวนรุ่ง

Natthita Juanrung

²อนงนาฏ เพชรประเสริฐ

Anongnad Petchprasert

¹²คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

¹²Faculty of Education, Ramkhamhaeng University

¹Corresponding author, e-mail: miw.sugar@gmail.com

Received April 13, 2023; Revised September 2, 2023; Accepted: September 12, 2023



บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอานวยกนกศิริอนุสรณ์ สังกัดสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 31 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับ 3 อันดับแรก ได้แก่ การเรียนรู้มีบรรยากาศเป็นอิสระ อ่อนน้อม และผ่อนคลาย รองลงมาครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่ และจำนวนเนื้อหากิจกรรมการอ่านมีความเหมาะสม

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน; แรงจูงใจ; การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

Abstract

The purpose of this research was to investigate the use of the gamification if it affected the third grade students motivation to improve their English reading comprehension skills. The sample of this research include thirty-one primary school students at Amnuaykanoksiriansorn school under the Bangna District Office Bangkok in the second semester of the 2022 academic year, selected through the use of the purposive sampling method. The instrument used to collect data was a questionnaire. The statistics used in data analysis were frequency, percent, mean, and standard deviation. The research results of a study of using the gamification affecting the motivation to improve English reading comprehension skills of grade 3 students were that overall, at a high level the top 3 items of the reported learning atmosphere were free, warm, and relaxed. The teacher's friendliness with the students encouraged students to fully express themselves in the language. Besides, the amount of reading activity content was appropriate.

Keywords: Gamification; Motivation; Reading Comprehension

บทนำ

ในโลกยุคปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะภาษาอังกฤษที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและเป็นทางการว่าเป็นภาษาสากล เพราะเป็นที่นิยมในการใช้ติดต่อสื่อสารกันอย่างแพร่หลายทั่วโลก นอกจากนี้ ภาษาอังกฤษยังมีบทบาทที่สำคัญในการศึกษา การเมือง ธุรกิจการค้า การขนส่ง และคมนาคมระหว่างประเทศ โดยภาษาอังกฤษนั้น ได้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความเข้าใจและเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งที่จะช่วยขับเคลื่อนความเป็นไทยไปสู่สากล ดังที่กิตติ ประเสริฐสุข ได้กล่าวว่า ทักษะภาษาอังกฤษไม่ได้ใช้เฉพาะแค่ในประเทศไทยไปสู่อสากล ดังที่กิตติ ประเสริฐสุข ได้กล่าวว่า ทักษะภาษาอังกฤษไม่ได้ใช้เฉพาะแค่ในประเทศไทยไปสู่อสากล แต่ยังมีประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ค้าขาย การจะประสบความสำเร็จ ในยุคโลกาภิวัตน์ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จึงเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ประกาศนโยบายการพัฒนาประเทศแบบ THAILAND 4.0 ที่มุ่งพัฒนานักเรียนเพื่อให้มีสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (English for communication) (กิตติ ประเสริฐสุข, 2555) และสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 กำหนดให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้ และทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ในการรับและส่งสารได้อย่างถูกต้อง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562)



การอ่านจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันที่เกิดจากการรับสารในรูปแบบต่างๆ ทั้งตัวอักษรและสัญลักษณ์แล้วแปลความเป็นความรู้ ความเข้าใจของผู้อ่าน (สุรางศรี วิเศษ, 2553) การอ่านเป็นพื้นฐานของการแสวงหาความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จากหลายแขนงวิชาเพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำคัญของการดำรงชีวิตในอนาคต ตลอดจนเป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้ระหว่างบุคคลกับบุคคล การอ่านจึงช่วยเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ และเป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพที่สำคัญช่วยให้ผู้อ่านมีความคิดกว้างไกลและมีวิสัยทัศน์ เกิดเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) สุพัตรา มุลละออง ได้กล่าวว่าผู้ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วย่อมได้เปรียบกว่าผู้อื่นทั้งในด้านการติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรม เป็นต้น (สุพัตรา มุลละออง, 2558) ดังนั้น เยาวชนไทยจึงจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้มี ทักษะทางภาษาและสามารถรับความรู้ทางวิชาการจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการอ่าน แต่ในปัจจุบันพบว่า นักเรียนยังขาดประสบการณ์ในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยสาเหตุส่วนใหญ่เกิดจากการขาดความรู้ความเข้าใจในวิธีการอ่านที่ถูกต้อง ขาดการฝึกฝนหรือถ่ายทอดความรู้ที่เหมาะสมและสร้างความสนใจได้เท่าที่ควร ทำให้นักเรียนอ่านไม่ออก อ่านไม่เข้าใจ หรือจับใจความไม่ได้ ซึ่งปัจจัยต่างๆ ดังกล่าว ล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนในปัจจุบัน

การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาประยุกต์ในการเรียนการสอนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมได้ดีขึ้น (Glover, 2013) โดยนำรูปแบบของเกมมาประยุกต์เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนควบคู่กันไป เพราะการเล่นเกมนักเรียนจะต้องทำภารกิจต่างๆ ตามกติกาการเล่น เพื่อบรรลุเป้าหมายในการแข่งขัน เช่นเดียวกันกับในด้านการศึกษาที่นักเรียนจะต้องบรรลุจุดมุ่งหมายของการพัฒนาความรู้และทักษะ ซึ่งการเรียนรู้อาจเกิดประสิทธิผลมากขึ้นเมื่อมีการท้าทายและสนุกสนานเหมือนการเล่นเกม (Fabricatore & Lopez, 2012)

การนำแนวคิดของเกมมิฟิเคชันและวิธีการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยเชื่อว่าจะมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้น เนื่องจากเกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอาแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรม ที่ไม่ใช่เกมโดยผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ทำให้กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ เป็นการเรียนการสอนที่ใช้หลักกลไกของเกม ทำให้นักเรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียน โดยรูปแบบเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้ในห้องเรียน เช่น นักเรียนทุกคนมีแต้มสะสมโดยจะได้รับแต้มเพิ่มขึ้นจากการทำกิจกรรมต่างๆ (วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ, 2561)

จากสภาพปัญหาและการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนในเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จึงนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเอง กระตุ้นทักษะทางการใช้ภาษาด้วยองค์ประกอบของเกมเพื่อให้นักเรียนเป็นผู้รอบรู้ทางภาษามีความเข้าใจนอกจากนี้ ยังช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจผ่านกิจกรรมการแข่งขันและความร่วมมือ รวมถึงยังประยุกต์เข้ากับกิจกรรมได้หลายวิธีและสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเนื้อหาต่างๆ ได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ในเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอานวยกนกศิริอนุสรณ์ สังกัดสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้อง รวม 63 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอานวยกนกศิริอนุสรณ์ สังกัดสำนักงานเขตบางนา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 31 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เนื้อหาที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นเนื้อหาจากสาระวิชาภาษาอังกฤษ ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ13101 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 Telling the time และหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Free time

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน และแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ศึกษาแนวคิดในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด



เกมมิฟิเคชัน จำนวน 4 แผน จากนั้น นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้เสนออาจารย์ ควบคุมงานวิจัยตรวจสอบความถูกต้องของขั้นตอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำแผนที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) ได้ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.00 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างก่อนนำไปทดลองสอนจริง

2. แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอานวยกนกศิริอนุสรณ์ เป็นแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่าเชิงตัวเลข (Numerical Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 ขึ้นไป ที่ถือว่าเป็นข้อคำถามที่มีคุณภาพเหมาะสม และนำข้อคำถามที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขมาปรับปรุงแก้ไข หลังจากปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 30 คนเพื่อหาคุณภาพของแบบสอบถาม นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาคุณภาพแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันหาค่าความเชื่อมั่นรายฉบับโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟาของครอนบาค (α - Coefficient Cronbach) เท่ากับ 0.93 แล้วจัดพิมพ์แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ผู้วิจัยทำการจัดเตรียมแบบสอบถามให้มีจำนวนมากกว่าจำนวนนักเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อป้องกันการตอบข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ของกลุ่มตัวอย่าง 2) นำแบบสอบถามไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด พร้อมทั้งชี้แจงให้นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างเข้าใจ และทราบถึงวัตถุประสงค์ในการทำแบบสอบถามและขอความร่วมมือในการทำแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง 3) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ผ่านมาการตรวจสอบแล้วไปวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าทางสถิติ และทดสอบสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้และรายงานผลของการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = .37)

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

	วิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	กิจกรรมการอ่านตามการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านได้ดีขึ้น	3.84	.77	มาก
2	กิจกรรมกระตุ้นความสนใจช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายความกังวล ความเครียด ความเหนื่อยล้า	3.84	.93	มาก
3	การปฏิบัติภาระงานทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการอ่านจนเกิดความชำนาญ	3.90	.65	มาก
4	การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ	4.13	.76	มาก
5	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	4.16	.58	มาก
6	จำนวนเนื้อหา กิจกรรมการอ่านมีความเหมาะสม	4.32	.83	มาก
7	เนื้อหาสาระมีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	3.97	.65	มาก
8	สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.19	.87	มาก
9	ครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดง ออกทางภาษาอย่างเต็มที่	4.39	.76	มาก
10	นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนมากขึ้น และ	4.13	.61	มาก



ร่วมกันเรียนรู้เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม

11	การเรียนรู้มีบรรยากาศเป็นอิสระ อบอุ่น และผ่อนคลาย	4.55	.76	มากที่สุด
12	การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ทำให้ข้าพเจ้ามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.19	.70	มาก
13	ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	3.65	.70	มาก
14	ช่วยฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม รวมถึงภูมิใจในการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม	4.13	.61	มาก
15	ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ภาษาในห้องเรียนและต่อยอดสู่นอกห้องเรียนได้อย่างเหมาะสม	4.26	.85	มาก
รวม		4.10	.37	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.10$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับ 3 อันดับแรก ได้แก่ การเรียนรู้ มีบรรยากาศเป็นอิสระ อบอุ่น และผ่อนคลาย ($\bar{x} = 4.55$) ครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่ ($\bar{x} = 4.39$) และจำนวนเนื้อหา กิจกรรมการอ่าน มีความเหมาะสม ($\bar{x} = 4.32$) ส่วนลำดับสุดท้าย ได้แก่ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{x} = 3.65$)

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

การศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานในการวิจัย ทั้งนี้เนื่องจาก การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้เด็กเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหา

วิธีการแก้ไขปัญหา (Kapp, 2012) และสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐพงศ์ มีใจธรรม ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน(GAMIFICATION) สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, 2564) อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวรางคณา แสงธิป เรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (วรางคณา แสงธิป, 2564) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Francisco ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อยกระดับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง โดยเป็นการศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่าการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนรู้ภาษาที่สองมีส่วนช่วยให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้เชิงบวกและสามารถพัฒนาด้านบุคลิกภาพได้ นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาความกล้าแสดงออกและมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น (Francisco, 2015)

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทำให้เกิดข้อค้นพบจากการวิจัยดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยเฉพาะด้านการอ่านด้วยวิธีการที่สนุกสนาน (Joy of use) การมีส่วนร่วม (Engagement) เพิ่มทักษะ (Improvement) ทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกกับกิจกรรมและสามารถพัฒนาด้านบุคลิกภาพรวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้

2. การนำกลไกของเกมหรือส่วนประกอบของเกมมาใช้ในบริบทของการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ การเล่น (Play) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจภายในต่อนักเรียน สร้างความพึงพอใจและตอบสนองต่อความชอบส่วนบุคคล ทำให้มีความผ่อนคลายและสนุกสนาน ช่วยดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมนั้นๆ ช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะเกมมิฟิเคชันเป็นการนำองค์ประกอบบางส่วนของเกมเพื่อที่จะชักจูงให้นักเรียนสามารถทำตามเป้าหมายที่



วางแผนเอาไว้ได้ โดยมีรางวัล (Reward) หรือสิ่งจับต้องได้ ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นความต้องการภายในจิตใจของนักเรียน

3. การศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน เป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตάνในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม (Kapp, 2012) ซึ่งองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้

3.1 เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมาย ของการเล่นเกมน่าจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบ เกมกำหนดไว้ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการ จบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้ เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

3.2 กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือ เงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่างๆ ให้ชัดเจน

3.3 ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือ เป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

3.4 เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็น ตัวจับเวลาที่จะทำให้เกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้นักเรียนทำงาน สัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นนักเรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

3.5 รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ซึ่ง ควรจะมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจ ให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

3.6 ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการ กระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

3.7 ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไป ยังระดับที่สูงขึ้นเพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ ประสิทธิภาพทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถ ของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มาก

ขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ตลอดการเล่น
เกม

บทสรุป

การศึกษาวิธีการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่าน
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อ
พิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับ 3 อันดับแรก ได้แก่ การเรียนรู้มีบรรยากาศเป็นอิสระ อบอุ่น และ
ผ่อนคลาย ครูแสดงความเห็นอกเห็นใจกับนักเรียนและส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาอย่าง
เต็มที่ และจำนวนเนื้อหากิจกรรมการอ่านมีความเหมาะสม ส่วนลำดับสุดท้าย ได้แก่ ช่วยส่งเสริมให้
นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

สามารถนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษได้
เนื่องจากแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีการใช้ระบบสะสมคะแนนเพื่อแลกของรางวัลสามารถจูงใจให้นักเรียน
สนใจในบทเรียนมากขึ้น กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนเกิดพฤติกรรมการ
เรียนรู้เพิ่มขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ในระดับชั้นเรียนอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใน
การเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และส่งเสริมกระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนเพิ่มมากขึ้น

2.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
เปรียบเทียบกับวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบอื่นๆ ในเนื้อหาเดียวกัน เพื่อหาวิธีการจัดการ
เรียนรู้ที่เหมาะสม

2.3 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อ
พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรม การเรียนรู้
ที่มีอิสระในการทำกิจกรรม

เอกสารอ้างอิง

กิตติ ประเสริฐสุข. (2555). *ASEAN Insight: ทักษะภาษาอังกฤษกับอาเซียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
กรุงเทพธุรกิจ.



- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *การศึกษานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วรางคณา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). *การออกแบบเกมมิฟิเคชัน: Gamification Design*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *กรอบสมรรถนะหลักนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-3)*. กรุงเทพมหานคร: เซ็นจูรี่.
- สุพัตรา มุลละออง. (2558). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การอ่านกลวิธีแบบร่วมมือ และเทคนิคแผนผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระยาโยธินวิทยา อำเภออุทุมพร จังหวัดสุพรรณบุรี. *วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุรางศรี วิเศษ. (2553). *พัฒนาการอ่านและการเขียน Reading and writing skill development*. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต.
- Fabricatore, C., & Lopez, x. (2012). Sustainability Learning through Gaming: An Exploratory Study. *Electronic Journal of e-Learning (EJEL)*, (10)(2): 209-222.
- Francisco, J. F. F. (2015). *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. Retrieved September 30, 2020 from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
- Glover, I. (2013). *Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners*. Conference: World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications. Volume: 1
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer Wiley

