

ผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD
ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

EFFECTS OF LEARNING MANAGEMENT THROUGH GAMIFICATION
WITH STAD TECHNIQUE ON ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY
OF 7th GRADE STUDENTS

จิตาภา คงประดิษฐ์^{1*} เมษา นวลศรี¹ และ อรสา จรุงธรรม^{1*}
Jidapa Kongpradit^{1*} Mesa Nuansri¹ and Orasa Charoonthum^{1*}

Received : 22 April 2024

Revised : 18 June 2024

Accepted : 21 June 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสิงห์บุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน โดยใช้สุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.82, S.D. = .31$) (2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่าน เพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .75 และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .94 สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน และการทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว

¹ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

¹ Department of Education Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Province

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน E-mail: Jidapa.Kon@vru.ac.th

ผลการวิจัยพบว่า (1) ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 21.21, p = .001$) (2) ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($M = 23.83$ จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน, $S.D. = 2.02, t = 8.83, p = .001$) และ (3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.52, S.D. = .69$)

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน / เทคนิค STAD / ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

This pre-experimental design research aimed to: 1) compare the reading comprehension ability of 7th grade students before and after learning management through gamification along with STAD technique 2) compare the reading comprehension ability of 7th grade students the latter after learning through the learning management through gamification along with STAD technique with the 70 percent criteria, and 3) study the attitudes of 7th grade students the latter after learning through the learning management through gamification along with STAD technique. The sample in this study included 40 seventh grade students of Singburi School in the Secondary Educational Service Area Office Singburi AngThong, in the second semester of the 2023 academic year. They were selected using the multi-stage random sampling method. The data collection instruments included: (1) 8 lesson plans of gamification along with STAD, which were appropriated at the highest level ($M = 4.82, S.D. = .31$) (2) English reading comprehension ability test with multiple choices of 30 items, the reliability was equal to .75 and (3) the questionnaire toward reading teaching through gamification with STAD technique, the reliability was equal to .94. The statistics used to analyze the data were percentage, mean, standard deviation, t-test for dependent samples, and t-test for one sample.

The results of the study were as follows: (1) Students' reading comprehension ability after using the learning management through gamification along with STAD technique were significantly higher than before, with statistical significance at the .05 level ($t = 21.21, p = .001$). (2) Students' reading comprehension ability after learning management through gamification along with STAD were higher than 70 criteria with

statistical significance at the .05 level ($M = 23.83$ of the 30 full marks, 2.02 , $t = 8.83$, $p = .001$). (3) Students' satisfaction was at the highest level ($M = 4.52$, $S.D. = .69$).

Keywords: Gamification / STAD technique / English reading comprehension ability

บทนำ

ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 และในโลกอนาคตเนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลกการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงเปรียบเสมือนหัวใจของมนุษย์ ด้วยเหตุผลที่ว่า ภาษาอังกฤษจะเป็นเครื่องมือจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตและทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน (เกศนีย์ มากช่วย, 2561) โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการยังได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนหลังจากที่เรียนจบในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะภาษา 4 ทักษะ โดยเฉพาะทักษะการอ่านเพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ในการแสวงหาความรู้ ใช้ในการประกอบอาชีพ หรือเพื่อศึกษาต่อ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) รวมถึงกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนในทุกระดับ จากการศึกษาปัญหาของประเทศไทยในด้านการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษนั้น พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของผู้เรียนทั่วประเทศที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานเป็นเวลาหลายปีต่อเนื่องกัน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) ด้วยเหตุด้านผู้เรียน ได้แก่ การมีทัศนคติไม่ดีต่อภาษาอังกฤษ สาเหตุด้านสภาพแวดล้อม ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมหรือกิจกรรมที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตลอดจนสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564; ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2559) สาเหตุด้านครูผู้สอนและด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ขาดความเข้าใจในใช้เทคนิคการสอน สอนรูปแบบเดิมโดยเน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งหลายสาเหตุของปัญหาประกอบกันทำให้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไม่ประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับคะแนน O-NET ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาภาษาอังกฤษของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง ปี 2565 พบว่า คะแนนมาตรฐานการเรียนรู้เขตพื้นที่การศึกษาตัวชี้วัดที่ 1.1 (ค่าเฉลี่ยระดับเขตพื้นที่การศึกษา 35.11) อยู่ในระดับพอใช้ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง, 2565) กล่าวคือ นักเรียนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหา เนื้อเรื่องโดยภาพรวม หรือตีความเรื่องที่อ่านไม่ได้ และไม่สามารถวิเคราะห์เรื่องที่อ่านได้ สาเหตุหนึ่งเป็นเพราะ วิธีการสอนที่ของผู้สอนที่ไม่สนองต่อความสนใจของผู้เรียน สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2552) ได้กล่าวถึง ปัญหาของการอ่านว่า ผู้เรียนอ่านแล้วไม่เข้าใจ ตีความของเรื่องที่อ่านไม่ได้ เป็นเหตุให้เกิดความรู้สึกไม่สนใจต่อการเรียน จากเหตุผลข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนจำเป็นต้องเลือกวิธีการที่กระตุ้นความสนใจต่อการอ่านของผู้เรียน ครูต้องใช้สื่อที่น่าสนใจมาใช้สอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ยิ่งขึ้น

จากการศึกษารูปแบบกระบวนการเรียนรู้ ในปัจจุบันนักการศึกษาและนักวิจัยทางการศึกษา ได้ทำการศึกษาและพัฒนากระบวนการเรียนรู้และได้นำเสนอ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในวิธีต่าง ๆ เพื่อยกระดับการเรียนรู้ของนักเรียน และประยุกต์ใช้ได้กับการสอนอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยพบว่า วิธีที่จะช่วยพัฒนาทักษะได้คือ การเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD เข้ามาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ของนักเรียนในชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เป็นการนำแนวคิด รูปแบบ กลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ และช่วยสร้างความสนใจ และได้ฝึกความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกแบบ Digital Disruption จึงเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ ที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานและท้าทาย ในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียน อีกทั้ง เกมมิฟิเคชันจะทำให้นักเรียนทราบคะแนนการพัฒนาของตนเองแบบ real time จะช่วยให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ อีกทั้งยังจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ Yanes & Bououd (2019) ที่ผลการศึกษา พบว่า การใช้เกมมิฟิเคชัน ช่วยสนับสนุนวิธีการ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม อีกทั้งยังทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค STAD ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนช่วยเหลือกัน สมาชิกภายในกลุ่ม ทุกคนเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น ผู้เรียนจะมีทักษะการทำงาน ได้ปฏิบัติจริง โดยวิธีเสริมแรงทางบวก เป็นตัวขับเคลื่อน

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจในแนวทางการจัดกิจกรรม การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมุ่งหมายเป็นอย่างยิ่งว่า การจัดการเรียนรู้แบบ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD จะช่วยส่งเสริมความสามารถด้านการอ่าน เพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้สูงขึ้น รวมถึงทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจมีทัศนคติ ในเชิงบวกต่อการศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนเรียน

2. ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง จำนวน 11 โรงเรียน ซึ่งมีจำนวน 104 ห้องเรียน และมีจำนวนนักเรียน 3,516 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง, 2566)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 40 คน แบ่งเป็นเพศหญิงจำนวน 24 คน (ร้อยละ 60.00) และเพศชายจำนวน 16 คน (ร้อยละ 40.00)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านเพื่อความเข้าใจ ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน แผนละ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 16 สัปดาห์
2. แบบวัดทักษะในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านเพื่อความเข้าใจ ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน รวมเป็น 16 ชั่วโมง ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย จากผลการประเมินความเหมาะสม พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.77 - 4.87 และมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.82 ซึ่งถือว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. แบบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง .60 - 1.00 และนำแบบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสิงห์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 35 คน และนำผลการทำแบบวัดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ มาวิเคราะห์ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง .17 - .94 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง .06 - .86 จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพสำหรับใช้จริง จำนวน 30 ข้อโดยพิจารณาจากข้อที่ผ่านเกณฑ์ ค่า p และ ค่า r ทั้งคู่รวมทั้งพิจารณา

ให้เป็นไปตามโครงสร้างเนื้อหา จากนั้นนำมาคำนวณค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .75

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD จำนวน 20 ข้อ โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 5 ด้าน ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามเชิงปฏิบัติการกับข้อรายการ (IOC) ผลการคำนวณ พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกข้อ และหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค จากการคำนวณ พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .94

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบวัดความสามารถด้านการเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เวลาทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง
2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD เรื่อง การอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน 16 ชั่วโมง
3. เมื่อสิ้นสุดการสอน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เวลาทำแบบวัดความสามารถด้านการเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ 1 ชั่วโมง
4. ผู้วิจัยนำผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษทั้งก่อนและหลังเรียนมาตรวจ เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับก่อนและหลังเรียน และนำคะแนนความพึงพอใจของแบบสอบถามความพึงพอใจหลังเรียนมารวบรวมและแปลผลตามการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ
2. ผู้วิจัยจำเป็นต้องตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นก่อน โดยการตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normal Distribution) ว่ามีการแจกแจงแบบปกติหรือไม่ก่อน สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การทดสอบ Kolmogorov-smirnov กับ Shapiro-Wilks เพื่อพิจารณาการแจกแจงปกติของข้อมูล
3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์
3.1 การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถิติทดสอบทีแบบ 2 กลุ่มที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples)

3.2 การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มเดียว (t-test for one sample)

3.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายตามค่าระดับตามเกณฑ์ ของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535) และของ (Best & Kahn, 1993)

ผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการแจกแจงปกติ (Tests of Normality) ของ ข้อมูลคะแนน ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ด้วยการวิเคราะห์ Kolmogorov-Smirnov และ Shapiro-Wilk Test ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่า ทั้งคะแนนก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้ มีค่า Kolmogorov-Smirnov และ ค่า Shapiro-Wilk มากกว่า .05 กล่าวคือ ผลการทดสอบทั้งสองค่าแสดงให้เห็นว่าข้อมูลคะแนนความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ ภาษาอังกฤษมีการแจกแจงปกติ ดังนั้น จึงสามารถทำการทดสอบด้วยสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่าง ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent sample) ต่อไปได้โดยไม่ฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้น

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

การทดลอง	n	M	S.D.	df	t	p
ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD	40	15.13	3.03	39	21.213*	.001
หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD	40	23.83	2.02			

* $p < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ (M) เท่ากับ 15.13 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ (M) เท่ากับ 23.83 คะแนน และผลการเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ย พบว่าความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ทักษะ การอ่านเพื่อความเข้าใจ ภาษาอังกฤษ	ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม = 21 คะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)					
	n	M	S.D.	df	t	p
	40	23.83	2.02	39	8.827*	.001

* $p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย (M) เท่ากับ 23.83 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.41 และจากการทดสอบพบว่า ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการวิเคราะห์คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD

รายการ	M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.46	.72	มาก
ด้านที่ 2 สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้	4.55	.69	มากที่สุด
ด้านที่ 3 ด้านครูผู้สอน	4.60	.68	มากที่สุด
ด้านที่ 4 การวัดและการประเมินผล	4.51	.65	มากที่สุด
ด้านที่ 5 ประโยชน์ที่ได้รับ	4.55	.68	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.52	.69	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.52, S.D. = .69) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ในประเด็นของด้านครูผู้สอน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (M = 4.60, S.D. = .68) รองลงมาได้แก่ ด้านสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (M = 4.55, S.D. = .69) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ (M = 4.55,

S.D. = .68) ด้านการวัดประเมินผล ($M = 4.51$, S.D. = .65) และด้านเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.46$, S.D. = .72) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 15.13 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 23.83 โดยคะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เป็นการนำแนวคิด รูปแบบ กลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ส่งผลทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และได้ฝึกความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ จึงเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนานและท้าทาย อันจะส่งผลทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติในการเรียน อีกทั้งยังส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนัตต์ พูนเดช (2559) ที่ผลวิจัย พบว่า การออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดนี้สามารถช่วยส่งเสริมผู้เรียนในหลายด้าน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนช่วยเหลือกัน สมาชิกภายในกลุ่มทุกคน เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี เช่นเดียวกับ ทิศนา แคมมณี (2557) กล่าวว่า การออกแบบการสอนด้วยเทคนิค STAD ผู้เรียนที่เก่งจะช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มให้เข้าใจบทเรียน ส่งผลให้ทัศนคติต่อการเรียน ของผู้เรียนดีมากยิ่งขึ้น ด้วยการเรียนรู้ที่ช่วยให้เกิดความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อีกทั้งการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD จะมีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ในทุกเนื้อหาสาระ เพราะผู้เรียนในกลุ่มจะได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ ทำแบบฝึกทักษะและมีการทดสอบเพื่อประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน และศึกษาความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม เมื่อนำหลักการของเกมมิฟิเคชัน และวิธีการสอนแบบกลุ่มแบบร่วมมือเทคนิค STAD มารวมกัน โดยผู้วิจัยมีการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน 1) ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์และเตรียมความพร้อม (Objectives and class introduction) 2) ขั้นสร้างแรงจูงใจกระบวนกรกลุ่มและเกมฝึกการอ่าน (Motivation and team work) 3) ขั้นปฏิบัติตามภารกิจและทดสอบย่อย (Mission and quiz) 4) ขั้นสรุปและเก็บคะแนนพัฒนาการของผู้เรียน (Summarize and score) 5) ขั้นรับรองผลงานและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Ranking and reflection) จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะความสามารถทางภาษา และมีแรงจูงใจทางบวกในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ดังที่ ขวัญเกล้า ศรีโสภา (2562) ได้กล่าวว่า ในการเรียนการสอนอ่านที่มีการทดสอบอยู่ด้วยผู้เรียนจะเกิดความกังวลและความกลัว ดังนั้น การที่ครูเสริมแรงจูงใจ จะช่วยทำให้คะแนนดีขึ้นกว่าการทำแบบฝึกหัดธรรมดา โดยปราศจากการชิงชัย สอดคล้องกับ วิจารย์ พานิช (2556) ยังได้กล่าวอีกว่า แรงจูงใจเป็น

ตัวกำหนดทิศทาง ความเอาใจใส่ ความมุ่งมั่นพยายาม หากนักเรียนเห็นคุณค่าของเป้าหมาย การเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ จะเห็นความสำเร็จที่ตามมา ซึ่งต้องได้รับการจัดสภาพแวดล้อม ที่สนับสนุน นักเรียนก็จะมีแรงจูงใจต่อการเรียน

ซึ่งปัจจุบันมีนวัตกรรมและเทคโนโลยีสนับสนุนและกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ ของนักเรียน หนึ่งในเทคโนโลยีที่น่าสนใจคือการใช้เกมมิฟิเคชัน ดังนั้นการนำหลักการของ เกมมิฟิเคชัน และวิธีการสอนแบบกลุ่มแบบร่วมมือเทคนิค STAD มาใช้กับการจัดการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ ช่วยทำให้ผู้เรียนที่เก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนกลุ่มปานกลางและอ่อน กลุ่มปานกลางพัฒนา ไปสู่เก่ง ส่วนกลุ่มอ่อนสามารถพัฒนาให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกับ ผลการวิจัยของ สมสวาท โพธิ์ภู (2552) ที่ พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยเทคนิค STAD มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรม การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD ได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 23.83 หรือคิดเป็นร้อยละ 79.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ซึ่งอาจเกิดจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนอ่านการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD สามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจของเรียนให้สูงขึ้น เนื่องด้วยเป็นการจัด การเรียนรู้ที่เป็นการเรียนรู้แบบสนุกสนาน โดยยึดกระบวนการกลุ่ม แบบผู้เรียนช่วยเหลือกัน มุ่งให้กลุ่มเกิดผลสำเร็จ สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านทั้งในระดับตัวอักษร ระดับความหมาย โดยการตีความ ระดับวิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่อ่าน โดยเกิดจากความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาที่อ่านกับ ภูมิหลังหรือประสบการณ์ความรู้ของผู้อ่านเป็นหลัก นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ ความเข้าใจเป็น รากฐานที่จะทำให้เกิดความสามารถด้านการอ่าน ส่งผลให้การอ่านบรรลุเป้าหมาย อันเป็น วัตถุประสงค์สำคัญของการอ่าน

การจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การสอนอ่านแบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเทคนิค STAD เป็นวิธีสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ขั้นตอนการสอนมีความชัดเจน นอกจากจะ พัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจแล้วยังเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ของผู้เรียนซึ่งทำให้บรรลุเป้าหมายตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สาระที่ 1 ภาษาเพื่อ การสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 ต 1.3 สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น มาตรฐาน ต 3.1 และสาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก มาตรฐานที่ 4.2 ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เน้นให้นักเรียนได้มีความรู้ ความสามารถในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน ของนักเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) นอกจากนั้น ยังกระตุ้นให้ผู้เรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนอ่านแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD ช่วยทำให้การอ่านของผู้เรียนเป็นการอ่านที่ช่วยให้เกิด ความเข้าใจในเนื้อหา เก็บความหมาย สาระสำคัญ แนวคิดของเรื่องได้ทำให้ความสามารถด้านการอ่าน ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ (Kapp et al., 2014) ได้กล่าวไว้ว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญต่อครูผู้สอนในการสร้างแรงจูงใจผู้เรียนในการเรียนรู้ เพราะเป็น

เครื่องมือที่สามารถ ช่วยแปรเปลี่ยนเนื้อหาความรู้ที่ยากและซับซ้อน ให้เป็นความสนุกสนานและความน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรวงศ์ณา แสงธิป (2564) ผลการวิจัย พบว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เท่ากับร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และซึ่งยังสอดคล้องกับ วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562) ผลการวิจัยพบว่าความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ทักษะการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamifications) หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนานและเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำท่ายและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้มีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการจัดการเรียนรู้เทคนิค STAD เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยลดความสามารถของนักเรียนโดยลักษณะแบบเพื่อนช่วยเพื่อนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ หงส์ทอง วาทยโยธา (2550) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนเป็นกลุ่มและเห็นคุณค่าของตนเองในระดับมาก แสดงให้เห็นว่านอกจากผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ พัชรรี รื่นนาค วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ และสำราญ กำจัดภัย (2563) ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($M = 4.30, S.D. = 0.66$) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิพัชร์ ทองดอนง้าว, ภูวดล สุขเกษม และอนันต์ ปิยะศิลป์ (2566) ผลการศึกษาพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือการเรียนรู้เทคนิค STAD ในภาพรวมอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($M = 4.45$)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD ให้ประสบความสำเร็จได้นั้น ครูผู้สอนต้องศึกษารูปแบบของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน และการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ให้ชัดเจนและเลือกใช้ให้เหมาะสม

2. การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD มีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนั้น ผู้สอนต้องสำรวจความพร้อมด้านต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์สำหรับการจัดการเรียนการสอน สัญญาณอินเทอร์เน็ต ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี เป็นต้น

3. การจัดการเรียนรู้ควรมีระยะเวลาที่เหมาะสม เนื่องจาก หากเวลาในการจัดการเรียนรู้น้อยเกินไป อาจทำให้นักเรียนยังไม่สามารถมีความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจอย่างเต็มประสิทธิภาพ ได้แก่ ระดับความเข้าใจความหมายตามตัวอักษร ระดับความเข้าใจแบบตีความ และระดับวิเคราะห์วิจารณ์เรื่องี่อ่าน และหากมากเกินไป อาจทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนอ่านแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาช่วงชั้นที่เหมาะสมกับการเรียนรู้มากที่สุด
2. ควรมีการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เทคนิค STAD เพื่อศึกษารูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ในการพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษหรืออาจนำเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไปใช้กับการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ของนักเรียน
3. ควรทำความเข้าใจและศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนเนื่องจากการเรียนภาษาต่างประเทศ แรงจูงใจและเจตคติที่ดีเป็นสิ่งสำคัญต่อผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- เกศนีย์ มากช่วย. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษผ่านการเรียนอิเล็กทรอนิกส์และการแพร่ภาพกระจายเสียงสดออนไลน์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. **วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ**. 3(3): 2-18.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมการเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). **ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายและจุดเน้น ของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ 2565**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ขวัญเกล้า ศรีโสภณ. (2562). การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค CIRC เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาครู. **วารสารวิชาการ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ**. 9(2): 93-106.
- ชนัดต์ พูนเดช. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชัน. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**. 18(3): 331-339.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**, 32(2): 76-90.
- ทีศนา เขมมณี. (2557). **ศาสตร์การสอน. องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร. (2559). **การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในสามจังหวัดชายแดนใต้**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.). (ดำเนินโครงการวิจัยในสามจังหวัดชายแดนใต้).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). **หลักการวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พัชรี รื่นนาค วิจิตรว วงศ์อนุสิทธิ์ และ สำราญ กำจัดภัย. (2563). การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน**. 14(39): 59-67.

- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2562). ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ.
- วรางคณา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์. กรุงเทพฯ: ตาตา พับลิเคชั่น.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ องค์การมหาชน. (2564). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้น ม.3 ปีการศึกษา 2564. กรุงเทพฯ: สถาบันทดสอบฯ
- สมสวาท โพธิ์ภู. (2552). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ STAD กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง. (2565ก). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2565. สิงห์บุรี: สพม.สิงห์บุรี อ่างทอง.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง. (2566ข). แผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ 2566. สิงห์บุรี: สพม.สิงห์บุรี อ่างทอง.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2552). สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การค้ำของสำนักงานคณะกรรมการ สก.สค.
- สุวพัชร ทองดอนง้าว, ภูวดล สุขเกษม และอานันต์ ปิยะศิลป์. (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD (Student Teams Achievement Divisions) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม. [รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 3].
- หงส์ทอง วาทยธธา (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน และร้อยละโดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD กับการสอนปกติ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และความพึงพอใจของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค การสอนแบบ STAD กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาคานหักประชานุสรณ์ อำเภอนองบัวแดง จังหวัดชัยภูมิ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ].

Best & Kahn. (1993). **Research in Education**. (7th ed.). Boston: Allyn and Bacon.

Kapp, K. M., Lee, J. J., & Hammer, J. (2014). **Gamification in Education: What, How
Why Bother?**, *Academic Exchange Quarterly*. New York: Columbia
University.

Yanes, N. & Bououd, I. (2019). **Using Gamification and Serious Games for English
Language Learning**. Retrieved September 20, 2020