

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนวัดเขยงเขต

Proactive Learning Management Using Gamification Techniques To improve English
reading skills for comprehension of Grade 6 students. Wat Khet School

กิตติภพ ครุรัฐปิยสกุล^{1*}, ปราบธนา ผดุงพจน์^{2**}, ประทุม ศรีรักษา^{3***}

Kittiphop Karurutpiyasakul, Prathana Padungpote, Prathum Sriraksa

^{1*} นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ วิทยาลัยการฝึกหัดครู

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

² ปราบธนา ผดุงพจน์ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

^{3*} ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ศรีรักษา อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยชินวัตร

*Corresponding author Email: kittiphop55515@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received) 6 กุมภาพันธ์ 2567

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) 3 มีนาคม 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) 15 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2 โรงเรียนวัดเขยงเขต ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อเข้าสู่สังคมโลก 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 37 คน ได้มาจากการ

คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food 2) แบบทดสอบภาษาอังกฤษ เรื่อง Food และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ผลการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง Food มีประสิทธิภาพ E1/E2 อยู่ที่ 80.41/89.05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

2) นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่เพิ่มสูงขึ้น โดย

คะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากผลการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 14.18 อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.5

3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน, ทักษะการอ่าน, เทคนิคการจัดการเรียนรู้

Abstract

The purpose of this research was to study (1) evaluate the effectiveness of a lesson plan that integrates gamification techniques into instructional activities to enhance English reading comprehension skills; (2) examine students' learning achievement in English reading comprehension; and (3) investigate students' satisfaction with an active learning approach utilizing gamification techniques to develop English reading comprehension skills. The sample consisted of 37 students from Matthayomsuksa 6/2 (Grade 12), at Wat Khien Khet School, who were enrolled in the course "English for Global Society 2" during the second semester of the 2024 academic year. The participants were selected through purposive sampling. The research instruments included: (1) an English learning lesson plan on the topic of "Food"; (2) an English reading comprehension test on "Food"; and (3) a student satisfaction questionnaire regarding learning English through the topic

"Food." Data were analyzed using basic statistical measures, including mean, standard deviation, percentage, instructional efficiency index (E1), and learning outcome efficiency index (E2). The research findings are as follows:

1. The English lesson plan using gamification techniques on the topic "Food" demonstrated an efficiency ratio of E1/E2 at 80.41/89.05, which is statistically significant at the 0.05 level.

2. Students exhibited a significant improvement in their English reading comprehension skills, as evidenced by an increase in the post-test mean score by 14.18 points compared to the pre-test, with statistical significance at the 0.05 level.

3. Students expressed the highest level of satisfaction with learning English through gamification techniques to enhance reading comprehension skills, with an average satisfaction score of 4.94.

Keywords: Gamification, Reading Skills, Instructional Techniques

บทนำ

กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ มีการใช้เครื่องมืออย่างหลากหลายในการแสวงหาความรู้ ภาษาอังกฤษถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญแห่ง ศตวรรษที่ 21 และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ในปัจจุบัน ภาษาอังกฤษเป็น ภาษาสากลที่มีการใช้อย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่ง โดยที่องค์ความรู้ที่สำคัญของโลกส่วนใหญ่ ถูกบันทึกและเผยแพร่เป็นภาษาอังกฤษ จึงมีความจำเป็นที่จะต้อง

จัดให้มีการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงองค์ความรู้และก้าวหน้าในโลก ในปัจจุบันประเทศไทยจำเป็นต้องพัฒนาขีดความสามารถของบุคคลเพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เจริญรุดหน้า ก้าวทันต่อกระแสความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้าสู่เสรีประชาคมอาเซียนที่กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้สื่อสารระหว่างกลุ่มประเทศอาเซียน นั้นหมายถึงผู้ที่สามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษย่อมได้เปรียบทุกทาง ภาษาอังกฤษจึงเข้ามามีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของคนไทยมากขึ้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้จึงเป็นเรื่องสำคัญยิ่งโดยเฉพาะครูผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้ภาษามากที่สุด โดยเริ่มจากการสอนทักษะการฟัง ตามด้วยการพูด การอ่าน และการเขียน ตามลำดับโดยมีการสอนไวยากรณ์แทรกไว้ทุกทักษะ (สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

จึงกล่าวได้ว่าทักษะการอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของการสื่อสารภาษาอังกฤษ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจใจความสำคัญของข้อความได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ทักษะนี้มีความสำคัญต่อการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นและการทำงานในยุคปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเขียนเขต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 60.86 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ยังไม่เป็นไปตาม

เกณฑ์ที่กำหนด สาเหตุที่อาจส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง อาจมาจากปัจจัยหลายประการ เช่น รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก นักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ และการขาดการฝึกฝนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษอย่างสม่ำเสมอ

โรงเรียนวัดเขียนเขต จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ให้แก่นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยเน้นพัฒนานักเรียนตามตัวชี้วัดใน 4 สาระได้แก่ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับการบูรณาการ และภาษาเพื่อชุมชนและโลก แม้ว่าในปัจจุบันทางโรงเรียนมีการจัดการเรียนรู้โดยมุ่งหวังให้นักเรียนมีทางเลือกในรูปแบบการเรียนที่หลากหลาย เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ และเพื่อตอบสนองการเสริมสร้างศักยภาพและผลลัพธ์การเรียนรู้แก่นักเรียนตามมาตรฐานสากล แต่ปัญหาการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนที่ผู้วิจัยค้นพบในช่วงที่ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2 เรื่อง การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจคือจากการตรวจสอบข้อมูลและพิจารณาจากแบบฝึกหัดและชิ้นงานที่มอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติ และการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนการทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนรายบุคคลและในภาพรวมของนักเรียนทั้งชั้นพบว่า ยังมีนักเรียนบางคนที่มีผลการประเมินต่ำกว่าเกณฑ์ แสดงให้เห็นว่ายังมีนักเรียนบางคนที่ยังมีปัญหาในการอ่านภาษาอังกฤษต่ำกว่ามาตรฐานอยู่ ผู้วิจัยจึงเห็นควรต้องเร่งพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเป็น

ประเด็นหลักโดยเน้นการจัดกิจกรรมพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยหวังว่านักเรียนจะมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น และมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

จากปัญหาข้างต้นที่ยกมา ผู้วิจัยพบว่าพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสามารถด้านการอ่าน นักเรียนจำนวนหนึ่งไม่สามารถอ่านจับใจความและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ทำให้การอ่านไม่มีประสิทธิภาพ อันเนื่องมาจากปัจจัยหลายด้าน เช่น ความสามารถในการเรียนรู้และพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียน มีผลมาจากปัจจัยในหลายด้าน เช่น ประสบการณ์ของนักเรียนที่จะนำมาใช้ในการอ่าน การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและกลวิธีในการตีความ (บุศรา โขมพัตร, 2564) และรวมถึงการขาดแรงจูงใจในการเรียนหรือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์นั้น เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนขาดแรงกระตุ้นในการศึกษาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการอ่าน ซึ่งมีเนื้อหาหรือแบบฝึกหัดที่มีลักษณะเป็นบทอ่าน ซึ่งอาจทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และหมดความสนใจที่จะอ่าน ยงยุทธ เกษสาคร (2546) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ไว้ว่า หมายถึงความปรารถนาที่จะบรรลุถึงผลสำเร็จในงานที่ยุ่งยากซับซ้อนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคที่ขัดขวาง พยายามหาวิธีการต่างๆ ในการแก้ปัญหาเพื่อนำตนไปสู่ความสำเร็จที่ต้องการมีอิสระในการทำงานและการแสดงออก ต้องการชัยชนะในการแข่งขัน มุ่งมั่นที่จะทำให้อัตถิผล มีความสบายใจเมื่อพบกับความสำเร็จและวิตกกังวลเมื่อพบกับความล้มเหลว

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการใช้กลไกองค์ประกอบเกมเพื่อเพิ่มความสนุก

โดยสามารถนำมาปรับใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ อันเป็นการสร้างแรงจูงใจและการกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ออกแบบกิจกรรมและผู้ร่วมกิจกรรม มีจุดประสงค์เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ออกแบบกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมกิจกรรมเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระยะยาว นอกจากนี้ เกมมิฟิเคชันยังมีประโยชน์หลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ส่งเสริมกระบวนการคิดและแก้ไขปัญหา พัฒนาการด้านความฉลาดทางอารมณ์ สามารถช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลได้ เช่น ส่งเสริมการเข้าสังคม เกิดความร่วมมือเพื่อแก้ปัญหา เป็นต้น (กัญธนัช กัญธัญญธาดา, 2566) นอกจากนี้ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา เพื่อช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนานมากขึ้น เนื่องจากทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นเกม มีเป้าหมายในการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม การสะสมแต้ม การให้รางวัล การเลื่อนระดับ ผู้เรียนจะซึมซับเนื้อหาที่ผ่านกิจกรรมสำหรับใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน เป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและเรียนไปในเวลาเดียวกัน เรียกว่า เฟลย์แอนด์เลิร์น (เบญจภัก จงหมื่นไวย และคณะ, 2561)

จากปัญหาและสาเหตุข้างต้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ในปัจจุบันมีแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันได้ อาทิเช่น Mentimeter ซึ่งเป็นเครื่องมือดิจิทัลที่มีลักษณะเป็นสื่อมัลติมีเดียสามารถใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหา

ในรูปแบบที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียนรู้ และรวบรวมข้อมูลผลลัพธ์ การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ Mentimeter จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนา ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ครูควร ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ Mentimeter ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้น ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมี ประสิทธิภาพ (Alves, 2019) และ Kahoot เป็น แพลตฟอร์มเกมออนไลน์ที่ตอบสนองต่อการเรียน การสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็น เครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบ คำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น ซึ่งมีลักษณะเป็นเกมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนสามารถ ปรับแต่งเนื้อหาได้ตามต้องการ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่นการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ โดยคำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้น เรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด (งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะ วิทยาศาสตร์และนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2560) นอกจากนี้ที่กล่าวมาแล้วยังมีแพลตฟอร์มออนไลน์อื่นๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันได้ อาทิ เช่น Quizizz, Vonder Go, Baamboozle, Wordwall และ Blooket เป็นต้น

สืบเนื่องมาจากปัญหานักเรียนไม่เข้าใจใน สิ่งที่อ่านข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาสาเหตุของ ปัญหาหาดังกล่าว และพบว่าเกิดจากสาเหตุสำคัญ 2 ประการ คือ ด้านครูผู้สอน ได้แก่ ครูผู้สอนขาด การนำเทคโนโลยีที่น่าสนใจมาส่งเสริมการอ่าน ภาษาอังกฤษให้แก่แก่นักเรียนในห้องเรียน และด้าน นักเรียน ได้แก่ นักเรียนขาดความสนใจในการอ่าน

ภาษาอังกฤษ ไม่มีโอกาสได้วิเคราะห์ในสิ่งที่อ่าน ทำ ให้ไม่สามารถสรุปสิ่งที่อ่านเป็นองค์ความรู้ของ ตนเองได้ และรู้จักคำศัพท์และเทคนิคในการอ่าน น้อยจึงไม่สามารถทำความเข้าใจในสิ่งที่อ่านได้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องได้รับการ แก้ไขอย่างเร่งด่วน จึงเห็นควรดำเนินการจัดทำวิจัย เชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง การ จัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อ พัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัด เขียนเขต เพื่อที่จะช่วยแก้ไขปัญหานักเรียนไม่เข้าใจ ในสิ่งที่อ่านให้แก่แก่นักเรียนกลุ่มดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มา ประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มี ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้สำหรับกรวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 2 โรงเรียน วัดเขียนเขต อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 37 คน คัดเลือก มาแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable(s)) ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

(1) ประสิทธิภาพการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

(2) ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

(3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

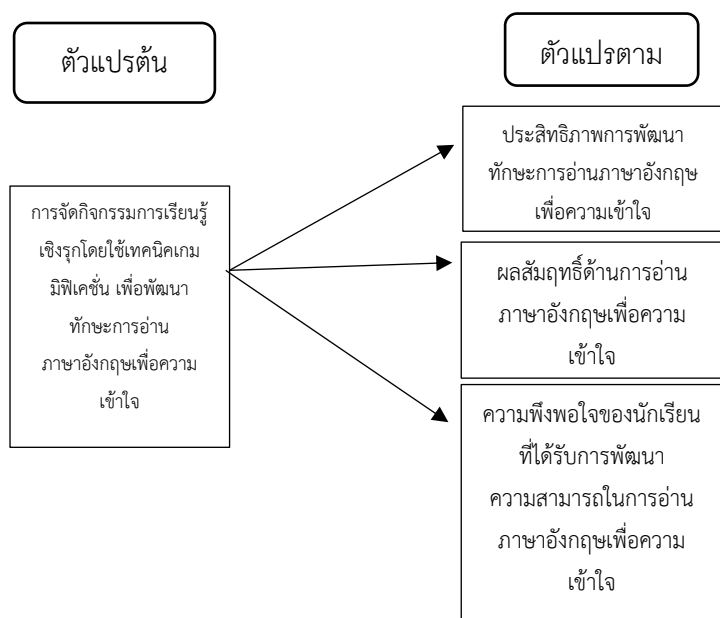
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ดำเนินการวิจัยในสาระการเรียนรู้ เรื่อง Food ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระยะเวลาตั้งแต่ เดือนพฤศจิกายน 2567 ถึง เดือนธันวาคม 2567

กรอบแนวคิดการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom action research) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ในการศึกษาหาค่าทางสถิติของประสิทธิภาพของแบบทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจและแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ส่วนระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้อธิบายระดับคุณภาพผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ผู้วิจัยได้กำหนดแนวดำเนินการดังรายละเอียดตามลำดับต่อไปนี้ คือ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ระยะเวลาในการศึกษาทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเขียนเขต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 109 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนวัดเขียนเขต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 37 คน คัดเลือกมาแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ระยะเวลาในการศึกษาทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระยะเวลาตั้งแต่ เดือนพฤศจิกายน 2567 ถึง เดือนธันวาคม 2567

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ประกอบด้วย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food จำนวน 4 แผน แผนละ 50 นาที

3.2 แบบทดสอบภาษาอังกฤษ เรื่อง Food มีจำนวน 1 ชุด เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food เป็นแบบสอบถามลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ และคำถามปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ

4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food

4.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การเขียน แผนการจัดการเรียนรู้ ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษา เพื่อการสื่อสาร

4.1.2 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาต่างประเทศและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในมาตรฐานการ เรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ เรื่อง Food

4.1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Food สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 แผน แผนละ 50 นาที เสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความ ถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เสนอแนะ ข้อคิดเห็น และประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้

อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 กำหนดคะแนนความ คิดเห็นเป็นดังนี้

คะแนน +1 สำหรับเรื่อง/รายการที่มี ความสอดคล้อง

คะแนน 0 สำหรับเรื่อง/รายการที่ไม่ แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

คะแนน -1 สำหรับเรื่อง/รายการที่ไม่มีความสอดคล้อง

4.1.4 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและสรุปผลการ ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

4.1.5 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญนำไปทดลองใช้กับ นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มที่ต้องการศึกษา จำนวน 10 คน และนำผลคะแนนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ตาม แผนการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากผลรวม คะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด/ชิ้นงานตาม แผนการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์เพื่อหาค่า ประสิทธิภาพกระบวนการ (E1) และนำผลคะแนนที่ ได้จากแบบทดสอบภาษาอังกฤษจากนักเรียนที่ไม่ใช่ กลุ่มที่ต้องการศึกษาจำนวน 10 คนทำได้ก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์เพื่อหาค่า ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ตามเกณฑ์ E1/E2 (80/80)

4.1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับ สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

4.2 แบบทดสอบภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เรื่อง Food จำนวน 20 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง และพัฒนา ดังนี้

4.2.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 คู่มือการวัดผลและประเมินผล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร เทคนิคการเขียนและการสร้างแบบทดสอบ และวิธีการสร้างแบบทดสอบปรนัยแบบเติมคำ

4.2.2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง Food เพื่อแบ่งสาระความรู้ออกเป็นส่วนย่อย ๆ แล้วเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้

4.2.3 สร้างแบบทดสอบภาษาอังกฤษ เรื่อง Food แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ให้ครอบคลุมสาระความรู้ จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่เป็นชุดเดียวกันกับชุดที่ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เสนอแนะข้อคิดเห็น และประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กำหนดคะแนนความคิดเห็นเป็นดังนี้

คะแนน +1 สำหรับข้อสอบ ข้อที่มีความสอดคล้อง

คะแนน 0 สำหรับข้อสอบ ข้อที่ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

คะแนน -1 สำหรับข้อสอบ ข้อที่ไม่มีความสอดคล้อง

4.2.4 วิเคราะห์ข้อมูลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยใช้สูตร IOC (สมนึก ภัททิยธนี, 2544) ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ถือว่าเป็นข้อสอบที่มีคุณภาพอยู่ในระดับใช้ได้

4.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ นำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มที่ต้องการศึกษา จำนวน 10 คน และนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์

หาความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 และข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

4.2.6 นำแบบทดสอบไปตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson Method) ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.86

4.2.7 ได้แบบทดสอบภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เรื่อง Food นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยดัดแปลงรูปแบบมาจาก นภาพรณ เอี่ยมสำอางค์ (2551) โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

4.3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4.3.2 วิเคราะห์สาระความรู้ และศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนภาษาต่างประเทศเชิงรุก

4.3.3 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ประกอบด้วยรายการคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 คำถาม และมีคำถามปลายเปิดจำนวน 1 ข้อ เพื่อให้ นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

4.3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

เรื่อง Food เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านที่เป็นชุดเดียวกันกับชุดที่ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ ตรวจสอบความถูกต้องและประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามโดยใช้แบบประเมินระดับความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง รายการคำถามข้อนั้นมีความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง รายการคำถามข้อนั้นมีความเหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง รายการคำถามข้อนั้นมีความเหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง รายการคำถามข้อนั้นมีความเหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง รายการคำถามข้อนั้นมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

4.3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตามข้อเสนอแนะ

4.3.6 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

5. การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 จัดปฐมนิเทศนักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ วิธีการ และขั้นตอนการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ประโยคเปรียบเทียบ ขั้นกว่าและขั้นสูงสุด

5.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Food ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยแผนการจัดการเรียนรู้

ทั้งหมดแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษ เรื่อง Food และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จำนวน 1 ฉบับ เป็นข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food จำนวน 1 ฉบับ เป็นรายการคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ และคำถามปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ

6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านเพื่อความเข้าใจ ในสาระการเรียนรู้เรื่อง Food เป็นค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

6.2 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ได้จากค่าร้อยละของคะแนนที่เก็บรวบรวมได้จากการทำแบบทดสอบย่อยของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในช่วงท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Food ในแต่ละแผน รวม 4 ครั้ง/แผน เปรียบเทียบกับค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

6.3 คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food

6.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

6.4.1 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน เรื่อง Food ใช้ค่าสถิติ ดังนี้

1) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

2) ค่าความเบี่ยงเบน

มาตรฐาน (S.D.)

3) ค่าร้อยละ (P)

6.4.2 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ใช้ค่าสถิติ ดังนี้

1) ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)

2) ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

จากที่กล่าวมาสามารถคำนวณได้ค่าตัวเลขที่บอกถึงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food แต่การที่จะสรุปว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนี้มีประสิทธิภาพหรือไม่ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์เพื่อใช้ในการพิจารณาโดยเกณฑ์ดังกล่าวใช้หลักการเรียนแบบรอบรู้ (Mastering Learning) คือ ตั้งเกณฑ์ไว้ที่ร้อยละ 80 และยอมรับความผิดพลาดได้ไม่เกินร้อยละ 5 ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ต้องมีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่า $80-5=75$ (อิทธิพร ศรียมก, 2525, น. 252) ตัวอย่างเช่น ตั้งเกณฑ์ของ E_1/E_2 ไว้ที่ 80/80 และกำหนดความผิดพลาดที่ยอมรับได้ไม่เกินร้อยละ 5 คำนวณค่า E_1/E_2 ได้ 76/77 ก็ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food มีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

6.5 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนโดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และวิเคราะห์ข้อมูลการแสดงความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ได้เขียนตอบไว้ทำแบบสอบถามฯ ด้วยวิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ได้จากการเปรียบเทียบค่าร้อยละของคะแนนที่เก็บรวบรวมได้จากการทำแบบทดสอบย่อยของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในช่วงท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับค่าร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษ เรื่อง Food เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ เมื่อคำนวณค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 อยู่ที่ 80.41/89.05 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ที่ร้อยละ 80 E_1/E_2 (80/80) ถือได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food มีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง Food ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีการประเมินผ่านเกณฑ์การประเมิน กำหนดเกณฑ์การผ่านแบบทดสอบอยู่ที่ 50% คะแนนเต็ม 20 คะแนน มีนักเรียนทำคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ย $\bar{x}$ เท่ากับ 17.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.13 มีผลสัมฤทธิ์เท่ากับผ่านเกณฑ์โดยในภาพรวม นักเรียนทุกคนมีผลคะแนนการทดสอบอยู่ในระดับดีขึ้นไป (ร้อยละ 97.28) โดยนักเรียนมีผลการทดสอบในระดับดีมาก จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 78.37 จากจำนวนผู้เข้าทดสอบ 37 คน มีผลการทดสอบในระดับดี จำนวน 7 คน หรือร้อยละ 18.91 จากจำนวนผู้เข้าทดสอบ 37 คน

มีผลการทดสอบในระดับพอใช้ จำนวน 1 คน หรือร้อยละ 2.02 จากจำนวนผู้เข้าทดสอบ 37 คน มีผลการทดสอบในระดับผ่าน จำนวน 0 คน หรือร้อยละ 00.00 จากจำนวนผู้เข้าทดสอบ 37 คน และมีผลการทดสอบในระดับไม่ผ่าน จำนวน 0 คน หรือร้อยละ 00.00 จากจำนวนผู้เข้าทดสอบ 37 คน

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ข้างต้น พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 (ค่าเฉลี่ย = 4.94, S.D. = 0.01) เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ใน 5 อันดับแรก ดังนี้ คือ 1) นักเรียนรู้สึกชอบการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย = 5.00, S.D. = 0.00) 2) การเรียนรู้เรื่อง Food เป็นสิ่งที่น่าสนใจ (ค่าเฉลี่ย = 4.97, S.D. = 0.16) 3) ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง Food ที่เรียน (ค่าเฉลี่ย = 4.97, S.D. = 0.16) 4) นักเรียนกระตือรือร้นในการหาความรู้ภาษาอังกฤษจากแหล่งอื่น ๆ นอกห้องเรียน (ค่าเฉลี่ย = 4.97, S.D. = 0.16) และ 5) นักเรียนได้เรียนเรื่อง Food อย่างมีความสุข (ค่าเฉลี่ย = 4.97, S.D. = 0.16) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ และจากการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทุกท่านได้เห็นพ้องตรงกันในเรื่องของความจำเป็นในการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ เนื่องจากมีความน่าสนใจ

และสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนมีความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านเพื่อความเข้าใจ นอกจากนี้การอ่านเพื่อความเข้าใจยังเป็นทักษะที่มีความสำคัญในการสื่อสารภาษาอังกฤษและเป็นทักษะที่มีความจำเป็นในการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการเปรียบเทียบได้จากร้อยละของคะแนนที่เก็บรวบรวมได้จากการทำแบบทดสอบย่อยของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในช่วงท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษ เรื่อง Food เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ เมื่อคำนวณค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) อยู่ที่ 80.41/89.05 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ที่ร้อยละ 80 (E1/E2) 80/80 ถือได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food มีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนได้

2. ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง Food ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยวิธีการประเมินผ่านเกณฑ์การประเมิน กำหนดเกณฑ์การผ่านแบบทดสอบอยู่ที่ 50% คะแนนเต็ม 20 คะแนน มีนักเรียนทำคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 17.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.13 มีผลสัมฤทธิ์เท่ากับผ่านเกณฑ์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 0.75 และ 0.88 คิดเป็นร้อยละ 75 และ 88 ตามลำดับ โดยระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้มากกว่าปกติที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม จากการสังเกต

พฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเป็นผลมาจากการเทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น และสื่อมัลติมีเดียที่ประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจหลักการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว และช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาจากการเปรียบเทียบผลการทดสอบดังกล่าว พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการที่เพิ่มสูงขึ้น โดยคะแนนเฉลี่ย $\bar{x}$ ของผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากผลการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 14.18 แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนในเรื่องการอ่านเพื่อความเข้าใจ ในภาษาอังกฤษที่เพิ่มสูงขึ้น หรืออาจจะกล่าวได้ว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจในภาษาอังกฤษแล้วนั่นเอง โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สูงขึ้นภายหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นให้ผลลัพธ์ที่น่าพึงพอใจ ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจในภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สะท้อนให้เห็นว่าเทคนิคเกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจในภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้นอกจากนี้ยังได้แนวทางในการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจในภาษาอังกฤษ ที่เห็นสำเร็จเป็นรูปธรรมอีกด้วย

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food จากการวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า

โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Food ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 (ค่าเฉลี่ย = 4.94, S.D. = 0.01) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เรื่อง food โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ด้วยข้อจำกัดด้านระยะเวลาของงานวิจัยและขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนจำกัด การนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้งานอาจมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจในภาษาอังกฤษที่แตกต่างออกไป ผู้ใช้จึงควรปรับปรุงเนื้อหาและสื่อการสอนอื่นๆ ตลอดจนแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมสำหรับนำไปใช้จริงในชั้นเรียน

1.2 โรงเรียนควรมีการจัดอบรมแก่ครูผู้สอนให้มีความสามารถในการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเป็นทางเลือกในการจัดการเรียนรู้ หรือใช้เสริมกับสื่อการสอนแบบอื่นๆ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนและพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มและสื่อการสอนอื่นๆ ที่ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะเจาะจงเป็นรายแพลตฟอร์ม/สื่อ เพื่อให้ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจในภาษาอังกฤษของนักเรียนได้สมบูรณ์ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่นำไปใช้มากขึ้น

2.2 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในสาระการเรียนรู้

และระดับชั้นอื่นๆ เพื่อให้ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันที่มีความหลากหลายและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อันจะเป็นการพัฒนาวิชาชีพครูและวงการศึกษาของประเทศให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้นไป

บรรณานุกรม

- กานดา ณ ถลา. (2515). วิธีสอนภาษาอังกฤษกับหลักจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: ท่าพระจันทร์.
- กรมวิชาการ. (2545). เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือการจัดการเรียนรู้
กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2565). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา "ทักษะการอ่าน". สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2567, จาก <http://thaiedu2104.blogspot.com/p/3.html>
- งานเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. (2560). การใช้โปรแกรม Kahoot สำหรับช่วยในเรื่องการเรียนการสอน. [เอกสารออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2567, จาก <http://km.buu.ac.th>
- จันทิมา เมยประโคน. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ เรื่อง การสร้างสรรค์จาก

- เศษวัสดุ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- จันทร์สว่าง, ภาวิณี. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์). มปท.
- ชนิตรา ศรีลัมพ์. (2547). การศึกษาความพึงพอใจในการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537). วิธีการและสื่อการฝึกอบรมแบบการพัฒนาโครงการจากกรณีงานในประมวลสาระชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการฝึกอบรม. นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ดวงกมล บุญถม. (2552). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง วันสำคัญของไทยและวันสำคัญของต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.