

การศึกษาความสามารถในการเขียนภาษาไทยขั้นพื้นฐาน วิชาภาษาไทย พื้นฐานอาชีพ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1

โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน*

A STUDY OF BASIC THAI WRITING ABILITY FOR FIRST-YEAR VOCATIONAL STUDENTS IN THE BASIC THAI FOR CAREERS COURSE THROUGH DAVIES' PRACTICAL SKILLS MODEL AND GAMIFICATION

ชนินทร์ พงษ์สุวรรณ¹, อุษาพร กลิ่นเกษร²

Chanin Pongsuwan¹, Usaporn Klinkasorn²

มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

^{1,2}North Bangkok University

Corresponding Author's Email: Chanin.pong@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนก่อน และหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษา ปวช.1 สาขาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 45 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน (8 ชั่วโมง) มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ทุกแผน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนภาษาไทย 30 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67–1.00, ค่า p ระหว่าง 0.40–0.76, ค่า r ระหว่าง 0.27–0.60 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ 15 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67–1.00 สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test for Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนมีความสามารถในการเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ รองลงมาคือด้านการวัด และประเมินผล

คำสำคัญ: รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส, เกมมิฟิเคชัน, การเขียนภาษาไทยขั้นพื้นฐาน

* Received 12 March 2026; Revised 23 March 2026; Accepted 23 March 2026

Abstract

The objectives of this research were: 1) to investigate basic writing abilities; 2) to compare students' writing abilities before and after the intervention; and 3) to examine student satisfaction toward the integration of Davies' Psychomotor Skill Model and Gamification. The sample consisted of 45 first-year vocational certificate students in the Commerce Department at Tangtrongchit Technological College, enrolled in the first semester of the 2023 academic year. The participants were selected using cluster random sampling.

The research instruments included: 1) four lesson plans (8 hours total) with an Index of Item-Objective Congruence (IOC) of 1.00 for all plans; 2) a 30-item Thai writing ability test with IOC values ranging from 0.67 to 1.00, difficulty indices (p) between 0.40 and 0.76, discrimination indices (r) between 0.27 and 0.60, and a reliability coefficient of 0.82; and 3) a 15-item satisfaction questionnaire with IOC values between 0.67 and 1.00. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test for dependent samples. The research findings revealed that 1) The lesson plans demonstrated efficiency levels higher than the established criteria. 2) Students' writing abilities after the intervention were significantly higher than before the intervention at a .05 level of statistical significance. 3) Overall student satisfaction with the learning management was at the highest level. The highest satisfaction was observed in the area of learning activities, followed by measurement and evaluation.

Keywords: Davies' Psychomotor Skill Model, Gamification, Basic Thai Writing

บทนำ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) กล่าวถึงการจัดการอาชีวศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องมุ่งเน้นการผลิตกำลังคนที่มีสมรรถนะวิชาชีพ และทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ และแผนการศึกษาแห่งชาติ อย่างไรก็ตาม ปัญหาสำคัญที่พบในผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ คือการขาดทักษะภาษาไทยด้านการเขียนขั้นพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วยการเขียนสะกดคำ การเขียนบรรยาย การเขียนอธิบาย และการเขียนสรุปความ

จากการสำรวจบันทึกหลังการสอน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหา "เขียนไม่ออก" สะกดคำผิด และไม่สามารถเรียบเรียงประโยคเพื่อสื่อสารได้อย่างชัดเจน อีกทั้งคะแนนสอบปลายภาคส่วนอัตนัยแบบอธิบายคำตอบ พบว่านักศึกษาเขียนคำตอบน้อย เพราะไม่สามารถเขียนอธิบายองค์ความรู้ของตนเองได้ ส่งผลกระทบโดยตรงต่อประสิทธิภาพการทำงานเมื่อต้องออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ เช่น การสื่อสารในองค์กรคลาดเคลื่อน ข้อความขาดความน่าเชื่อถือ และก่อให้เกิดความผิดพลาดในการปฏิบัติงาน ซึ่งไม่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานที่ต้องการบุคลากรที่มีทักษะการสื่อสารในระดับมืออาชีพ

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการพัฒนาความสามารถด้านการเขียน โดยนำ "รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส" มาใช้เป็นแนวทางหลัก เนื่องจาก Davies (1993) ได้อธิบายทฤษฎีโดยเน้นการฝึกทักษะย่อยอย่างเป็นลำดับขั้นตอนจนเกิดความชำนาญก่อนเชื่อมโยงเป็นทักษะใหญ่ ผสมผสานกับ "แนวคิดเกมมิฟิเคชัน" ซึ่งเป็นการนำองค์ประกอบของเกม และภารกิจที่ท้าทายมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนาน และลดทัศนคติเชิงลบต่อการเรียนภาษาไทย สอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤติมานวลแก้ว (2566) และ อาทิตย์ ศุภมงคลสถาพร (2567) ที่ศึกษาการนำรูปแบบทักษะปฏิบัติเดวิสไปใช้ในการสอนแล้ว คะแนนหลังใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติเดวิสสูงขึ้นกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญ

การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาผลของการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อยกระดับความสามารถในการเขียนภาษาไทยขั้นพื้นฐานของผู้เรียนให้บรรลุตามจุดประสงค์รายวิชา และสมรรถนะแกนกลาง ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนสู่การเป็นมืออาชีพในสถานประกอบการ และสังคมอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐานของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการโดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐานของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ระหว่างก่อน และหลังการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ต่อรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน วิชาภาษาไทยพื้นฐานของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภายหลังการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ขอนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง
 2. รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส
 3. รูปแบบเกมมิฟิเคชัน
 4. การเขียนขั้นพื้นฐาน
 5. ทฤษฎีความพึงพอใจ
 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 สาขาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร จำนวน 7 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 330 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 สาขาพาณิชยกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม แบบคละความสามารถ ได้ห้องเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 6 มีจำนวน 45 คน

2. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ
2. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนขั้นพื้นฐาน วิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนการสร้าง และหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของ เดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 หมวดวิชา สมรรถนะแกนกลาง ประเพณีวิชาพาณิชยกรรม สาขาพาณิชยกรรม เพื่อประมวลเนื้อหา และ กำหนดขอบเขตของ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ วิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส และรูปแบบเกมมิฟิเคชัน แบบวัด และ เกณฑ์การประเมินทักษะการเขียน และทฤษฎีความพึงพอใจ

1.2 กำหนดการสอนจากเนื้อหา และแนวคิดจากหลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพ พุทธศักราช 2562 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง ประเพณีวิชาพาณิชยกรรม สาขาพาณิชยกรรม จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้

1.3 เขียนโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะรายวิชา สารการเรียนรู้ และเวลาเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการ เรียนรู้ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	คาบ เรียน
1	การเขียนสะกดคำ	เขียนขั้นพื้นฐาน ตามหลักการ วิชาการ	เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	4
2	การเขียนบรรยาย		เขียนอธิบายได้	6
3	การเขียนอธิบาย		เขียนบรรยายได้	6
4	การเขียนสรุปความ		เขียนสรุปความได้	4

ดำเนินการสร้างแผนการเรียนรู้ ตามโครงสร้างที่กำหนดให้ในข้อ 1.3 เน้นที่ กระบวนการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 6 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 สาธิตทักษะ ชั้นที่ 2 สาธิตการปฏิบัติทักษะย่อย ชั้นที่ 3 ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ชั้นที่ 4 ให้เทคนิค ชั้นที่ 5 เชื่อมโยงทักษะ ชั้นที่ 6 ขึ้นสะท้อนผล

1.4 นำร่างแผนการจัดการเรียนรู้ วิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบทักษะ ปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และเหมาะสม

1.5 นำร่างแผนการจัดการเรียนรู้ วิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบทักษะ ปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนวิชา ภาษาไทย จำนวน 2 คน และด้านวิชาการ จำนวน 1 คน เพื่อทำการตรวจ และประเมิน ความถูกต้องเหมาะสมตามแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งมีลักษณะมาตราส่วนประมาณ ค่า (Rating Scale) โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และ

น้อยที่สุด จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนใน การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง มากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
- 3 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กำหนดไว้ดังนี้

- 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- ต่ำกว่า 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ วิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชันผ่านการประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน (IOC) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 ทุกแผน สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

1.6 แก้ไข ปรับปรุง แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.7 ปรับปรุงตามคำแนะนำ และจัดทำแผนแผนการจัดการเรียนรู้วิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

ขั้นตอนการสร้าง และหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนขั้นพื้นฐานวิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทพาณิชยกรรม หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง คำอธิบายรายวิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน หลักการสร้าง และการหาคุณภาพของเครื่องมือ เกณฑ์การทดสอบ และประเภทการทดสอบ

2.2 กำหนดโครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนขั้นพื้นฐานวิชา ภาษาไทยพื้นฐานอาชีพโดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นข้อสอบปรนัย ชนิด

เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ข้อละ 1 คะแนน และตอนที่ 2 เป็นข้อสอบอัตนัย ชนิดไม่จำกัดคำตอบ จำนวน 6 ข้อ 30 คะแนน ข้อละ 5 คะแนน รวมทั้งหมด 26 ข้อ รวม 50 คะแนน รายละเอียดโครงสร้างของแบบทดสอบแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 โครงสร้างแบบทดสอบความสามารถในการเขียน

ตอนที่	ความสามารถในการเขียน	น้ำหนัก (ร้อยละ)	ข้อ	จำนวนข้อ	คะแนน
1	1. เขียนสะกดคำ	70	1-85	5	5
	2. เขียนอธิบาย		6-10	5	5
	3. เขียนบรรยาย		11-15	5	5
	4. เขียนสรุปความ		16-20	5	5
2.	5. เขียนอธิบาย	30	21-22	2	10
	6. เขียนบรรยาย		23-24	2	10
	7. เขียนสรุปความ		25-26	2	10
	รวม	100	26	26	50

2.3 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนขั้นพื้นฐานวิชาภาษาไทยพื้นฐานเรื่องการเขียนสะกดคำ

2.4 นำร่างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน วิชาภาษาไทยพื้นฐาน อาชีพไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาทำการตรวจสอบเพื่อประเมินความถูกต้อง

2.5 นำร่างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐานวิชาภาษาไทยขั้นพื้นฐานไปเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านทำการตรวจสอบเพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่าง จุดประสงค์ และข้อคำถาม และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

+1 หมายถึงแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึงไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึงแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยผลการประเมินค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 โดยมี เกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

ค่า IOC เท่ากับ 1.00 หมายถึง เหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ค่า IOC เท่ากับ 0.50 - 0.99 หมายถึง พิจารณาปรับปรุง

ค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 หมายถึง ไม่สอดคล้องไม่ตรงกับวัตถุประสงค์

แบบวัดความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน วิชาภาษาไทยพื้นฐาน ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

2.6 ทำการปรับปรุงแบบวัดความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน วิชาภาษาไทย พื้นฐาน อาชีพตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญโดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำว่าควรเพิ่มเติมเกณฑ์การประเมินแบบทดสอบอัตนัยให้ชัดเจน และระบุวิธีการตรวจนับคะแนนอย่างละเอียด

2.7 นำแบบวัดความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐานวิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/4 ที่ผ่านการเรียนเนื้อหาแล้วจำนวน 45 คน ตรวจแบบทดสอบแล้วคำนวณหาค่าความยากง่ายได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.5-0.8 และค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.5-0.9 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้วิธีการของ Kuder-Richardson โดยใช้สูตร KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างได้

2.8 ทำการปรับปรุงแบบวัดความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐานวิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำแบบสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวิจัย **ขั้นตอนการสร้าง และหาคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน**

3. ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ ต่อการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารทฤษฎีความพึงพอใจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ต่อรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อรวบรวมเป็นแนวทางในการสร้าง แบบสอบถาม และครอบคลุมกับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยผ่านกระบวนการสังเคราะห์ ประกอบด้วย 4 ด้านคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้

3.3 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพต่อการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3.4 ร่างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ จากการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยจำแนกเป็น 4 ด้านคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษา ทำการตรวจสอบเพื่อประเมินความถูกต้องแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามมีลักษณะแบบ เลือกตอบ (Check list) ได้สอบถามเกี่ยวกับเพศ อายุ สาขาวิชา และระดับชั้นปี

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนวิชาการภาษาไทยขั้นพื้นฐานอาชีพ จากการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยผ่านกระบวนการสังเคราะห์ ประกอบไปด้วย 4 ด้านคือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้จำนวนทั้งหมด 15 ข้อ ลักษณะของแบบสอบถามเป็น แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนด เกณฑ์การให้คะแนนในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจมาก

3 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจน้อย

1 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการแปลความหมายของ 5 คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้สอบแบบสอบถามกำหนด ไว้ดังนี้

4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51-2.50 หมายถึง มีความพอใจอยู่ในระดับน้อย

ต่ำกว่า 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.5 นำร่างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ จากรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งแสดงว่าแบบประเมินความพึงพอใจที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม ที่จะนำไปใช้ทดลองในงานวิจัยได้

3.6 ทำการปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนวิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ จากรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยจำแนกเป็น 4 ด้านคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ จำนวนทั้งหมด 15 ข้อ

3.7 ทำการปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนวิชาภาษาไทยขั้นพื้นฐานจากรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชันตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และ จัดทำฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 แบบแผนการวิจัย ใช้แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียน และหลังเรียน (One group Pre-Test Post-Test Design)

ตารางที่ 3 แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

Pre-test	Treatment	Post-test
T ₁	x	T ₂

เมื่อ T_2 แทน การทดสอบหลังเรียน

3.2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

3.2.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
พื้นฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในภาคเรียนที่ 1 ปี
การศึกษา 2566 จำนวน 12 ชั่วโมง

3.2.3 ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดย
แบบทดสอบ วัดความสามารถด้านการเขียนขั้นพื้นฐาน วิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ ที่สร้างขึ้น
และผ่านการทดสอบคุณภาพแล้ว

ดำเนินการจัดทำ และวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 การศึกษาความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐานของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนชิ้นพื้นฐานของนักศึกษา
ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีต้งตรงจิตรพนิชการ ระหว่าง
ก่อน และหลังการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยใช้สูตร (t-test for
dependent Samples)

4.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ ต่อรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส ร่วมกับ
เกมมิฟิเคชันโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ลักษณะของแบบสอบถาม เป็น
แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า จากการทดสอบก่อนเรียนพบว่านักศึกษามีทักษะการเขียนอย่างเป็นลำดับผ่านขั้นตอนที่ไม่ชัดเจนไม่สามารถสามารถเรียบเรียงประโยค และใจความสำคัญได้ต่อเนื่อง และเป็นข้อความในการอธิบายในการเขียนตามรูปแบบต่าง ๆ ยังไม่ระบอบ ทำให้นักศึกษารู้สึกว่าการฝึกเขียนเป็นเรื่องน่าเบื่อ ส่งผลให้คะแนนความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐานลดลง

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐาน ระหว่างก่อนและหลังการใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาศักยภาพในการเขียนขั้นพื้นฐาน

การทดสอบ	ผลการศึกษาศักยภาพในการเขียนของกลุ่มทดลอง			
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
ก่อนเรียน	4.56	.78	5.27	.67
หลังเรียน	4.29	.94	4.69	.83

จากตารางที่ 4 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการเขียนภาษาไทยขั้นพื้นฐานหลังเรียน ($M = 24.50$, $SD = 2.48$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 14.19$, $SD = 3.09$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 18.05$) ซึ่งหมายความว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนได้จริง

3. ผลการศึกษาศักยภาพพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.57$, $SD = 0.54$)

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 4.58$, $SD = 0.61$) โดยข้อที่นักเรียนพึงพอใจสูงสุดคือ "กิจกรรมการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ" ($M = 4.62$, $SD = 0.64$) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาสาระ ($M = 4.57$, $SD = 0.66$) โดยข้อที่พึงพอใจสูงสุดคือ "สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา" ($M = 4.70$, $SD = 0.62$)

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ตามประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. ผลการศึกษาศักยภาพในการเขียนขั้นพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการเขียนอย่างเป็นลำดับผ่านขั้นตอนที่ชัดเจนขึ้น สาเหตุที่นักศึกษาสังเกตการเขียนที่ถูกต้อง **ขึ้นฝึกตามแบบ** การฝึกเขียนตามตัวอย่างเพื่อสร้างพื้นฐาน **ขึ้นฝึกโดยไม่มีแบบ** ทดสอบความจำและความเข้าใจ **ขึ้นฝึกอย่างต่อเนื่อง** การทำซ้ำเพื่อลดข้อผิดพลาด **ขึ้นฝึกจนเป็นธรรมชาติ** สามารถเขียนสะกดคำและบรรยายได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว และพบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเขียนของนักศึกษาอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจมาก **ด้านการเขียนสะกดคำ** ลดอัตราการเขียนผิดในคำพื้นฐานที่มักใช้ผิดบ่อยในสายอาชีพ **ด้านการเขียนบรรยาย** นักศึกษาสามารถเรียบเรียงประโยคและใจความสำคัญได้ต่อเนื่องและเป็นระบบมากขึ้น องค์ประกอบของเกม (แต้ม, เลเวล, และการจัดลำดับ) ทำให้นักศึกษาไม่รู้สึก

ว่าการฝึกเขียนเป็นเรื่องน่าเบื่อ แต่กลับเป็น "ภารกิจ" ที่ต้องทำให้สำเร็จเพื่อสะสมคะแนน ส่งผลให้คะแนนความสามารถในการเขียนเพิ่มสูงขึ้นในทุกกิจกรรม

2. ด้านความสามารถในการเขียนขั้นพื้นฐานที่สูงขึ้น ผลการวิจัยที่พบว่าความสามารถในการเขียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย และสามารถอธิบายได้ด้วยการผสมผสานกันของสองแนวคิดหลัก

อิทธิพลของรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส การเขียนถือเป็น "ทักษะปฏิบัติ" รูปแบบการสอนของเดวิส ซึ่งเน้นกระบวนการที่เป็นลำดับขั้น ตั้งแต่การให้ความรู้, การสาธิต, การฝึกปฏิบัติ และการให้ข้อมูลป้อนกลับ จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่ง การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ได้ออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการเขียนจากง่ายไปยาก (ดังผลประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา $M = 4.62$) และมีการฝึกฝนทั้งรายบุคคล และรายกลุ่ม ($M = 4.52$) ทำให้เกิดความชำนาญตามลำดับขั้น ช่วยให้นักเรียนที่อาจมีพื้นฐานการเขียนไม่แน่น สามารถปะติดปะต่อความรู้ และสร้างทักษะขึ้นมาใหม่ได้อย่างเป็นระบบ ในขณะที่รูปแบบของเดวิสให้ "โครงสร้าง" ที่ดีในการฝึกทักษะ แต่ "เกมมิฟิเคชัน" ได้เข้ามาทำหน้าที่เป็น "แรงขับเคลื่อน" ที่สำคัญ การที่นักเรียนระบุว่ากิจกรรมมีความ "แปลกใหม่ และน่าสนใจ" ($M = 4.62$) แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบของเกม เช่น การสะสมแต้ม การแข่งขัน ภารกิจ หรือการจัดอันดับ (Leaderboards) สามารถเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่อาจถูกมองว่าน่าเบื่อ ให้กลายเป็นความท้าทายที่สนุกสนาน (Werbach & Hunter, 2012) เมื่อนักเรียนมีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม พวกเขา ก็พร้อมที่จะฝึกฝนตามกระบวนการของเดวิสซ้ำ ๆ จนเกิดเป็นทักษะที่เชี่ยวชาญขึ้น

ผลลัพธ์นี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cai Shenglan, Yang Zongxiong และคณะ (2024) ที่แม้จะศึกษาในบริบททักษะภาษาจีน แต่ก็ยืนยันเช่นเดียวกันว่ารูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสช่วยให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยจำนวนมากที่ยืนยันว่าเกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้

3. ด้านความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ผลความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.57$) เป็นตัวแปรสำคัญที่ช่วยยืนยันความสำเร็จของกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยมีสาเหตุหลักมาจากความรู้สึถึงความสำเร็จ และการพัฒนา จากผลการประเมิน นักเรียนพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อข้อที่ว่า "กิจกรรม...ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในการเขียนขั้นพื้นฐานได้ดีขึ้น" ($M = 4.54$) และ "ได้ฝึกกระบวนการเขียนจนเกิดความชำนาญ" ($M = 4.52$) ซึ่งเห็นວ່ານักเรียนไม่เพียงแต่สนุกกับเกม แต่พวกเขายัง "รับรู้" ได้ถึงพัฒนาการของตนเอง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความพึงพอใจตามทฤษฎีความพึงพอใจ อีกทั้งนักเรียนพึงพอใจอย่างยิ่งต่อ "ความเหมาะสมของสื่อกับเนื้อหา" ($M = 4.70$) และ "การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก" ($M = 4.62$) แสดงว่าการออกแบบบทเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นบนพื้นฐานของทฤษฎีทั้งสอง

สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในระดับ ปวช. ได้อย่างตรงจุด ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกรว่าบทเรียนยากหรือง่ายจนเกินไป

กล่าวโดยสรุป การผสมผสานระหว่าง "โครงสร้างการฝึกฝนที่เป็นระบบ" และ "แรงจูงใจที่ทำนาย" ได้สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเขียนไปพร้อม ๆ กับมีความสุขในการเรียนรู้

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่ารูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาไทยขั้นพื้นฐาน ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการได้ ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัยประกอบด้วย 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ 1.1 สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ และวิชาทักษะปฏิบัติอื่น ๆ นำรูปแบบการสอนของเดวิส (Davies' Practical Skills Model) มาใช้เป็นมาตรฐานการสอน โดยเน้นกระบวนการที่เป็นลำดับขั้น (การอธิบาย, การสาธิต, การฝึกปฏิบัติ และการให้ข้อมูลย้อนกลับ) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญอย่างเป็นระบบ 1.2 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยพื้นฐานอาชีพ หรือวิชาทักษะอื่น ๆ ในสายอาชีวศึกษา ควรพิจารณานำรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ เนื่องจากสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกได้พร้อมกัน 1.3 ในการออกแบบเกมมิฟิเคชัน ควรเน้นการออกแบบที่ส่งเสริม "การเรียนรู้" และ "การฝึกฝน" เป็นหลัก ไม่ใช่เน้นเพียง "การแข่งขัน" เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคน (ทั้งเก่งและอ่อน) จะได้รับประโยชน์ และรู้สึกท้าทายอย่างเหมาะสม 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป 2.1 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบประสิทธิผลของรูปแบบนี้กับกลุ่มควบคุม ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนนี้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น 2.2 ควรศึกษาวิจัยในระยะยาว เพื่อติดตามความคงทน ของทักษะการเขียนขั้นพื้นฐานที่นักเรียนได้รับหลังจากจบหลักสูตรไปแล้ว 2.3 ควรขยายผลการวิจัยไปยังกลุ่มตัวอย่างนักเรียนอาชีวศึกษาในสาขาอื่น ๆ หรือในวิทยาลัยอื่น เพื่อเพิ่มความสามารถในการสรุปอ้างอิงผลของการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กฤติมา นวลแก้ว. (2566). การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ที่มีต่อทักษะกีฬามวยไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 6(2). 15-25.
- จุฑามาศ ทองอินทร์. (2563). ศิลปะการใช้ภาษาในการเขียนบรรยาย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐวุฒิ อ่อนน้อม. (2560). ภาษา และการเขียนบรรยายอย่างสร้างสรรค์. ขอนแก่น: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พิชิต ฤทธิ์เจริญ. (2555). หลักการวัด และประเมินผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: เฮาส์ ออฟ เคอร์มิสท์
- พิสนุ พองศรี. (2550). การประเมินทางการศึกษา: แนวคิดสู่การปฏิบัติ. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: พรอพเพอร์ตี้พรีนซ์
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ
- อาทิตย์ ศุภมงคลสถาพร. (2567). ผลการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส (Davies) เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เครื่องวัดไฟฟ้า และพฤติกรรมความปลอดภัยในงานไฟฟ้า ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาช่างไฟฟ้า วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน เรื่อง การใช้เครื่องวัดไฟฟ้า. ใน การค้นคว้าอิสระ. วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน
- Cai Shenglan, Yang Zongxiong. (2024). A Study of the Achievement of Chinese Language Majors at Phetchaburi Rajabhat University Utilizing Davies' Practical Skills Teaching Methodology for the Course on the Chinese Sound System. Phetchaburi Rajaphat University, Phetchaburi.
- Davies, I. K. (1993). Instructional techniques. McGraw-Hill.
-]Diener, E., Oishi, S., & Lucas, R. E. (2002). Subjective well-being: The science of happiness and life satisfaction. In C. R. Snyder & S. J. Lopez (Eds.), Handbook of positive psychology. Oxford University.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.