



การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 *

USING GAMIFICATION TO DEVELOP ENGLISH VOCABULARY LEARNING ABILITY FOR MATHAYOMSUKSA 1 STUDENTS

¹วิจิตรแข เชนปรหมกิจ Wijitkhae Chenparamakit ²วิภารัตน์ มุสิกเงจริญ Wiparat Moosikajaroen

³นพวรรณ ฉิมรอยลาภ Nopphawan Chimroylarp

^{1,2,3}มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ Kasetsart University, Thailand

Corresponding Author E-mail: wijitkhae.c@ku.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน สรุปผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกมมิฟิเคชัน

Abstract

The purposes of this research were to: 1) develop English vocabulary learning ability for Mathayomsuksa 1 students by using gamification and 2) study Mathayomsuksa 1 students' satisfaction towards English vocabulary learning by using gamification. This research was an quasi- experimental research based on one- group pretest- posttest design. The research instruments were: 1) lesson plans of English vocabulary learning by using gamification 2) the pre- test and post- test for English vocabulary 3) a satisfaction questionnaire towards English vocabulary learning by using gamification. The statistics used to analyze the data were mean, standard deviation (S.D.) and t-test for dependent samples. The research results were: 1) The students' English vocabulary learning ability by using gamification were significantly higher than

*Received: September 13, 2023, Revised: November 21, 2023, Accepted: November 21, 2023.



before at the .05 level. 2) The students' satisfaction towards English vocabulary learning by using gamification were at high level.

Keywords: English Vocabulary, English Vocabulary Learning Ability, Gamification

บทนำ

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ โดยการจัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้มีการเรียนการสอนวิชา ภาษาอังกฤษทุกระดับชั้น เริ่มตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ประกอบอาชีพ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ความสำคัญของคำศัพท์นั้น Laufer (1996) กล่าวว่า หากขาดความสามารถด้านคำศัพท์ก็จะเป็นไป ได้ยากที่จะเข้าใจเนื้อความ ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียนภาษาหรือแม้กระทั่งเจ้าของภาษา ซึ่งสอดคล้องกับ Llach and María (2005) ที่กล่าวว่า คำศัพท์เป็นส่วนแรกของการเรียนภาษา เพราะคำศัพท์เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสาร เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความหมาย หากปราศจากคำศัพท์ ไวยากรณ์ก็เป็นเพียงกฎที่ไม่มี ความหมาย ซึ่งคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความ สนใจของผู้เรียน และผู้เรียนได้มีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นคำศัพท์ที่อยู่ในหนังสือเรียน สื่อการสอน ตัวผู้เรียน หรือครูผู้สอน

จากที่ผู้วิจัยทำหน้าที่ครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า รายวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 3.00 จำนวนมาก (โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์, 2565) และ จากการสอบถามครูผู้สอน พบว่าคะแนนที่ได้น้อยส่วนใหญ่มาจากปัญหาเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งคำศัพท์ เป็นพื้นฐานที่ควรให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก เพื่อนำไปใช้ร่วมกับทักษะภาษาอังกฤษ ฟัง พูด อ่าน เขียน ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับกิจกรรมที่ช่วยในการ เรียนรู้ พบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำรูปแบบของเกมมาประยุกต์เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม การเรียนรู้ เพื่อให้ท้าทายและสนุกสนาน โดยจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้ดี (Ian, 2013) สอดคล้องกับ Gabe (2013) ที่นำเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการ ทำงานและการแก้ปัญหา โดยเกมมิฟิเคชัน ไม่จำเป็นต้องเป็นการเล่นเกมจริงๆ แต่เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิค การจูงใจของการเล่นเกม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในกิจกรรมต่างๆ กลยุทธ์หลักในการจูงใจของการเล่นเกม คือ การให้รางวัลแก่ผู้เล่นที่ทำภารกิจสำเร็จ โดยรางวัลประกอบด้วยคะแนน (Points) สัญลักษณ์แห่ง ความสำเร็จ (Achievements badges) และระดับความสามารถ (Levels) โดยการแข่งขันคือ ส่วนประกอบที่ สำคัญของเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้เล่นทุกคนจะพยายามทำให้ตนเองได้รับรางวัลเพื่อการเป็นผู้ชนะ (Hee and Jae, 2014)

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการ พัฒนาภาษาอังกฤษต่อไป



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One Group Pretest Posttest Design) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นตอนการวิจัย
 - 1.1 อธิบายเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ ศึกษาใบงานประกอบ การประเมินผล และข้อตกลงต่างๆ ในชั้นเรียน
 - 1.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ด้วยแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 20 คน
 - 1.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 แผน 10 ชั่วโมง
 - 1.4 ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) ด้วยแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันใช้สลับข้อคำถามและคำตอบกับแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test)
2. ตัวอย่างที่ใช้ครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 3 โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ จำนวน 20 คน ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ 2 รหัส อ21102 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยสอน
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ฉบับก่อนเรียน และฉบับหลังเรียน (จำนวน 1 ฉบับ) 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีการสร้างเครื่องมือทั้ง 3 ชนิดมีขั้นตอนดังต่อไปนี้
 - 3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้
 - 1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และเอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2) ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร



3) ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชันและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากหนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4) กำหนดรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยยึดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์เป็นหลัก ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ สาระสำคัญ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลตามสภาพจริง กิจกรรมเสนอแนะ และการบันทึกผลหลังการสอน

5) คัดเลือกเนื้อหาที่จะใช้ในการสอน โดยนำมาจากหนังสือ อินเทอร์เน็ต สิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน และพิจารณาตามความง่าย จำนวนคำศัพท์ สำนวน และโครงสร้างไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ ดังนี้

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิชาภาษาอังกฤษ 2 รหัสวิชา อ21102 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 5 แผน รวม 10 คาบ (คาบเรียนละ 50 นาที)

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวนคำศัพท์ (คำ)	จำนวน (คาบ)
1. สัตว์ (Animals)	20	2
2. ผักและผลไม้ (Vegetables and Fruits)	20	2
3. อาชีพ (Occupations)	15	2
4. ยานพาหนะ (Transports)	15	2
5.กิจวัตรประจำวัน (Routine)	20	2
รวม	90	10

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยปรับแก้แผนการสอนตามคำแนะนำของคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน และครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษที่จบการศึกษาปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษ และสาขาหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 3 คน เพื่อประเมินแผน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ (อุเทน ปัญโญ, 2550) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยใช้เกณฑ์การแปลความหมายแบ่งออกเป็น 3 ระดับ

8) ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.00 มีความเหมาะสมมาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 2.92 มีความเหมาะสมมาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 2.80 มีความเหมาะสมมาก แผนการจัดการเรียนรู้



ที่ 4 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.00 มีความเหมาะสมมาก และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.00 มีความเหมาะสมมาก

9) นำผลความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้องสมบูรณ์

10) นำแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับนักเรียนตัวอย่าง

3.2 การสร้างแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือกเพื่อการศึกษา ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา และจุดประสงค์เพื่อสร้างแบบทดสอบ

2) ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับหลักการและการสร้างแบบทดสอบ การประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

3) สร้างแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน ใช้สลับข้อคำถามและคำตอบ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้ครอบคลุมเนื้อหาและตัวชี้วัด เป็นแบบทดสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปใช้จริง จำนวน 20 ข้อ

ตารางที่ 2 กำหนดแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ (ข้อ)	
		ออก	ใช้
1. Animals	นักเรียนสามารถบอกลักษณะของสัตว์เลี้ยงในฟาร์มและสัตว์ป่าได้	6	3
2. Fruits & Vegetables	นักเรียนสามารถบอกลักษณะของผักและผลไม้ได้	6	5
3. Occupations	นักเรียนสามารถบอกลักษณะงานของแต่ละอาชีพได้	6	4
4. Transports	นักเรียนสามารถบอกลักษณะของยานพาหนะได้	6	5
5. Routine	นักเรียนสามารถเรียงลำดับกิจวัตรประจำวันก่อน-หลังได้	6	3
รวม		30	20

4) นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน และครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ ที่จบการศึกษาปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษ และสาขาหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ เมื่อบันทึกผลการพิจารณาการลงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนแล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ระหว่างแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับตัวชี้วัดการเรียนรู้ที่ต้องการวัด แล้วคัดเลือกแบบทดสอบ ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แปลผลได้ว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้



5) นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและคัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญ จากจำนวน 30 ข้อ เหลือจำนวน 22 ข้อ

6) ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบภาษาอังกฤษ จำนวน 22 ข้อ พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR – 20 มีค่า 0.92 มีความเชื่อมั่นสูง ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) มีค่า 0.49 จำแนกได้ดีมาก และค่าดัชนีความยากง่าย (Difficulty) มีค่า 0.51 มีความยากพอเหมาะ

7) คัดเลือกแบบทดสอบที่ใช้จริง จำนวน 20 ข้อ พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR – 20 มีค่า 0.96 มีความเชื่อมั่นสูง ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) มีค่า 0.52 จำแนกได้ดีมาก และค่าดัชนีความยากง่าย (Difficulty) มีค่า 0.51 มีความยากพอเหมาะ นำไปทดลองใช้กับนักเรียนตัวอย่าง

3.3 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือจากเอกสาร ตำรา วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบสอบถามแบบแบ่งเป็น 3 ด้านคือ (1) ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ (2) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และ (3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ แบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ คือ การแปลความหมายแบบวัดความพึงพอใจ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยนำแบบวัดความพึงพอใจให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน และครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ ที่จบการศึกษาปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษ และสาขาหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยการวิเคราะห์ค่า IOC (Item Objective Congruence Index) ของแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นรายข้อ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แปลผลได้ว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขปรับปรุงอย่างสมบูรณ์ จัดทำเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับจริงแล้วนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนตัวอย่าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยทำตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่สร้างขึ้นไปทดสอบนักเรียนก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถก่อนการเรียนของนักเรียน โดยใช้เวลาในการทดสอบ 40 นาที

3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 10 คาบ จำนวน 5 แผน (คาบเรียนละ 50 นาที)

3.3 เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ชุด 20 ข้อ ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบชุดเดียวกัน



3.4 ทดสอบนักเรียนหลังการสอน เพื่อวัดความสามารถหลังการเรียนของนักเรียน โดยใช้เวลาในการทดสอบ 40 นาที

3.5 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยวิเคราะห์ด้วยตนเองและใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

4. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

4.1 การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยแบ่งหัวข้อได้ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลของแผนการจัดการเรียนรู้ เชี่ยวชาญประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ แล้วนำมาแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์การแปลความหมาย 3 ระดับ 2) การวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ โดยใช้สถิติ ดังนี้ (1) ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ IOC (2) ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) (3) ค่าความเชื่อมั่น KR – 20 สำหรับแบบทดสอบแบบปรนัย 3) การวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดความพึงพอใจต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ IOC

4.2 การวิเคราะห์ความพึงพอใจโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

4.3 การวิเคราะห์ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้การทดสอบค่า T-Test แบบ Dependent เพื่อตรวจสอบความมีนัยสำคัญ ความแตกต่างทั้งก่อนและหลังเรียน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน ทำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกัน จากนั้นจึงหาผลต่างของคะแนน (D) จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผลจากการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเรียนและหลังเรียน และผลต่าง (D) ของคะแนนในการทดสอบ

นักเรียนคนที่	คะแนน Pre-test (20)	คะแนน Post-test (20)	ผลต่าง (D)
1	13	20	7
2	9	13	4
3	6	9	3
4	3	16	13
5	12	20	8
6	5	10	5
7	5	20	15



8	6	19	13
9	2	10	8
10	8	20	12
11	7	19	12
12	4	10	6
13	9	20	11
14	4	19	15
15	7	15	8
16	13	16	3
17	6	14	8
18	2	7	5
19	4	10	6
20	4	10	6
ค่าเฉลี่ย	6.45	14.85	8.40

จากตารางที่ 3 พบว่า พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างทุกคนสูงขึ้นหลังจากที่เรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ค่าผลต่างของคะแนนสูงสุดเท่ากับ 15 คะแนน และผลต่างต่ำสุดเท่ากับ 3 คะแนน ซึ่งเห็นได้ว่า นักเรียนทุกคนสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนมากกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	(S.D)	(D)	S.D (D)	t	df	sig
ก่อนเรียน	20	6.45	3.35	8.40	3.86	9.7371	19	0.0000
หลังเรียน	20	14.85	4.61					

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 14.85 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 6.45 คะแนนผลต่างเฉลี่ย (D) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 8.40 ค่าทดสอบ t เท่ากับ 9.7371 แสดงว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P < 0.05$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน ทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 5



ตารางที่ 5 ค่าระดับค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ข้อความ	$\bar{X}$	S.D.	ลำดับที่	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้				
1.1 ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	4.35	0.85	3	มาก
1.2 กิจกรรม/ภาระงาน การใช้เกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.50	0.81	1	มากที่สุด
1.3 กิจกรรมกระตุ้นความสนใจ ช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายความกังวล	4.35	0.91	3	มาก
1.4 การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ	4.45	0.86	2	มาก
1.5 กิจกรรมเกมมิฟิเคชันมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.50	0.81	1	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.43	0.85	2	มาก
2. ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
2.1 ครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่	4.45	0.86	2	มาก
2.2 ห้องเรียนมีอุปกรณ์การสอนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้	4.50	0.81	1	มากที่สุด
รวมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.48	0.84	1	มาก
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้				
3.1 ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.40	0.92	2	มาก
3.2 ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียน	4.45	0.92	1	มาก
3.3 การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.45	0.92	1	มาก
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้	4.43	0.92	2	มาก
รวมทั้ง 3 ด้าน	4.44	0.87		มาก



จากตารางที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.44, S.D = 0.87) นอกจากนี้ จากการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1) ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.43, S.D = 0.85) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ ข้อ 1.2 กิจกรรม/ภาระงาน การใช้เกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น และข้อ 1.5 กิจกรรมเกมมิฟิเคชันมีความเหมาะสมกับเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.50, S.D = 0.81) อันดับรองลงมาคือ ข้อ 1.4 การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.45, S.D = 0.86) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ข้อ 1.1 ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.35, S.D = 0.85) และข้อ 1.3 กิจกรรมกระตุ้นความสนใจช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายความกังวลอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.35, S.D = 0.91)

2) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ โดยรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.48, S.D = 0.84) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ ข้อ 2.2 ห้องเรียนมีสื่อการสอนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.50, S.D = 0.81) อันดับสอง คือ ข้อ 2.1 ครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.45, S.D = 0.86)

3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ โดยรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.43, S.D = 0.92) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ ข้อ 3.2 ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียน และข้อ 3.3 การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.45, S.D = 0.92) อันดับสอง คือ ข้อ 3.1 ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.40, S.D = 0.92)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้พบผลการวิจัยที่สามารถนำผลการวิจัยมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ผู้วิจัยมีการวางแผนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบขั้นตอน โดยการจัดทำแผนการเรียนรู้ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ทำให้ได้แผนการสอนที่มีคุณภาพ ส่งผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน สอดคล้องกับ Alpino (2017) ซึ่งให้ความสำคัญของคำศัพท์ คือ คำศัพท์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการใช้ภาษาที่สอง หากรู้คำศัพท์มาก จะประสบความสำเร็จในการเรียน ในการวิจัยครั้งนี้ใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 5 เรื่อง คือ Animals, Fruits & Vegetables, Occupations, Transports และ Routine ซึ่งสอดคล้องกับแสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) ที่กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า



เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เนื่องจากคำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งในภาษาใดภาษาหนึ่ง ที่ทำหน้าที่สื่อความหมายในภาษาและการสื่อสาร ประกอบกับผู้วิจัยเลือกใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย กฎกติกา การแข่งขัน เป้าหมาย ระดับ คะแนน เหรียญตรา รางวัล และกระดานจัดอันดับ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความท้าทาย ช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน 1) การสะสมแต้มแลกของรางวัล 2) ระดับความยากง่ายเพื่อให้เกิดความท้าทาย 3) สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน 4) ทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน 5) จัดลำดับการเรียนรู้ให้เชื่อมโยงกับความรู้เดิม และ 6) จัดอันดับคะแนนให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับปลายฝัน รักษ์รงค์ (2565) ที่สนับสนุนการใช้เกมมิฟิเคชันว่าช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้มีความตื่นตัว กระตือรือร้น อยากมีส่วนร่วม ด้วยการให้เหรียญตรา หรือรางวัล ช่วยผลักดันให้ผู้เรียนมีความพยายามให้ได้ในสิ่งต้องการและประสบความสำเร็จ และสอดคล้องกับจุฑามาศ มีสุข (2558) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้

2. ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.44 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.87 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การนำเอาหลักการของเกมมิฟิเคชัน ที่มีองค์ประกอบ ทั้งกฎกติกาของเกม การจับเวลาถอยหลังเพื่อความท้าทาย ระดับความยากจากง่ายไปยาก สัญลักษณ์ตัวช่วยขณะเล่น กระดานคะแนนจัดอันดับผู้ที่ได้คะแนนจากมากไปน้อย และรางวัลเพื่อเป็นแรงกระตุ้นในการทำกิจกรรม มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ช่วยให้นักเรียนรู้สึกท้าทาย เกิดความตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับวรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ การมีส่วนร่วมของนักเรียนและการทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ซึ่งครูเป็นผู้คิดกิจกรรมโดยใช้กลไกของเกมทำให้กิจกรรมการเรียนรู้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม และสอดคล้องกับ Domínguez, et al. (2013) ที่กล่าวว่า กฎกติกาของเกมและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันช่วยให้นักเรียนเกิดความท้าทายในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี และยังทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาและมีแรงจูงใจเพื่อไปให้ถึงเป้าหมาย โดยด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ กิจกรรม/ภาระงาน การใช้เกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น และกิจกรรมเกมมิฟิเคชันมีความเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ห้องเรียนมีสื่อการสอนอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียน และการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด อยู่ในด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนอยู่ในระดับมาก และกิจกรรมกระตุ้นความสนใจช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายความกังวลอยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย 1) กฎกติกาของเกม มีการอธิบายวิธีการเล่นเกม วิธีการได้คะแนน การใช้ตัวช่วย และการได้รางวัล 2) การจับเวลา มีการนับเวลาถอยหลังเพื่อความท้าทายของ

เกม 3) ระดับ มีระดับความยากของแต่ละด่าน จากคำถามง่ายไปคำถามยาก 4) ตัวช่วยขณะเล่น มีการเพิ่มเวลา การเพิ่มคะแนน และการตัดตัวเลือกของคำตอบ 5) กระดานคะแนน มีการจัดอันดับคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก 6) รางวัล มีการมอบรางวัลให้ผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก สรุปลักษณะที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้จากการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้จากรูปภาพ ดังนั้นในการนำไปใช้ ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเอง หรือใช้ประกอบการเรียนการสอนในรูปแบบเกมมิฟิเคชัน ผ่านเว็บไซต์ wordwall.net

1.2 ในชั้นปฏิบัติที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการตอบคำถามรูปแบบเกมมิฟิเคชัน นักเรียนที่นั่งอยู่ด้านหลังบางคนอาจดูคำตอบที่เพื่อนด้านหน้าตอบและกดยคำตอบตาม ทำให้ไม่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มความสามารถ อาจทำให้การเรียนรู้ไม่สัมฤทธิ์ผล ครูจำเป็นต้องควบคุมชั้นเรียนให้ทั่วถึง เพื่อป้องกันการเกิดปัญหาตอบตามเพื่อนด้านหน้า

1.3 ในชั้นปฏิบัติ การเรียนรู้ในรูปแบบเกมมิฟิเคชัน บางเกมมีเวลาและสัญลักษณ์เป็นตัวกำหนดรางวัล หากนักเรียนตอบผิด เวลาจะลดลง หรือทำให้สัญลักษณ์ที่ได้รับลดลง และทำให้เกมจบไวกว่าที่ควรเป็น นักเรียนสามารถเริ่มเกมใหม่และเรียนรู้คำศัพท์จากการเล่นได้เรื่อยๆ เพื่อให้ได้คะแนนที่พึงพอใจ แต่หากนักเรียนไม่กระตือรือร้นโดยไม่เริ่มการเล่นใหม่ให้ได้คะแนนที่ดี นักเรียนอาจไม่ได้เรียนรู้คำศัพท์ให้สัมฤทธิ์ผล ดังนั้น ครูจำเป็นต้องสังเกตผลคะแนนนักเรียนให้ได้อยู่ในเกณฑ์ที่ดีในขณะที่อยู่ในช่วงปฏิบัติ หากคะแนนน้อยเกินไปควรแจ้งให้นักเรียนเล่นใหม่อีกครั้ง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมมิฟิเคชันกับ



นักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ หรือในรายวิชาอื่นๆ

2.2 ควรมีการวิจัยศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการเรียนรู้รูปแบบอื่น เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Learning Integration) หรือการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จุฬามาศ มีสุข. (2558). **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2564). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*. 32(2). 76-90.
- ปลายฝัน รักรงค์. (2565). **ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้แบบฝึกทักษะออนไลน์ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. 50(2). doi:10.14456/educu.2022.17
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา. (2565). **ผลการเรียนของนักเรียนโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา**. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2562). **ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย**. ในการประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10. แหล่งที่มา <https://ir.swu.ac.th/jspui/handle/123456789/15832> สืบค้นเมื่อ 10 ต.ค. 2565.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). **ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุเทน ปัญโญ. (2550). **ระเบียบวิธีวิจัย**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่.
- Alpino, S. (2017). **The Teaching of Vocabulary: A Perspective**. Putera Batam University.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., and Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*. 63. 380-392. doi: 10.1016/j.compedu.2012.12.020.
- Gabe, Z. J., aLinder. (2013). **The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics**. Crush the Competition: McGraw Hill.



- Hee, J. P., and Jae, H. B. (2014). Study and research of Gamification Design. **International Journal of Software Engineering and Its Application**. 8(8). 19-28.
- Ian, G. (2013). **Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners**. From <http://shura.shu.ac.uk/information.html> Retrieved October 10, 2022.
- Laufer, B. (1996). **The Lexical Plight in Second Language Reading: Words You Don't Know, Words You Think You Know and Words You Can't Guess**. In J. Coady, & T. Huckin (Eds.), *Second Language Vocabulary Acquisition: A Rationale for Pedagogy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Llach, A., and María, P. (2005). **The relationship of lexical error and their types to the quality of ESL compositions: an empirical study**. *Porta Linguarum Revista Interuniversitaria de Didáctica de las Lenguas Extranjeras*. doi:10.30827/Digibug.29120.