



การพัฒนาโน้ตส่นหลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน

The Development of Thai Grammatical Concept and Learning Engagement of Matthayomsuksa 1
Students by Using Gamification with Peer Teaching Techniques

จุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ^{1*} และ พิณพนธ์ คงวิจิตร²

Chulalak Pattanamas^{1*} and Pinpon Kongwijit²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน และ 2) เปรียบเทียบความผูกพันในการเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบวัดมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย และแบบสอบถามความผูกพันในการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) มโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความผูกพันในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : มโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย, ความผูกพันในการเรียน, แนวคิดเกมมิฟิเคชัน, เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน

Article Info: Received 2 April, 2022; Received in revised form 28 April, 2022; Accepted 29 April, 2022

¹ นักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : nam.ptnm@gmail.com

Graduated Student Teaching Thai Studies, Graduate School, Silpakorn University Email: nam.ptnm@gmail.com

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล: phinphoneduc@gmail.com

Lecturer in Department of Thai Studies Teaching, Faculty of Education, Silpakorn University Email: phinphoneduc@gmail.com

* Corresponding Author

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare students' understanding of Thai grammatical concepts before and after the implementation of gamification and peer techniques, and 2) compare the students' learning engagement before and after using gamification and peer teaching techniques. The sample of this research was comprised of 30 Matthayomsuksa 1. The research instruments were a Thai grammatical concept test and a student learning engagement questionnaire. The statistical analyses employed in this study were mean (*M*), standard deviation (*SD*), and dependent sample t-test. The results of this research were as follows: 1) The understanding of Thai grammatical concepts of Matthayomsuksa 1 students was higher after the implementation of gamification and peer teaching techniques at the .05 level of significance, and 2) The Matthayomsuksa 1 students' level of learning engagement was also higher after gamification and peer teaching techniques were used at the .05 level of significance.

Keywords: Thai grammatical concept, learning engagement, gamification, peer teaching techniques

บทนำ

หลักการใช้ภาษาไทยมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นระเบียบแบบแผนของภาษามีไว้เพื่อให้ผู้ใช้ภาษายึดเป็นหลักเกณฑ์ในการใช้ภาษาไทยและสามารถสื่อสารกับคนในสังคมได้อย่างถูกต้อง (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, 2541) อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยพบว่านักเรียนจำนวนมากยังไม่บรรลุผลสำเร็จในการเรียนรู้ ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย (กาญจนา นาคสกุล, 2551; กุหลาบ มัลลิกะมาส, 2551; วันชัย แก้วหนูนวล และภัทร์ธีรา ฉลองเดช, 2561) ได้กล่าวถึงปัญหาเกี่ยวกับการใช้ภาษาไทย สรุปได้ว่า การเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยยังไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร กล่าวคือยังคงมีข้อผิดพลาดด้านการใช้คำและประโยค และการใช้ประโยคไม่สมบูรณ์

ข้อมูลจากผลการประเมินทางการศึกษาระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 มีคะแนนเฉลี่ยในวิชาภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยเท่ากับร้อยละ 49.84 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 17.86 (สำนักทดสอบทางการศึกษา, 2563) จะเห็นได้ว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ถึงร้อยละ 50 สอดคล้องกับผลการประเมินทางการศึกษาของโรงเรียนพนมทวนพิทยาคมฯ ที่มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 56.00 (สำนักทดสอบทางการศึกษา, 2563) และเป็นอันดับ 3 จากทั้ง 5 สาระ ซึ่งคะแนนเฉลี่ยดังกล่าวจึงไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด คือ ผ่าน ร้อยละ 60 ทุกสาระ

ผลการสัมภาษณ์คณะกรรมการการเรียนรู้ภาษาไทย ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมและสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียน สามารถแบ่งสาเหตุของปัญหาการเรียนรู้เรื่องหลักการใช้ภาษาไทยได้ 2 สาเหตุ คือ 1) นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหา และ 2) นักเรียนไม่สนใจการเรียนรู้เรื่องหลักการใช้ภาษาไทย ส่งผลทำให้ภาษาไทยไม่ถูกต้อง และมีผลการประเมินอยู่ในระดับต่ำ ดังนั้นครูจึงต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและมีความสนใจในการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทย

ความเข้าใจในเรื่องหลักการใช้ภาษาไทยจะเกิดขึ้นได้ นักเรียนต้องมีความรู้ในเรื่องมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งหมายถึงหมวดหมู่ทางความคิดหรือความคิดรวบยอดเกี่ยวกับวิชาที่ว่าด้วยหลักการใช้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ,

2551; กำชัย ทองหล่อ, 2533; ราชบัณฑิตยสภา, 2557) นักเรียนจะสามารถเกิดมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยได้ครูต้องเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่จะสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเข้าใจเรื่องหลักการใช้ภาษาไทยได้

ปัญหาความไม่สนใจเรียนอาจเกิดจากนักเรียนรู้สึกวุ่นวายและน่าเบื่อหน่าย (อรุณี ราชพัฒน์ และคณะ, 2555) ครูจึงต้องกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจในการเรียนและมีความผูกพันในการเรียน (learning engagement) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความตั้งใจ และสนใจในการเรียนหรือการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงปริมาณและคุณภาพของนักเรียนในการเข้าเรียนและมุมมองที่มีต่อการเรียน (National Survey of Student Engagement, 2007; Trowler, 2010) ซึ่งมีความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อให้นักเรียนมีประสิทธิภาพ เพราะความผูกพันในการเรียนเป็นสิ่งที่สามารถคาดการณ์ความสำเร็จในการเรียนของนักเรียนได้ (Finn & Zimmer, 2012) กล่าวได้ว่าหากครูเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีความผูกพันในการเรียนแล้ว นักเรียนก็จะเข้าใจมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยที่ครูจัดการเรียนรู้ด้วย

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (gamification) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับเกมที่กำลังได้รับความสนใจและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการธุรกิจ และนำมาประยุกต์กับการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2562; เบญจกัจจพหมื่นไวย และคณะ, 2560; สุอัมพร ปานทรัพย์, 2560; Kapp, 2012; Muntean, 2011) องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่นักการศึกษากล่าวถึง (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2562; Gafni, 2018; Nah et al., 2014; Saran et al., 2018) ได้แก่ รางวัล ระดับ กระดานผู้นำ ป้ายรางวัล และคะแนน

เกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือ มีความผูกพันในการเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ครูกำหนด (Al-Azawi et al., 2016; Lee & Hammer, 2011) ดังนั้น แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาความผูกพันในการเรียนของนักเรียนได้ และส่งผลทำให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนดียิ่งขึ้น ทำให้สามารถพัฒนามโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยได้ในลำดับต่อไป

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชันจะมีประโยชน์ดังที่กล่าวมา แต่การใช้องค์ประกอบของเกมอาจทำให้เกิดความขัดแย้งและการแข่งขัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสามัคคีในชั้นเรียน ตามที่ กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2562) ได้กล่าวไว้ว่าการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการเรียนรู้จะทำให้นักเรียนเกิดการแข่งขันเพื่อเอาชนะ จนอาจนำไปสู่ความขัดแย้ง ดังนั้นจึงควรนำเทคนิคอื่น ๆ มาใช้ร่วมด้วย

เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เป็นการช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อน มีการรวมกลุ่มของนักเรียนโดยอาจจะเป็นคู่หรือกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนในกลุ่มหรือกลุ่มได้ช่วยเหลือกัน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561; นันทวัน วัฒนมงคลสุข และคณะ, 2560; Neal, 1998; Stigmar, 2016) มีประโยชน์ในด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานร่วมกันส่งผลให้นักเรียนมีความผูกพันในการเรียนมากขึ้น เพราะไม่รู้สึกเบื่อหน่าย เนื่องจากได้สื่อสารกับเพื่อนอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้การทำงานร่วมกันยังทำให้นักเรียนมีโอกาสได้เพิ่มเติมและทบทวนเนื้อหาพร้อมกัน (Ali et al., 2015; Neal, 1988; Stigmar, 2016) จากประโยชน์ดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนทำให้นักเรียนมีความผูกพันในการเรียนและสามารถพัฒนามโนทัศน์ได้จากการทำงานร่วมกับระหว่างเพื่อนในกลุ่ม

การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันและเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทัศนคติหลักการใช้ภาษาไทยและมีความผูกพันในการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยมากขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนคือการรวมกลุ่มในการทำกิจกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักการใช้ภาษาไทย รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติหลักการใช้ภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน
2. เพื่อเปรียบเทียบความผูกพันในการเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) โดยมีองค์ประกอบและวิธีการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนพนมทวนพิทยาคมฯ อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 61 คน

1.2 ตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนพนมทวนพิทยาคมฯ อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน เรื่อง การสร้างคำและชนิดและหน้าที่ของคำในภาษาไทย จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ คือ 1) หน่วยการเรียนรู้เรื่องเรียงเรียงการสร้างคำ และ 2) หน่วยการเรียนรู้เรื่องจดจำชนิดของคำภาษาไทย ใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ รวม 15 ชั่วโมง โดยวิธีในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นกิจกรรม และขั้นสรุป ในขั้นกิจกรรมระบอบองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ รางวัล ระดับ กระดานผู้นำ คะแนน และป้ายรางวัล และกำหนดให้นักเรียนเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มกลุ่มละ 4 คน โดยคละความสามารถเก่ง-อ่อน ออกแบบเป็นการจับกลุ่มแบบถาวรตลอดหน่วยการเรียนรู้ เพื่อจะได้เห็นพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียน เมื่อเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 หน่วยต่อผู้เชี่ยวชาญ ได้ผลสรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกด้าน โดยไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.1 แบบวัดมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบอัตนัย เรื่องการสร้างคำและชนิดและหน้าที่ของคำในภาษาไทย ก่อนการทดลอง (pre-test) และหลังการทดลอง (post-test) แบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ ซึ่งหลังจากนำแบบวัดมโนทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ พบว่า มีผลสรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 และเมื่อนำคะแนนจากการนำแบบวัดมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยมาคำนวณหาค่าความเที่ยง (reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) พบว่า มีค่าความเที่ยง 0.75

2.2.2 แบบสอบถามความผูกพันในการเรียนภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน จำนวน 20 ข้อ โดยเลือกจากข้อคำถามทั้งหมด 28 ข้อ โดยการสร้างแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดโครงสร้างแบบสอบถามตามองค์ประกอบความผูกพันในการเรียน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความผูกพันทางพฤติกรรม อารมณ์ ปัญญา และสังคม เมื่อเสนอแบบสอบถามต่อผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลสรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.98 และมีค่าความเที่ยง 0.78 จากการคำนวณหาค่าความเที่ยง (reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ดำเนินการทดสอบก่อนการทดลอง (pre-test) โดยใช้แบบวัดมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย จำนวน 2 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง และให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความผูกพันในการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ โดยใช้เวลา 30 นาที

3.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ เป็นระยะเวลา 15 ชั่วโมง โดยใช้เวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง โดยสอนครั้งละ 1 ชั่วโมง จำนวน 5 สัปดาห์

3.3 ดำเนินการทดสอบหลังการทดลอง (post-test) ด้วยแบบวัดมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยเรื่อง การสร้างคำและชนิดของคำในภาษาไทย จำนวน 2 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง และให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความผูกพันในการเรียนภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ โดยใช้เวลา 30 นาที หลังจากจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนด้วยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.4 นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำในภาษาไทย และผลจากการทำแบบสอบถามความผูกพันในการเรียนภาษาไทยมาวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามหลักการทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ เพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการทดลองในการวิจัย ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ความสามารถในการพัฒนามโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย จากผลการทำแบบวัดมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย เรื่องชนิดของคำในภาษาไทยและการสร้างคำของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยคำนวณค่ามัธยฐานเลขคณิต (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย โดยการทดสอบค่าที (t -test) ที่ระดับนัยทางสถิติ .05

4.2 วิเคราะห์ความผูกพันในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จากผลการทำแบบสอบถาม ความผูกพันในการเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยคำนวณค่ามัธยฐาน (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบโมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย โดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับนัยทางสถิติ .05 โดยกำหนดระดับความผูกพันในการเรียนภาษาไทยเป็น 5 ระดับ สามารถแปลผลตามคะแนนดังนี้ 4.21 – 5.00 คะแนน มีความผูกพันในการเรียนสูง 3.41 – 4.20 คะแนน มีความผูกพันในการเรียนค่อนข้างสูง 2.61 – 3.40 คะแนน มีความผูกพันในการเรียนปานกลาง 1.81 – 2.60 คะแนน มีความผูกพันในการเรียนค่อนข้างต่ำ 1.00 – 1.80 คะแนน มีความผูกพันในการเรียนต่ำ

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนโมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน

ผลการวิเคราะห์ พบว่า คะแนนการทดสอบโมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยก่อนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.40 และหลังการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.64 จากความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบโมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทย โดยการทดสอบค่าที พบว่า คะแนนการทดสอบโมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับนัยทางสถิติ .05 (ตาราง 1)

ตาราง 1

ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบโมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดลอง	n	M	SD	t-test	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	30	11.57	2.40	34.945	.000*
หลังการจัดการเรียนรู้	30	33.12	2.64		

หมายเหตุ : * $p < .05$

2. ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความผูกพันในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน

2.1 ผลการวิเคราะห์ พบว่า ผลจากการสอบถามความผูกพันในการเรียนภาษาไทยก่อนการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 58.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.19 และหลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 82.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 9.24 จากความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความผูกพันในการเรียนภาษาไทย โดยการทดสอบค่าที พบว่า ผลจากการสอบถามความผูกพันในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับนัยทางสถิติ .05 (ตาราง 2)

ตาราง 2

ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนความผูกพันในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดลอง	n	M	SD	t	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	30	58.90	5.19	12.16	.000*
หลังการจัดการเรียนรู้	30	82.93	9.24		

หมายเหตุ : * $p < .05$

2.2 ผลการวิเคราะห์ระดับความผูกพันในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการจัดการเรียนรู้มีผลดังนี้ ระดับความผูกพันในการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 2.945$, $SD = 0.85$) เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความผูกพันในการเรียนโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ความผูกพันทางอารมณ์ ($M = 3.18$, $SD = 0.80$) ความผูกพันทางปัญญา ($M = 2.93$, $SD = 0.87$) ความผูกพันทางพฤติกรรม ($M = 2.84$, $SD = 0.76$) และความผูกพันทางสังคม ($M = 2.83$, $SD = 0.85$) และหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า ระดับความผูกพันในการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ($M = 4.15$, $SD = 0.77$) โดยภาพรวมเมื่อพิจารณารายด้านพบว่านักเรียนมีความผูกพันในการเรียนโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ความผูกพันทางสังคม ($M = 4.29$, $SD = 0.71$) ความผูกพันทางพฤติกรรม ($M = 4.13$, $SD = 0.81$) ความผูกพันทางปัญญา ($M = 4.11$, $SD = 0.75$) และความผูกพันทางอารมณ์ ($M = 4.06$, $SD = 0.82$) (ตาราง 3)

ตาราง 3

ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบระดับความผูกพันในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แต่ละด้าน

ความผูกพันในการเรียน	ก่อนการจัดการเรียนรู้			หลังการจัดการเรียนรู้		
	M	SD	แปลผล	M	SD	แปลผล
ความผูกพันทางพฤติกรรม	2.84	0.76	ปานกลาง	4.13	0.81	ค่อนข้างสูง
ความผูกพันทางอารมณ์	3.18	0.80	ปานกลาง	4.06	0.82	ค่อนข้างสูง
ความผูกพันทางปัญญา	2.93	0.87	ปานกลาง	4.11	0.75	ค่อนข้างสูง
ความผูกพันทางสังคม	2.83	0.85	ปานกลาง	4.29	0.71	ค่อนข้างสูง
รวม	2.945	0.85	ปานกลาง	4.15	0.77	ค่อนข้างสูง

อภิปรายผล

ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนานวัตกรรมหลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนานวัตกรรมหลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผลการวิจัย พบว่า คะแนนการทดสอบนวัตกรรมหลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญ

ที่ระดับนัยทางสถิติ .05 เป็นผลเนื่องมาจากการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งนักเรียนชื่นชอบการทำงานเป็นกลุ่มโดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน พบว่า เมื่อทำงานเป็นกลุ่มมีผลดีกว่าการทำงานเดี่ยว ซึ่งน่าจะเกิดจากการที่นักเรียนได้เพิ่มเติมและทบทวนเนื้อหาจากเพื่อนในกลุ่ม และนักเรียนที่อยู่ในระดับเก่งจะช่วยเหลือเพื่อนที่อยู่ในระดับอ่อนได้ประกอบกันด้วย ซึ่งสอดคล้องกับนักการศึกษาที่กล่าวว่าประโยชน์ของเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน คือ ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้เพิ่มเติมและทบทวนเนื้อหาในฐานะของเพื่อนที่เปรียบเสมือนเป็นครูเท่ากับเพื่อนที่อยู่ระดับเก่ง และเพื่อนที่ถูกสอน คือ เพื่อนที่อยู่ในระดับอ่อน และเมื่อประกอบกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันจึงทำให้การทำงานร่วมกันในกลุ่มมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น (Ali et al., 2015; Neal, 1988; Stigmar, 2016) ยกตัวอย่างการเรียนรู้ในชั้นเรียน หน่วยการเรียนรู้เรื่องเรียนการสร้างคำ เรื่องคำประสม ครูให้นักเรียนวิเคราะห์ว่าคำที่กำหนดให้เป็นคำประสมหรือไม่ นักเรียนในกลุ่มพูดคุยกันเพื่อวิเคราะห์ว่าคำนั้นเป็นคำประสมหรือไม่ มีการให้เหตุผลและอภิปรายตามหลักการสร้างคำประสมระหว่างนักเรียนในกลุ่ม และนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ เท่ากับ 8 จาก 10 คะแนน จากคะแนนเฉลี่ยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องคำประสมมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของอดิศักดิ์ ภูติพิทย (2552) ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์และพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน 8 ประการ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี เนื่องจากนักเรียนมีการพูดคุยชี้แนะซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนทราบแนวทางในการเรียนรู้ และแก้ไข การเข้าใจผิดในเนื้อหาเมื่อมีเพื่อนคอยแนะนำ ส่งผลให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ และเมื่อใช้เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนที่มีลักษณะให้นักเรียนรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันแล้วยังทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมแสดงออกถึงความตั้งใจและอยู่ในบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ส่งผลให้มีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหานั้นเพิ่มมากขึ้นสามารถพัฒนานวัตกรรมหลักการใช้ภาษาไทยได้ สอดคล้องกับนักการศึกษา Al-Azawi et al. (2016) และ Lee and Hammer (2011) ที่กล่าวว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันจะทำให้ให้นักเรียนได้สร้างประสบการณ์ ได้ฝึกปฏิบัติเนื้อหาต่าง ๆ ทุกคาบเรียน โดยใช้องค์ประกอบของเกมเป็นเครื่องมือที่ทำให้นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของศุภกร ถิรมงคลจิต (2558) ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน ซึ่งในการจัดกิจกรรมจะให้นักเรียนจับกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้กล่าวว่า การทำงานกลุ่มของนักเรียนทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมทำให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างกัน ได้ฝึกการแก้ปัญหาในการทำงาน และใช้ความรู้จากการเรียนมาประกอบการทำงาน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น โดยมีแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงานเพื่อให้ได้รับรางวัลหรือคะแนนสะสม ทำให้นักเรียนเกิดความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

2. องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้และเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนส่งผลต่อความผูกพันในการเรียนภาษาไทย ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยนำเอาองค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ รางวัล ระดับ กระดานผู้นำ ป้ายรางวัล และคะแนน ร่วมกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนซึ่งเป็นการช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อนที่อยู่ในระดับเดียวกัน มีการรวมกลุ่มของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนในกลุ่มได้ช่วยเหลือกันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ หลังจากการวิจัยปรากฏว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความผูกพันในการเรียนภาษาไทยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นผลมาจากแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบเกมเพื่อสร้างความผูกพันในการเรียนหรือความตั้งใจและสนใจการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมี

ส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ โดยแต่ละองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันสามารถส่งผลให้เกิดความผูกพันในการเรียนได้ดังนี้ 1) รางวัล (reward) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่นักเรียนจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ ในการวิจัยนี้ครูให้รางวัลนักเรียน 2 รูปแบบ คือ รางวัลที่มอบให้นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดในแต่ละชั่วโมง และรางวัลใหญ่ที่มอบให้นักเรียน โดยพิจารณาจากกระดานผู้นำ จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเมื่อครูกล่าวถึงการให้รางวัลแก่นักเรียนกลุ่มที่ได้คะแนนสูงที่สุดก่อนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมักจะแสดงพฤติกรรมกระตือรือร้นในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ฤกษ์พงศ์ เลิศบำรุงชัย (2562) ที่กล่าวว่า การให้รางวัลเป็นการจูงใจที่สำคัญที่สุดที่จะทำให้ผู้เล่นมีความสนใจการเรียนมากขึ้น 2) ระดับ (levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดท้าทายต่อเนื่อง และทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม ในการวิจัยนี้ครูใช้ระดับ 2 รูปแบบ คือ การให้นักเรียนเลือกระดับในการทำงาน ได้แก่ ง่าย ปานกลาง และยาก และการให้ระดับเมื่อไปถึงเป้าหมายที่กำหนด โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ จากต่ำไปสูง การใช้ระดับตามเป้าหมายทำให้นักเรียนสนใจมากทุกครั้ง หากนักเรียนกลุ่มใดยังอยู่ในระดับต่ำอยู่ ก็จะเร่งพัฒนาให้ตนเองได้ไปถึงระดับที่ต้องการ สอดคล้องกับ Saran et al. (2018) ที่กล่าวว่า ระดับจะทำให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการ โดยระดับจะให้โอกาสผู้เล่นในการปรับปรุงตนเองเพื่อให้ไปถึงระดับที่ต้องการ ซึ่งการเลื่อนไปยังระดับที่สูงขึ้นจะเป็นแรงกระตุ้นที่มีประสิทธิภาพ 3) กระดานผู้นำ (leaderboard) เป็นสิ่งที่ใช้สร้างบรรยากาศในการแข่งขันให้แก่ผู้เล่น โดยผู้วิจัยใช้กระดานผู้นำแสดงคะแนนของนักเรียน เป็นคะแนนเฉลี่ยสะสมจากการทำแบบทดสอบของนักเรียนแต่ละคนในกลุ่ม และแสดงระดับของนักเรียนด้วย กระดานผู้นำเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยจูงใจนักเรียนให้ตั้งใจเรียนและทำกิจกรรม เพื่อให้กลุ่มของตนเองบรรลุผลสำเร็จ จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่มักจะสนใจกับกระดานผู้นำทุกครั้งเมื่อเข้าห้องเรียน และพยายามเป็นอย่างมากที่จะได้เป็นอันดับ 1-5 สังเกตได้จากการพูดคุยของนักเรียนในกลุ่ม และตั้งใจเป็นอย่างมากที่จะประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมและตั้งใจเรียนเป็นอย่างยิ่ง สอดคล้องกับ Gafni et al. (2018) กล่าวว่ากระดานผู้นำจะทำให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมที่ครูต้องการ ซึ่งนั่นอาจมาจากบรรยากาศในการเรียนรู้เป็นบรรยากาศในการแข่งขัน ทำให้นักเรียนต้องตั้งใจมากทั้งการเรียนรู้อะไรและการทำกิจกรรม 4) ป้ายรางวัล (badges) เป็นการแสดงความสำเร็จของการทำงานของผู้เล่นในระหว่างทางของการบรรลุเป้าหมาย ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยนำป้ายรางวัลที่ใช้ในการแสดงความสำเร็จของนักเรียนที่ทำกิจกรรมแล้วได้คะแนนสูงสุด 3 อันดับในแต่ละชั่วโมงเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อรักษาความตั้งใจของนักเรียนที่คะแนนสูงสุด และให้นักเรียนที่ยังไม่ได้คะแนนสูงสุดเพิ่มความตั้งใจและความพยายามเพื่อให้ได้มีโอกาสรับป้ายรางวัล เมื่อใช้ป้ายรางวัลพบว่านักเรียนมีความพยายามมากขึ้นในการให้ได้มาซึ่งป้ายรางวัลดังนั้นจึงแสดงให้เห็นถึงความผูกพันในการเรียนของนักเรียน สอดคล้องกับ Nah et al. (2014) กล่าวว่าป้ายรางวัลจะจูงใจผู้เล่นให้สามารถบรรลุเป้าหมายได้ 5) คะแนน (points) เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จ ใช้เป็นรางวัลสำหรับผู้เล่นที่ประสบผลสำเร็จ การวิจัยนี้คะแนนจะใช้ร่วมกับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันอื่น ๆ เช่น กระดานผู้นำ ป้ายรางวัล และรางวัล เป็นต้น สอดคล้องกับ Saran et al. (2018) ที่กล่าวว่า คะแนนควรใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ในการจัดการเรียนรู้นักเรียนจะตั้งใจเพื่อให้ได้คะแนนในการทำกิจกรรมนั้น ๆ สูงสุด เพื่อจะได้มาซึ่งอันดับในกระดานผู้นำ ป้ายรางวัล และสอดคล้องกับ Gafni et al. (2018) ที่กล่าวว่า คะแนนเป็นเครื่องมือในการให้รางวัลแก่ผู้เล่น เมื่อทำได้ตามเป้าหมาย จากพฤติกรรมของนักเรียนที่กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่า คะแนนช่วยทำให้นักเรียนมีความผูกพันในการเรียนเพิ่มมากขึ้น

องค์ประกอบเกมมิฟิเคชันทั้ง 5 องค์ประกอบนี้ ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความผูกพันในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าหลังการจัดการเรียนรู้ แสดงให้เห็นว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มความผูกพัน

ทางการเรียนได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Machajewski (2017) ที่ได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาความผูกพันในการเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นลูกครึ่ง โดยนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ร่วมกับการออกแบบเกมทางการศึกษา เช่น Kahoot Cengage และ Quizlet ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความผูกพันในการเรียนเพิ่มมากขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Chevtchenko (2013) ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความผูกพันในการเรียนมากขึ้น ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความผูกพันในการเรียนเพิ่มมากขึ้น และสอดคล้องกับ Koenig (2016) ที่ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันเข้าไปใช้ในการพัฒนางานเขียนของนักเรียน โดยผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนมีแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนมากขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนมาใช้ในการจัดกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันแบ่งเป็นเก่งและอ่อนคละกันจำนวน 4 คน ในการช่วยเหลือกันทำกิจกรรม โดยมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันประกอบในการจัดการเรียนรู้ ผลจากการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนชื่นชอบการทำงานเป็นกลุ่มมากกว่า สังเกตได้จากในการทำงานกลุ่มนักเรียนจะพูดคุยปรึกษากันจนกว่างานจะเสร็จสิ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือ การได้รับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น คะแนน รางวัล หรือป้ายรางวัล เป็นต้น สอดคล้องกับที่นักการศึกษาหลายท่านที่กล่าวว่านักเรียนได้เรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ทำให้นักเรียนมีความผูกพันในการเรียนและแรงจูงใจมากกว่าการทำกิจกรรมเดี่ยว (Ali et al., 2015; Neal, 1988; Stigmar, 2016) ซึ่งพิจารณาได้จากผลการวิเคราะห์ระดับความผูกพันในการเรียนของนักเรียนที่มีผลหลังการจัดการเรียนรู้มากกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 4 องค์ประกอบ จากผลการวิเคราะห์สังเกตเห็นได้ว่าความผูกพันทางสังคมก่อนการจัดการเรียนรู้อยู่ในอันดับสุดท้ายต่อมาเมื่อจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นความผูกพันทางสังคมอยู่ในอันดับแรก ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของนักเรียนที่นักเรียนจะได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันจากประสบการณ์ที่มีอยู่ เช่น นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายในวิชาภาษาไทยร่วมกับเพื่อนได้ดี และนักเรียนติดต่อพูดคุยกับครูหรือเพื่อนในการเรียนวิชาภาษาไทยอย่างสม่ำเสมอ สอดคล้องกับที่นักการศึกษาหลายท่านกล่าวเกี่ยวกับประโยชน์ของเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนไว้ว่านักเรียนจะสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้หลังจากได้จากการทำงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน (Ali et al., 2015; Neal, 1988; Stigmar, 2016) และสอดคล้องกับ Velez et al. (2011) ที่กล่าวถึงเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนไว้ว่าสามารถพัฒนาความผูกพันในการเรียนได้ จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนพบว่านักเรียนมีความผูกพันในการเรียนมากขึ้น จากการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเพื่อน นักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียนโดยมีเพื่อนช่วยสอนและแนะนำแนวทางแก่กัน

ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน อาจจะต้องคำนึงถึงเรื่องให้รางวัลหรือคะแนนแก่นักเรียน เนื่องจากการให้รางวัลจะทำให้ให้นักเรียนสนใจรางวัลที่ครูเตรียมให้ในแต่ละคาบเรียนมากกว่ารางวัลใหญ่ที่นักเรียนจะได้รับหลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ และการให้รางวัลต้องให้ในช่วงเวลาที่เหมาะสม หากครูให้นักเรียนช้านักเรียนมักจะไม่พอใจและทักท้วงทันที และหากครูให้รางวัลปริมาณน้อย หรือขนาดเล็ก นักเรียนมักจะไม่นสนใจ ดังนั้น ผู้วิจัยจะต้องคำนึงถึงเวลา ปริมาณ และขนาดของรางวัลที่จะต้องให้นักเรียนอย่างเหมาะสม
2. การให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มตามเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน ครูควรเน้นย้ำนักเรียนทุกคนในกลุ่มให้ช่วยเหลือกันในการทำงาน เพราะในบางกลุ่มอาจมีนักเรียนที่ไม่ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มทำงาน
3. สามารถนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนไปทดลองใช้สาระอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทย หรือรายวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนามโนทัศน์และความผูกพันในการเรียนของนักเรียน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2562, 19 กุมภาพันธ์). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ด้วยเกมมิฟิเคชัน (Gamification)*. Touch Point. <https://touchpoint.in.th/active-learning-gamification>
- กำชัย ทองหล่อ. (2533). *หลักภาษาไทย*. สำนักพิมพ์บำรุงสาสน์.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2551). *การสัมมนาในระดับชาติเนื่องในวันภาษาไทยแห่งชาติ : การแก้วิกฤตภาษาไทย 26 กรกฎาคม 2550 ณ ห้องประชุมสันติไมตรี ทำเนียบรัฐบาล*. สมาคมครูภาษาไทยแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา นาคสกุล. (2551). *การสัมมนาในระดับชาติเนื่องในวันภาษาไทยแห่งชาติ : การแก้วิกฤตภาษาไทย 26 กรกฎาคม 2550 ณ ห้องประชุมสันติไมตรี ทำเนียบรัฐบาล*. สมาคมครูภาษาไทยแห่งประเทศไทย.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 8). พี บาลานซ์ดีไซด์ แอนด์ปริ้นติ้ง.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2541). การสอนหลักภาษาไทยอย่างไรไม่น่าเบื่อ. *วารสารวิชาการ*, 1(9), 14-19.
- นครินทร์ สุกใส. (2561). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย] Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/61392/1/5883897427.pdf>
- นันทวัน วัฒนมงคลสุข, วรพงษ์ คุณเดชอมร และศิรินาถ บุรณพงศ์. (2560). เทคนิคการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษแบบเพื่อนช่วยเพื่อน. *วารสารนครราชสีมา*, 11(3), 277-278.
- เบญจกัศ จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร และอรัญญา ชูกระเดื่อง. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้ (Gamification for Learning). *วารสารการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*, 4(2), 34-43.
- ราชบัณฑิตยสภา. (2557, 21 มีนาคม). *มโนทัศน์*. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. <http://legacy.orst.go.th/?Knowledges>
- วันชัย แก้วหนูนวล และ ภัทร์ธิดา ฉลองเดช. (2561). ลักษณะข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาไทย : กรณีศึกษาด้านการใช้ภาษาไทยของนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์. *วารสารราชภัฏวราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 5(2), 1-11.
- ศุภกร ถิรมงคลจิต. (2558). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/51063?fbclid>
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2563, 26 มีนาคม). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562*. สทศ. <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb>

สุอัมพร ปานทรัพย์. (2559). การประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมในกิจกรรม CSR : กรณีศึกษานาการขยะ. *วารสารปัญหาชีวิต*, 9(2), 197-207.

อดิกันต์ ภูติพิทย. (2552). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน 8 ประการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน*. [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. Integrated Thesis & Research Management System.
http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Sec_Ed/Atikan_P.pdf

อรุณี ราชพัฒน์, ภัทราพร เกษสังข์, และพิกุล ภูมิโคกรักษ์. (2555). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน : การวิเคราะห์พระระดับ. *วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย*, 7(22), 1-12.

ภาษาอังกฤษ

Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132-136. <http://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>

Ali, N., Anwer, M., & Jaffar, A. (2015). Impact of peer tutoring on learning of student. *Journal for Studies in Management and Planning*, 1(2), 213-225. <http://internationaljournalofresearch.org/index.php/JSMaP>

Chevtchenko, A. (2013). *Gamified education: Introducing game elements into the school environment to enhance student motivation and performance*. [Unpublished doctoral dissertation]. Erasmus University Rotterdam.

Finn, J. D., & Zimmer, K. S. (2012). Student engagement: What is it? Why does it matter? In S. L. Christenson, A. L. Reschly, & C. Wylie (Eds.), *Handbook of research on student engagement*, 97-131. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-2018-7_5

Gafni, R., Achituv, D. B., Eidelman, S., & Chatsky, T. (2018). The effects of gamification elements in e-learning platforms. *Online Journal of Applied Knowledge Management (OJAKM)*, 6(2), 37-53. [https://doi.org/10.36965/OJAKM.2018.6\(2\)37-53](https://doi.org/10.36965/OJAKM.2018.6(2)37-53)

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game – based methods and strategie for training and education*. John Wiley and Sons.

Koenig, J. M. (2016). *Gamification and the creation of academic writer's identity*. [Master's Thesis, Colorado State University]. Mountain Scholar. <https://mountainscholar.org/handle/10217/172967>

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(3), 146. <https://www.researchgate.net/publication/258697764>

- Machajewski, S. (2017). Gamification strategies in a hybrid exemplary college course. *International Journal of Educational Technology*, 4(3), 1-16. <https://educationaltechnology.net/ijet/index.php/ijet>
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. Proc. 6th *International Conference on Virtual Learning ICVL*, 5(2), 323-329.
- Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of education: a review of literature. In *International conference on hci in business*, 5(2), 401-409. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-07293-7_39
- National Survey of Student Engagement. (2007). *Experiences that matter: Enhancing student learning and success*. Center for Postsecondary Research. <http://nnse.indiana.edu/nsse/reports-data/index.html>
- Neal, A. W. (1988). Peer teaching: To teach is to learn twice. *Ashe – Eric Higher Education Report*, 3(4), 265-266. <https://eric.ed.gov/?id=ED305016>
- Saran, M., Al-Magsoosi, D., & Mohammed, D. (2018). Gamification in e-learning: The effect on student performance. 9th *Annual International Conference on Computer Science Education: Innovation and Technology*, 3-4. <http://www.researchgate.net/publication/329415817>
- Stigmar, M. (2016). Peer-to-peer teaching in higher education: A critical literature review. *Mentoring and Tutoring Partnership in Learning*, 24(2), 124-136. <https://doi.org/10.1080/13611267.2016.1178963>
- Trowler, V. (2010). Student engagement literature review. *The Higher Education Academy*, 11(1), 1-15. <http://www.researchgate.net/publication/322342119>
- Velez J. J., Cano, J., Whittington, M. S., & Wolf, K. J. (2011). Cultivating change through peer teaching. *Journal of Agricultural Education*, 52(4), 40-49. <http://eric.ed.gov/?id=EJ955665>