

การพัฒนาทักษะการอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการ  
เรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน  
**Problem Solving Reading Skills of Students in Grade 3 By Managing  
Learning With Gamification in Conjunction With Management  
Workload – Oriented Learning**

ชัยนันท์ สีแก้ว และ อ้อมธจิต แป้นศรี

มหาวิทยาลัยนเรศวร

**Chainan Seekaew and Omthajit Pansri**

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: chainans65@nu.at.ch

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงทดลอง มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซตวันวิทยา จำนวน 9 รูป เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานจำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่าน 3) แบบประเมินความพึงพอใจ มีผลการประเมินจาก

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.67 หลังเรียนซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.24 และ 2) ค่าคะแนนความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.04

**คำสำคัญ:** การพัฒนาทักษะ; เทคนิคเกมมิฟิเคชัน; การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน; การอ่านตีความ

\* วันที่รับบทความ : 21 เมษายน 2567; วันที่แก้ไขบทความ 10 พฤษภาคม 2567; วันที่ตอบรับบทความ : 12 พฤษภาคม 2567

## Abstract

Experimental research The objectives are to 1) develop a learning plan for reading and interpreting of Mathayom 3 students using learning management using gamification techniques. together with task-based learning management 2) to compare academic achievement in reading and interpretation of Mathayom 3 students before and after learning management using learning management and 3) to study the satisfaction of Mathayom 3 students with learning management using learning management. with gamification techniques together with workload-based learning management The sample group consisted of 9 Mathayom 3 students at Chetawanwittaya School, selected for purposive sampling. The research tools included 1) learning management plan using gamification techniques. together with 5 workload-based learning plans 2) reading achievement test 3) satisfaction assessment form There are evaluation results from

The results of the study found that 1) academic achievement in reading and interpretation The average score was 23.44 and the standard deviation was 1.67 after studying, which was higher than before. The average score was 13.75, the standard deviation was 2.24, and 2) the satisfaction score with learning management Overall, it is at the highest level. The mean is 4.81 and the standard deviation is 0.04.

**Keywords:** Skill development; Gamification techniques; Task-based learning management; reading interpretation

## บทนำ

การอ่านถือเป็นทักษะที่มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันอันเป็น กระบวนการ สื่อความหมายที่เกิดจากการรับสารในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งตัวอักษรและสัญลักษณ์แล้วแปล ความเป็นความรู้ ความเข้าใจของผู้อ่าน (วรพงษ์ แสงประเสริฐ, 2562 : 25) และการอ่านยังเป็นพื้นฐานของการ แสวงหาความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ จากหลายแขนงวิชา เพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำคัญของการดำรงชีวิตในอนาคต ตลอดจน เป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้ระหว่างบุคคลกับบุคคล การอ่านจึง ช่วยเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ และ เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพ ที่สำคัญช่วยให้ผู้อ่านมี ความคิดกว้างไกลและมีวิสัยทัศน์ เกิดเป็นการ เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) หากนักเรียนแสวงหาความรู้โดยใช้ความสามารถในการอ่านของตนเองเป็นเครื่องชี้ นำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่ถือว่าการอ่านเป็นหนึ่งในทักษะของ คนในศตวรรษ ที่ 21 ที่จะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในยุค ปัจจุบันโดยเฉพาะ

ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐานที่ ท 1.1 กำหนดให้ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่านเมื่อพิจารณาจากคุณภาพผู้เรียนสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ในการสอนอ่านนั้นมุ่งเน้นให้นักเรียนอ่านเรื่องแล้วแยกแยะข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นวิเคราะห์ความสรุปความแล้วนำความรู้ที่ได้ไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต ซึ่งจัดได้ว่าเป็นลักษณะของการอ่านตีความ ตามคำนิยามของ การอ่านตีความ (ราชบัณฑิตยสภา, 2554 : 502) ให้ความหมายว่า ชี้หรือกำหนดความหมายให้ความหมายหรืออธิบายชี้หรือปรับให้เข้าใจเจตนาและความมุ่งหมายเพื่อความถูกต้อง สอดคล้องกับ (ศุภวรรณ เต็กวิไล, 2551 : 6) ที่สรุปว่า การอ่านตีความ คือการอ่านที่ต้องใช้ความขบคิดวินิจฉัยเพื่อค้นหาความหมายที่แท้จริงจากสารที่แท้จริงของผู้เขียนต้องการบอก ดังนั้นเรื่องที่จะต้องใช้วิธีการอ่านแบบตีความก็คือเรื่องที่มีลักษณะซ่อนหรือแฝงความหมายที่แท้จริงไว้ในสารที่ปรากฏ สอดคล้องกับแนวคิดของ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546 : 19) ให้ความหมายการอ่านตีความว่าเป็นการอ่านอย่างละเอียดให้ได้ครบถ้วนแล้วจึงแยกแยะออกได้ว่าส่วนต่าง ๆ นั้นมีความหมายและความสำคัญอย่างไรบ้างแต่ละส่วนสัมพันธ์กับส่วนอื่น ๆ อย่างไร อีกทั้งการอ่านตีความยังมีความสำคัญที่สมควรปลูกฝังให้นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนา จากการทดสอบภายในโรงเรียนเซตวันวิทยา ประจำปีการศึกษา 2565 เป็น การวัดความสามารถในการอ่านระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มุ่งวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงและอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีผลสรุปด้านการอ่านออกเสียง อยู่ในระดับ ดีเยี่ยม และผลการอ่านเชิงวิเคราะห์ อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง การสอนดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการอ่านเชิงตีความอยู่ระดับต้องปรับปรุงซึ่งเป็นปัญหาสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระภาษาไทย เนื่องจากนักเรียนไม่กระตือรือร้น ไม่มีแรงจูงใจในการเรียน ครูผู้สอนไม่มีกิจกรรมที่น่าสนใจ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนในด้านการอ่านตีความโดยเร่งด่วนควบคู่กับกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้มีความกระตือรือร้นมีแรงจูงใจในการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัย จึงได้ศึกษางานวิจัยทฤษฎีการเรียนรู้เทคนิค วิธีการจัดการเรียนรู้จากเอกสารหนังสือและคู่มือต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาคาดการณ์การเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยในโรงเรียนเซตวันวิทยา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีปัญหาทักษะทางภาษาด้านการอ่านตีความ ซึ่งครูควรปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยนำเทคนิคการจัดการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นความสามารถหนึ่งที่นำมาประยุกต์ในการเรียนการสอนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมได้ดีขึ้น (ประภาวรณ ตระกูลเกษมสุข, 2559 : 99) โดยนำรูปแบบของเกมมาประยุกต์เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมี แรงจูงใจในการเรียนควบคู่ไปด้วย โดยในการเล่นเกมนักเรียนจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ตามกติกาในการเล่นเพื่อบรรลุเป้าหมายในการแข่งขัน เช่นเดียวกับด้านการศึกษาที่นักเรียนจะต้องบรรลุ จุดมุ่งหมายของการพัฒนาความรู้และทักษะ ซึ่งการเรียนรู้อาจเกิดประสิทธิผลมากขึ้นเมื่อมี

การทำท่ายและสนุกสนานเหมือนการเล่นเกมส์ นอกจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันแล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาและประยุกต์เทคนิคแนวความคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน มาช่วยเป็นแรงกระตุ้นในการจัดการเรียนรู้เนื่องจากเป็นแนวคิดในการช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนตั้งไว้ สอดคล้องกับ (ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. 2564, น. 194 ) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงาน อีกทั้งยังเป็นสื่อช่วยในการสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนไปพร้อมกับการทำงาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เหมาะสมกับการแก้ปัญหาทักษะการอ่านแล้ว ยังมีจุดเด่นในด้านการจัดการเรียนรู้ทางด้านภาษา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาแล้ว ยังส่งผลให้เกิดประโยชน์อีกหลายด้าน เช่นความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะแก้ปัญหาทักษะการอ่านตีความสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซตวันวิทยา อำเภอลอง จังหวัดแพร่ ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความ ซึ่งจะเป็ผลดีต่อการพัฒนาการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

### ระเบียบวิธีวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนทุ่งทอง ตำบลหัวทุ่ง อำเภอลอง จังหวัดแพร่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 7 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านไผ่ล้อม , โรงเรียนนาอู่หนอง , โรงเรียนบ้านนาตุ้ม โรงเรียนเซตวันวิทยา , โรงเรียนบ้านแม่รัง , โรงเรียนค่างตะนะ , โรงเรียนบ้านแม่จองไฟ จำนวน 93 รูป/คน

**กลุ่มตัวอย่าง** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซตวันวิทยา อำเภอคลอง จังหวัดแพร่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 9 รูป เป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาเพียงโรงเรียนเดียว จึงใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง

#### **ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย**

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ในรายวิชา ท23101 ภาษาไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลารวม 5 คาบ คาบละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 10 ชั่วโมง จัดการเรียนการสอนเป็น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ที่ 1 – 2 สัปดาห์ละ 2 คาบ สัปดาห์ที่ 3 จำนวน 1 คาบ ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้

#### **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ประกอบด้วย

**1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน**  
ผู้วิจัยมีขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนโรงเรียนเซตวันวิทยา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา

1.2 ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

1.3 กำหนดขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นภารกิจ เป็นกิจกรรมที่เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค วิธีการ และสื่อที่หลากหลาย

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความสนใจตั้งคำถามเพื่อกระตุ้น ชักถาม ทบทวน แสดงความคิดเห็น ให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติภาระงาน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาภาระงาน เพื่อกระตุ้นการคิดด้วยการใช้คำถามกระตุ้นการคิดด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป เป็นการสรุปผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยสรุปองค์ความรู้ของบทเรียนร่วมกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นสะท้อนผล ใช้วิธีการที่หลากหลาย จากการทดสอบ การบันทึก การตรวจผลงาน การสังเกต เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและเพื่อน มีส่วนร่วมในการประเมินผล

1.4 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน จำนวน 5 แผน

1.5 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ในด้านมาตรฐานและตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ สื่อการสอน การวัดและการประเมิน ว่าเหมาะสมและความสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน

1.6 ปรับปรุงข้อบกพร่องตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของ ผลลัพธ์การเรียนรู้ ความเหมาะสมของภาษา ความครอบคลุม และความถูกต้องของเนื้อหาการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนการวัดประเมินผลและข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อให้ คะแนนตามแบบประเมินประมาณค่า 5 ระดับ เมื่อวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานจำนวน 5 แผน แสดงผลตาราง

ตาราง 2 แสดงผลวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านตีความ ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เน้นภาระงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน

| รายการประเมิน               | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความเหมาะสม |
|-----------------------------|-----------|------|------------------|
| 1.ด้านสาระสำคัญ             | 4.65      | 0.05 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4.67      | 0.06 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.ด้านเนื้อหา               | 4.65      | 0.05 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน | 4.76      | 0.04 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.ด้านสื่อการเรียนการสอน    | 4.65      | 0.05 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 6.ด้านการวัดประเมินผล       | 4.55      | 0.05 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมเฉลี่ย                   | 4.65      | 0.05 | เหมาะสมมากที่สุด |

จากตาราง พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านตีความ ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เน้นภาระงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.76 รองลงมาคือด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 และด้านการวัดและประเมินผล มีค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับต่ำที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55

1.8 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์

**2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้**

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เนื้อเรื่องการอ่านตีความและศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนเซตวันวิทยา พุทธศักราช 2565

2.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เรื่อง การอ่านตีความ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม

2.5 นำเสนอแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยแล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งแบบทดสอบทั้ง 45 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.63 ถือว่ามีค่าสอดคล้องที่ยอมรับได้

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ นำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ ไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสัมฤทธิ์บุญวิทยา จำนวน 8 รูป ที่เคยเรียน เรื่อง การอ่านตีความแล้ว เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ ซึ่งจากการวิเคราะห์แบบทดสอบ จำนวน 45 ข้อ มีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.39 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40 - 0.59 และมีผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นจากการคัดเลือกข้อสอบมาจำนวน 30 ข้อ ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.89

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ทดสอบก่อนเรียน จำนวน 1 ชั่วโมง และทดสอบหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผน จำนวน 1 ชั่วโมง

**3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน** ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างประเมินความพึงพอใจ

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน จำนวน 15 ข้อ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ แบบมาตราประมาณค่า โดยการวัดระดับ 5 ระดับ

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม

3.4 นำเสนอแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสม ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ ซึ่งผลการวิเคราะห์ ของแบบประเมินความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73

3.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผน

### **สถิติที่ใช้ในการใช้ในการเก็บข้อมูล**

#### **1. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ**

1.1. ตรวจสอบและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการตรวจสอบความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ ความเหมาะสมของภาษา ความครอบคลุม และความถูกต้องของเนื้อหา ตามแบบประเมินประมาณค่า 5 ระดับ โดยให้ค่าระดับเฉลี่ยที่มีความเหมาะสม คือ ตั้งแต่ 3.51 ถึง 5.00 ขึ้นไป โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

1.2. ตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ

## 2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่านตีความ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปมาวิเคราะห์ ดังนี้

- 1) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )
- 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

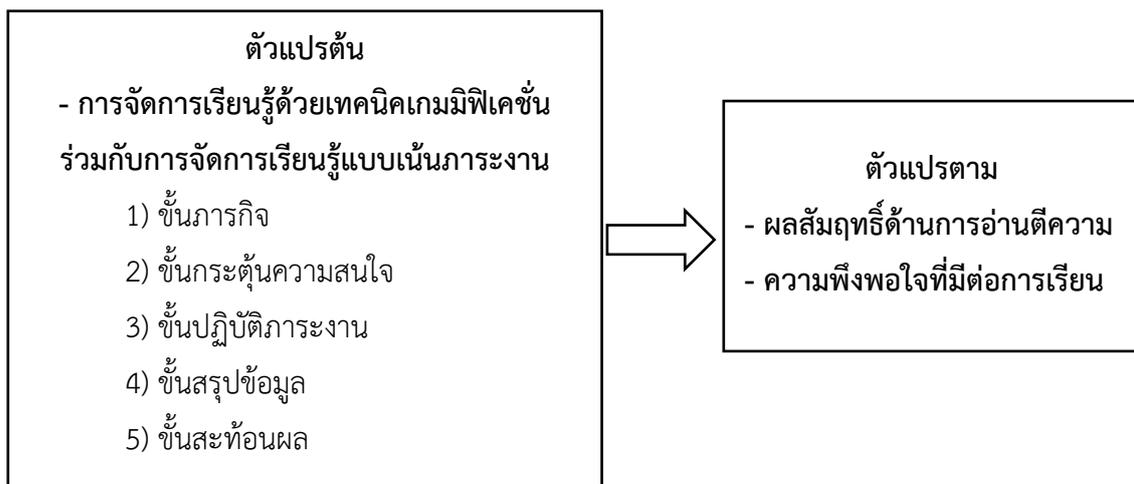
3) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนเรื่อง การอ่านตีความ ก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปมาวิเคราะห์ ดังนี้

- 1) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )
- 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
- 3) การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการพัฒนาการอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนมีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

| เลขที่ | คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน) | คะแนนหลังเรียน (30 คะแนน) | ผลความต่าง |
|--------|---------------------------|---------------------------|------------|
| 1      | 13                        | 22                        | 9          |
| 2      | 10                        | 22                        | 12         |
| 3      | 14                        | 25                        | 11         |
| 4      | 15                        | 25                        | 10         |
| 5      | 13                        | 23                        | 10         |
| 6      | 18                        | 23                        | 5          |
| 7      | 13                        | 21                        | 8          |
| 8      | 15                        | 26                        | 11         |
| 9      | 12                        | 24                        | 12         |

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 18 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 10 คะแนนและคะแนนหลังเรียนมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 26 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 21 คะแนน

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

| การทดสอบ  | จำนวน (รูป) | คะแนนเต็ม | $\bar{x}$ | S.D. | T-test | Sig. (2tailed) |
|-----------|-------------|-----------|-----------|------|--------|----------------|
| ก่อนเรียน | 9           | 30        | 13.75     | 2.24 | 13.19* | 0.0000         |
| หลังเรียน | 9           | 30        | 23.44     | 1.67 |        |                |

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.67 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.24 ผลทดสอบค่า t-test มีค่าเท่ากับ 13.19\* ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านตีความ หลังเรียนและก่อนเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 แสดงค่าคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

| รายการประเมิน   | $\bar{x}$   | S.D.        | แปลผล            |
|---|-------------|-------------|------------------|
| <b>1. ด้านการจัดการเรียนรู้</b>   |             |             |                  |
| 1.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องนักเรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์          | 4.68        | 0.66        | มากที่สุด        |
| 1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการแข่งขันในการที่เรียนรู้ | 4.85        | 0.43        | มากที่สุด        |
| 1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจทักษะการอ่านตีความได้          | 4.93        | 0.35        | มาก              |
| 1.4 กิจกรรมการเรียนรู้มีความแปลกใหม่น่าสนใจ                             | 4.90        | 0.38        | มาก              |
| 1.5 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมในด้านการอ่านตีความหมาย              | 4.50        | 0.75        | มากที่สุด        |
| 1.6 กิจกรรมการเรียนรู้ชัดเจนเข้าใจง่าย                                  | 4.93        | 0.16        | มากที่สุด        |
| <b>รวม</b>  | <b>4.79</b> | <b>0.04</b> | <b>มากที่สุด</b> |

| รายการประเมิน   | $\bar{x}$   | S.D.        | แปลผล            |
|---|-------------|-------------|------------------|
| <b>2. ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้</b>                                   |             |             |                  |
| 2.1 ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่านตีความหมาย                                 | 4.55        | 0.75        | มากที่สุด        |
| 2.2 ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านการอ่านตีความ                                 | 4.93        | 0.27        | มาก              |
| 2.3 ทำให้นักเรียนรู้ขั้นตอนการอ่านอ่านตีความหมายได้<br>อย่างถูกต้อง         | 4.90        | 0.30        | มาก              |
| 2.4 ทำให้นักเรียนได้นำทักษะการอ่านตีความหมายไป<br>ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน | 4.88        | 0.34        | มากที่สุด        |
| 2.5 ทำให้เห็นคุณค่าและความสำคัญของการอ่าน<br>ตีความหมาย                     | 4.58        | 0.64        | มากที่สุด        |
| <b>รวม</b>  | <b>4.66</b> | <b>0.04</b> | <b>มากที่สุด</b> |
| <b>3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>                               |             |             |                  |
| 3.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้                                  | 4.85        | 0.48        | มากที่สุด        |
| 3.2 นักเรียนสนใจและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้                          | 4.90        | 0.38        | มากที่สุด        |
| 3.3 บรรยากาศในห้องเรียนเอื้อต่อการจัดการเรียนการ<br>สอน                     | 4.93        | 0.35        | มากที่สุด        |
| 3.4 วิธีการสอนของครูเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ                                   | 4.73        | 0.60        | มากที่สุด        |
| <b>รวม</b>  | <b>4.85</b> | <b>0.04</b> | <b>มากที่สุด</b> |
| <b>รวมเฉลี่ย</b>  | <b>4.81</b> | <b>0.04</b> | <b>มากที่สุด</b> |

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.04 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจด้านจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ( $\bar{x} = 4.79$  , S.D. = 0.04 ) รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.85$  , S.D. = 0.04) และสุดท้าย คือ ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.66$  , S.D. = 0.04)

### สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สูงก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.04

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านตีความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานสูงกว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีกระบวนการคิดที่แบบยลมีส่วนช่วยทำให้การเรียนรู้ง่ายขึ้นและใช้กระตุ้นความสนใจได้ดีกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ได้ฝึกเปลี่ยนความคิดของตนเอง ลดความเป็นตัวเอง มีโอกาสได้คิดในมุมมองที่แตกต่าง มีอิสรภาพในการคิดคิดได้อย่างเต็มที่ เกิดแนวคิดแปลกใหม่และสร้างสรรค์ ดังที่ (ณัฐพงศ์ มีใจธรรม, 2563 : 115 ) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเกมมิฟิเคชัน ประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจมีระบบการสะสมแต้มแลกของรางวัลซึ่งช่วยจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ รวมถึงทำให้เกิดความท้าทายในการแข่งขัน มีความสนุกสนานและแฝงด้วยเนื้อหาความรู้ที่จะพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียน และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ (อภิสิทธิ์ เจริญชัย, 2563 : 173 ) ได้ทำวิจัยส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวามานริวาส จังหวัดสกลนคร ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม โดยภาพรวมหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเกมมิฟิเคชันช่วยดึงดูดใจนักเรียน อีกทั้งยังไม่ปิดกั้นความคิด หรือจินตนาการของนักเรียน ไม่ตัดสิน ถูกผิด มีความเป็นกันเอง จึงทำให้นักเรียน กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นของตนเอง ภารกิจ

ส่วนใหญ่ที่ นำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้มีการเชื่อมโยงกับเนื้อหาโดยตรงทำให้นักเรียนเกิดความรู้และ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของรายวิชาได้ และสนับสนุนให้นักเรียนร่วมมือกันในการปฏิบัติภารกิจ ให้อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองกับเพื่อนในกลุ่ม และช่วยเหลือกันทำงาน นักเรียน สนุกกับการเรียน ได้มีส่วนร่วม จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น อีกทั้งยังประยุกต์การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกม มิพิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน มาร่วมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนลงมือ ปฏิบัติได้เสร็จ สมบูรณ์ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยมีการระบุขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมเหล่านั้นอย่างชัดเจน และกิจกรรมมีการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน มีความสอดคล้องกับชีวิตประจำวันหรือชีวิตจริง และมีการประเมินผล โดยใช้การเน้นความหมายของภาษาเป้าหมายมากกว่าหลักไวยากรณ์หรือ รูปแบบของภาษา เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการส่งผ่านข้อมูลจากคนหนึ่งไปถึงอีกคน ในการทำกิจกรรมผู้เรียนจะต้องได้ใช้ ภาษาสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลของตนกับสมาชิกในกลุ่มหรือภายในห้องเรียน เช่น การกำหนดตารางที่มี รายละเอียดยังไม่สมบูรณ์ และมีข้อมูลที่สัมพันธ์กันกับตารางนั้นๆแจกให้ผู้เรียนเป็นข้อความที่แตกต่างกัน ซึ่งในการทำกิจกรรมนี้ผู้เรียนจะต้องได้การใช้ภาษาสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อความที่ตนมีกับผู้อื่น โดยที่ผู้เรียน จะต้องหาข้อความของสมาชิกคนอื่นที่มีความสัมพันธ์กับข้อความที่ตนได้รับเพื่อนำไปเติมลงในตารางให้ สมบูรณ์ สอดคล้องกับ ( ปาร์วี งามอนันต์, 2564 : 98 ) ได้ทำวิจัย การพัฒนาความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจตามแนวคิดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นฐาน จากการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบเน้น ภาระงานเป็นฐาน ทำให้ความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบเน้นภาระงานเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องมาจากขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ที่ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นก่อนปฏิบัติงาน เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนโดยให้ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่กระตุ้นความรู้เดิม และมีรูปแบบคล้ายคลึงกับภาระงานหลักในขั้นต่อไป เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน 2) ขั้นปฏิบัติงาน เป็นขั้นที่ผู้สอนมอบหมายภาระงานหลักที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันหรือชีวิตจริง โดยผู้เรียนทำงานร่วมกัน ฝึกใช้ ภาษาอย่างอิสระ เตรียมนำเสนอ และนำเสนอผลงาน และ 3) ขั้นหลังปฏิบัติงาน เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ฝึกความคล่องแคล่วทางภาษาและความถูกต้อง ทางหลักไวยากรณ์

นอกจากนี้ผลการวิจัยข้างต้น ยังสอดคล้องกับผลวิจัยของ (ณัฐกานต์ อิงชัยภูมิ, 2563 : 109 ) ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้เห็นว่า การใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ช่วยเสริม ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบ เน้นภาระงาน เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานยัง

เป็นการศึกษารูปแบบวิธีการ กระบวนการในการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังจำแนกภาระงานที่เหมาะสมกับทักษะแต่ละด้านในภาษา และการใช้การจัดการเรียนรู้แบบภาระงานยังเหมาะสมกับทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้านคือ ฟัง พูด อ่าน เขียน เพราะการจัดการเรียนรู้แบบภาระงานนั้นเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางปัญญา การคิด วิเคราะห์ และการแลกเปลี่ยนข้อมูล ในรูปแบบการการพัฒนาทักษะด้านการอ่านที่สำคัญอีกด้วย เพราะการจัดการเรียนรู้แบบภาระงาน เป็นการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาชิ้นงานที่ถูกทำในห้องเรียน และเกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจในภาษาเป้าหมาย การจัดการภาษาเป้าหมาย การสร้างผลผลิต ทางภาษาเป้าหมายหรือการสื่อสารในภาษาเป้าหมาย โดยเน้นการใช้ความรู้หลักไวยากรณ์ของผู้เรียน ให้เกิดประโยชน์ เพื่อเน้นการสื่อความหมายมากกว่าการเข้าใจหลักไวยากรณ์ และ “ภาระงาน” ควรมีความครบถ้วนสมบูรณ์ และมีรายละเอียดครบถ้วนในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรม

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านตีความ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจาก การได้แสดงบทบาทสมมติเป็นการฝึกแสดงบทบาทที่ชัดเจนทั้งบทบาทที่เป็นตัวเอง และบทบาทแตกต่างจากตัวเอง ช่วยให้ฝึกแสดงบทบาทอื่นเพื่อให้เกิดความเข้าใจผู้อื่น เกิดความสนุกสนานในการคิด ไม่ได้ให้สวมบทบาทการคิดที่เคร่งเครียดแต่จะเป็นการใช้หลักการเล่นเกม คือ มีการกำหนดให้ดำเนินการตามข้อตกลงหรือกติกาของการคิดอย่างเป็นขั้นตอนเป็นระบบทำให้เกิดความสุขความกระตือรือร้นและสนใจในรูปแบบของการคิดแต่ละรูปแบบซึ่งจะฝึกให้รู้จักคิดที่ ชัดเจนและมีทิศทาง ผลวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับ วัชรา รัตนศรี (2561 : 86 ) ได้ศึกษา การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเหมาะกับการเรียนรู้ โดยผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากความพึงพอใจเกี่ยวข้องกับความรู้สึก ความคิดเห็น หรือทัศนคติของบุคคลที่เป็นผู้รับบริการและได้รับการตอบสนองที่ตรงกับความคาดหวังหรือดีเกินกว่าความคาดหวังของบุคคล อีกทั้งความพึงพอใจในการทำงานเป็นส่วนช่วย และส่งผลมาจากการปฏิบัติงานที่ดีและสำเร็จจนเกิดเป็นความภูมิใจและได้ผลตอบแทนในรูปแบบต่างๆ อีกทั้งยังสอดคล้องกับ พันทิพา อมรฤทธิ์ และคณะ (2564 : 93 ) ได้ศึกษา ความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ ผลวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกอยู่ในระดับมาก ทำให้เห็นว่าทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้อง ช่วยสร้างแรงจูงใจ และพึงพอใจของเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ จึงใกล้เคียงกับ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพราะเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความท้าทายในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นผลจากกติกาของเกมและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ที่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน อีกทั้งเกมมิฟิเคชันยังทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาและเกิดแรงจูงใจเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายของความสำเร็จ เนื่องด้วยมีกิจกรรมและระบบการ

ให้คะแนนที่จูงใจ และทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับมากที่สุด

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ก่อนการจะนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น ครูผู้สอนควรทำการศึกษา ทำความเข้าใจในกระบวนการ วิธีการและขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนนั้น ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ก่อน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนที่เข้าใจ และทำให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

2. เมื่อผู้เรียนปฏิบัติตามแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรทำการกระตุ้นผู้เรียนอยู่ตลอด โดยกระตุ้นตามเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในขั้นของการ ถาม – ตอบ เพื่อมอบของรางวัลหรือการสะสมคะแนนให้ผู้เรียนเรื่อย ๆ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ออก และทำให้เกิดความใกล้ชิดระหว่างผู้สอน กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดศักยภาพมากยิ่งขึ้น

3. จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูแบบของกลุ่ม โดยการสุมในรูแบบของการหมุนวงล้อ และใช้กลุ่มเดิมตลอดจนทำการวิจัยเสร็จ จึงให้นักเรียนที่ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อกลุ่มตลอด บางกลุ่มที่ทำการสุมแล้วได้นักเรียนที่มีพัฒนาการช้า และบางกลุ่มที่ได้นักเรียนที่มีพัฒนาการดี จึงทำให้กลุ่มที่ล่าช้านั้น ทำกิจกรรมเสร็จช้าตลอด จึงควรว่าเงื่อนไขกับผู้เรียนในการทำการสลับ กลุ่มตลอดเพื่อทำกิจกรรมเสร็จในแต่ละแผน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดกับผู้เรียน

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ไปประยุกต์ใช้กับเทคนิคและทฤษฎีอื่นๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย อีกทั้งควรประยุกต์กับทักษะในภาษาไทยในด้านอื่นๆ ทั้งการฟัง การพูด และการเขียน และวรรณคดีและวรรณกรรมในรายวิชาภาษาไทย

2. ควรมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณควบคู่กัน ตัวอย่างเช่น การใช้วิธีการสังเกต หรือ การสัมภาษณ์ เป็นต้น เพื่อทำให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*. 32 (2), 76-90.
- ณัฐกานต์ อิงชัยภูมิ. (2563) *ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาต่อการใช้บริการการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, (สาขาการอุดมศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปารวี งามอนันต์. (2564). *ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 โรงเรียนพณิชยการเพชรบุรี*. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข. (2559). การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรม การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี. *Paper presented at the การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติ และนานาชาติ ครั้งที่ 7*, สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่. หน้า 39-53
- พันทิพา อมรฤทธิ์ และคณะ. (2564). *ความพึงพอใจของนักศึกษพยาบาลมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกต่อพฤติกรรม การเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: บริษัทนานมีบุ๊คส์พับลิเคชัน จำกัด.
- วัชรารัตนศรี. (2561). *ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อการให้บริการของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนครราชสีมา*. นครราชสีมา: สำนักวิทยบริการ และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนครราชสีมา.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2562). ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *Paper presented at the การประชุมเสนอผลงาน วิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10 นนทบุรี*. หน้า 17-25
- ศุภวรรณ์ เต็กวิไล. (2551). *การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด*. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

- ศุภวรรณ์ เต็กวิไล. (2551). *การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด*. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- อภิสิทธิ์ เจริญชัย. (2563). *การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร