มรว.บ. 11

แบบขอส่งเอกสารการเผยแพร่บทความวิจัยเพื่อใช้สำหรับการเสนอขอจบการศึกษา
ระดับบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

วันที่..... เดือน.....พ.ศ. 2567

ชื่อ– นามสกุล (นาย/นาง/นางสาว) จิตภา ดวงประดิษฐ์ รหัสประจำตัว 65US4680103

นักศึกษา ☑ หลักสูตรมหาบัณฑิต ☐ หลักสูตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

เป็นนักศึกษา ☐ ภาคปกติ ☑ ภาคพิเศษ ☐ แบบเต็มเวลา เข้าศึกษาภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ บ้านเลขที่ 60/1 หมู่ 10 ตำบล ทลายอน อำเภอ อินทร์บุรี จังหวัด สิงห์บุรี

รหัสไปรษณีย์ 16110 แฟกซ์ - อีเมล์ jitapa.kon@vru.ac.th หมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ 086-4051062

มีความประสงค์ขอเสนอส่ง ⊘ บทความวิทยานิพนธ์ ○ บทความการค้นคว้าอิสระ ที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่

☑ **ตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ**

ชื่อเรื่องบทความ ผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาษาอังกฤษ EFFECTS OF LEARNING MANAGEMENT THROUGH GAMIFICATION WITH STAD TECHNIQUE ON ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY OF 7TH GRADE STUDENTS

ชื่อวารสาร วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ ○ ระดับนานาชาติ ○ ระดับชาติ

วารสารอยู่ในฐาน 2 ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 เดือน พ.ค. - ส.ค. พ.ศ. 2567 หน้าที่ 42 - 55

☐ **นำเสนอในที่ประชุมทางวิชาการที่มีรายงานการประชุมฉบับสมบูรณ์ (Proceedings) (เป็นรวมเล่มบทความฉบับเต็มไม่ใช่บทคัดย่อ)**

ชื่อเรื่องบทความ.....

.....

ภาษาอังกฤษ.....

.....

ชื่องานประชุมทางวิชาการ.....

วัน/เดือน/ปี ที่จัดประชุม.....หน่วยงานที่จัดประชุม.....

สถานที่ประชุม.....ประเทศ.....

เป็นการประชุมทางวิชาการ ○ **ระดับนานาชาติ** ○ **ระดับชาติ** ○ **อื่นๆ**.....

การนำเสนอ ○ **แบบบรรยาย (Oral Presentation)** ○ **แบบโปสเตอร์ (Poster Presentation)**

การเผยแพร่ในรูปแบบอื่นๆ.....

.....

.....

.....

.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า ได้ดำเนินการตามข้อความข้างต้นและเอกสารแนบได้รับการตรวจสอบถูกต้อง และเป็นจริงทุกประการแล้ว หากผลงานของข้าพเจ้าไม่เป็นไปตามข้อความข้างต้น ข้าพเจ้ายินดีรับผิดชอบและให้เป็นไปตามกระบวนการของมหาวิทยาลัย

ข้าพเจ้าขอรับรับรอง

ลงชื่อ.....

(นางสาวจิตภา ดวงประดิษฐ์)

นักศึกษา

วันที่ 24 เดือน ส.ค. พ.ศ. 2567

โปรดพลิก ⇨

คำรับรอง

ขอรับรองว่า (นาย/นาง/นางสาว) จิตสรา ดวงประดิษฐ์ ได้เผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ ตามรายละเอียดที่ระบุข้างต้นเรียบร้อยแล้ว และข้าพเจ้าขอรับรองว่าได้ตรวจสอบความถูกต้องของผลงานและเอกสารการเผยแพร่เรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ	ลงชื่อ .....
(รศ. ดร. เสงา ขลศรี)	(ผศ. ดร. นิติกร อ่อนโหน)
ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ	ประธานคณะกรรมการประจำหลักสูตร
วันที่ 28 เดือน ส.ค. พ.ศ. 2567	วันที่ 28 เดือน ส.ค. พ.ศ. 2567

ให้นักศึกษาแนบเอกสารตามประเภทการเผยแพร่บทความวิจัยให้ครบถ้วน แล้วนำเอกสารส่งที่บัณฑิตวิทยาลัย

ประเภทตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ

กรณีที่นักศึกษาใช้บทความในวารสารทางวิชาการฉบับสมบูรณ์

สิ่งที่แนบมาด้วย

1. ✓ แบบเสนอขอรับการส่งเอกสารการตีพิมพ์ (มรว.บ. 11)
2. ✓ สำเนาหน้าปก (พร้อมสำเนา 1 ชุด)
3. ✓ สำเนาหน้ากองบรรณาธิการ (พร้อมสำเนา 1 ชุด)
4. ✓ สำเนาสารบัญ (พร้อมสำเนา 1 ชุด)
5. ✓ หนังสือตอบรับให้ตีพิมพ์เผยแพร่ (**ตัวจริง** พร้อมสำเนา 1 ชุด)
6. ✓ สำเนาบทความฉบับสมบูรณ์ (พร้อมสำเนา 1 ชุด)
7. ผลงานวิจัยที่ได้ลงตีพิมพ์เผยแพร่ (เล่มจริง หรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์)

✓	ครบ		ไม่ครบ

กรณีที่นักศึกษาใช้เอกสารการตอบรับให้ตีพิมพ์เผยแพร่

สิ่งที่แนบมาด้วย

1. แบบเสนอขอรับการส่งเอกสารการตีพิมพ์ (มรว.บ. 11)
2. สำเนาหน้าปก (ฉบับล่าสุดของวารสาร พร้อมสำเนา 1 ชุด)
3. สำเนาหน้ากองบรรณาธิการ (ฉบับล่าสุดของวารสาร พร้อมสำเนา 1 ชุด)
4. สำเนาสารบัญ (ฉบับล่าสุดของวารสาร พร้อมสำเนา 1 ชุด)
5. หนังสือตอบรับให้ตีพิมพ์เผยแพร่ (**ตัวจริง** พร้อมสำเนา 1 ชุด)
6. สำเนาบทความที่ได้รับการตอบรับ (พร้อมสำเนา 1 ชุด และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์)

ข้าพเจ้าจะนำเอกสารฉบับจริง มายื่นภายใน 30 วัน นับตั้งแต่วันที่วารสารทางวิชาการได้ตีพิมพ์เผยแพร่บทความฉบับดังกล่าว

	ครบ		ไม่ครบ

ประเภทนำเสนอผลงานในที่ประชุมวิชาการ

สิ่งที่แนบมาด้วย

1. แบบเสนอขอรับการส่งเอกสารการตีพิมพ์ (มรว.บ.11)
2. สำเนาหน้าปก (พร้อมสำเนา 1 ชุด)
3. สำเนาหน้าสารบัญ (พร้อมสำเนา 1 ชุด)
4. บทความฉบับสมบูรณ์ (พร้อมสำเนา 1 ชุด)
5. ใบประกาศนียบัตรหรือเอกสารที่แสดงถึงการนำเสนอผลงาน (พร้อมสำเนา 1 ชุด)
6. เล่มเสนอผลงานที่ได้นำเสนอ (Proceedings หรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์)

	ครบ		ไม่ครบ

ตรวจสอบเอกสาร นศ.ป.โท 12 นก. ได้รับการตอบรับตีพิมพ์ลงในวารสาร วิจัยและนวัตกรรม ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 เดือน พ.ค.-ส.ค. 2567 TCI 2 โดยบทความดังกล่าวเผยแพร่แล้ว

ลงชื่อ ..... ผู้ตรวจ วันที่ 28 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567

(นางสาวพัญพิชชา ปรบกุล)

ลงชื่อ	ลงชื่อ .....
อ.ดร.รุ่งอรุณ วณิชธนะชากร	(รศ.ดร. ชรสา ศรีนุธรรม)
(รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย)	รักษาราชการแทน (คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย)
วันที่ 29 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567	วันที่ 30 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567



ที่ อว ๐๖๓๐.๑๑/๔๕๖

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์
ปณจ.ประตูน้ำพระอินทร์
จังหวัดปทุมธานี ๑๓๑๘๐

๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง ตอบรับการตีพิมพ์บทความ

เรียน นางสาวจิดาภา คงประดิษฐ์ รองศาสตราจารย์ ดร.เมษา นวลศรี
และรองศาสตราจารย์ ดร.อรสา จรูญธรรม

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง "ผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑" เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ โดยบทความของท่านได้ผ่านการพิจารณากลั่นกรอง (Peer Review) จากผู้ทรงคุณวุฒิที่หลากหลายสถาบันและไม่สังกัดเดียวกันกับเจ้าของบทความ จำนวน ๓ ท่าน เรียบร้อยแล้วนั้น

ในการนี้ กองบรรณาธิการได้พิจารณาแล้ว เห็นสมควรให้ตีพิมพ์เผยแพร่บทความของท่านในวารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๒ เดือน พฤษภาคม - สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ และจะส่งเล่มวารสาร จำนวน ๑ เล่ม ให้ท่านในลำดับต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิติกร อ่อนโยน)
ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
บรรณาธิการ วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
โทร. ๐๘๓ ๖๐๗ ๔๙๐๗ หรือ ๐ ๒๕๒๙ ๓๕๙๘, ๐ ๒๙๐๙ ๑๔๓๒ ต่อ ๑๕
งานวารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ ID Line 0836074907

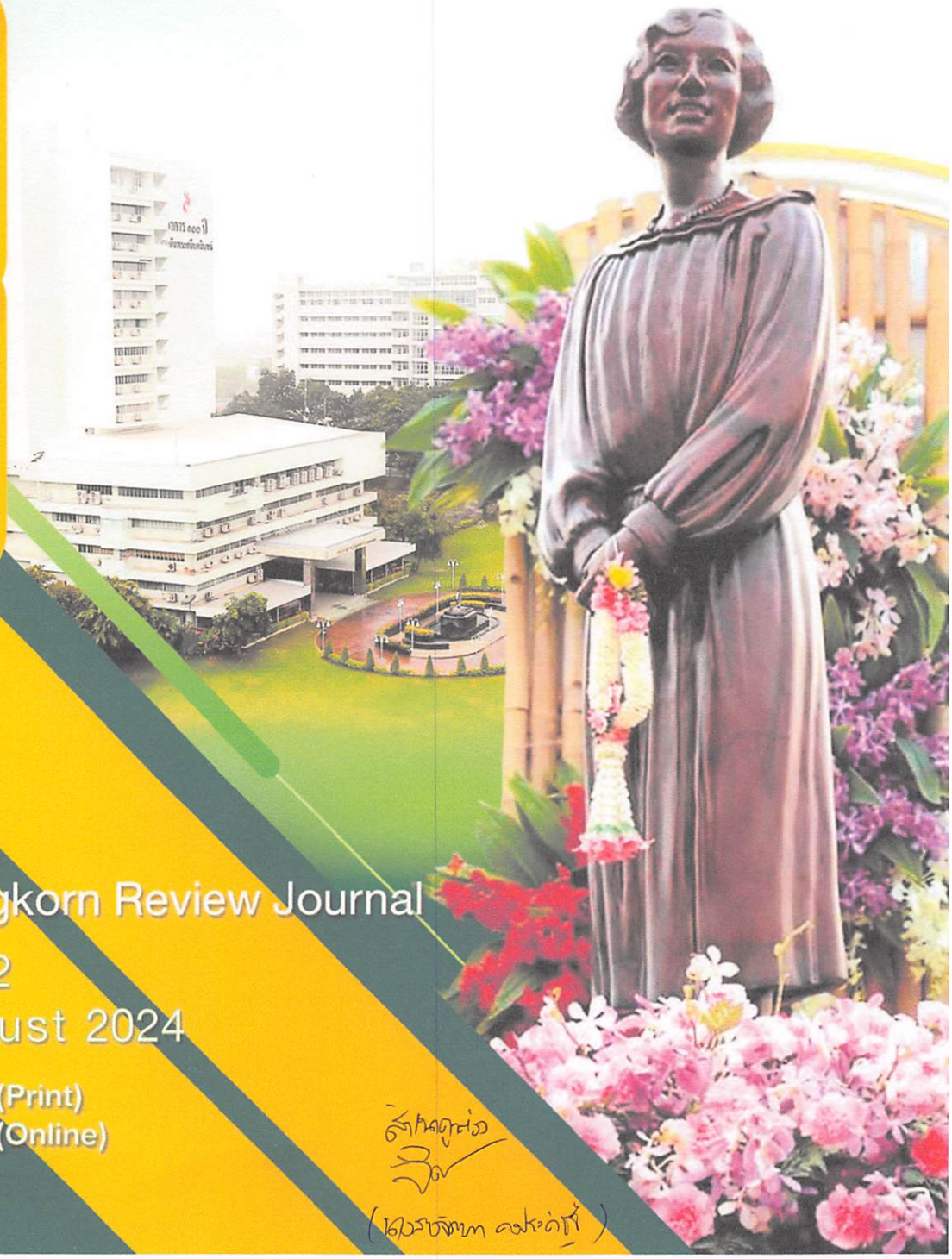
สำเนาถูกต้อง

(นางสาวจิดาภา คงประดิษฐ์)

หมายเลขอ้างอิง 19011FRBX030539
URL http://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

วารสาร
วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม 2567



Valaya Alongkorn Review Journal

Vol. 14 No. 2
May - August 2024

ISSN 3056-9419 (Print)
ISSN 3056-9427 (Online)

กองบรรณาธิการ

คณะที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ คชสิทธิ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัณณ์รภัส ถกลภักดี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิติกร อ่อนโยน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

กองบรรณาธิการ

1.	ศาสตราจารย์ ดร.องอาจ นัยพัฒน์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2.	รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพันธ์ เดชะคุปต์	อดีตหัวหน้าสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3.	รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทราวดี มากมี	มหาวิทยาลัยบูรพา
4.	รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒผล	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
5.	รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธินันทน์ พรหมสุวรรณ	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
6.	รองศาสตราจารย์ ดร.สุนันทา เลาหนันทน์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
7.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จำรูญ พริกบุญจันทร์	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
8.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผดุง พรมมูล	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
9.	อาจารย์ ดร.วัสส์พร จิโรจพันธุ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

สำเนาถูกต้อง

(นางสาวจงดนา ดอประกิจ์)

คณะผู้จัดทำ

1. นางสาวสุมาลี ธรรมนิธา
2. นายไพฑูรย์ มุงเพีย
3. นางพรทิพย์ กุศลสิริสถาพร
4. นายวาทิต ทองมาก

Journal Information



Approved by TCI during 2020 - 2024

Indexed in TCI

Editor : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิติกร อ่อนโยน

Language

English

ภาษาไทย

Make a Submission

Author_Guidelines

การเตรียม การส่งต้นฉบับ

การเขียนเอกสารอ้างอิง

แบบฟอร์มบทความวิจัย

แบบฟอร์มบทความวิชาการ

แบบฟอร์มส่งบทความ word / pdf

การเก็บค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ บทความละ 4,000 บาท

* หากไม่สามารถดาวน์โหลดเอกสารได้ กรุณาเพิ่มเพื่อน ได้จาก **"LINE ID"** หรือ **"หมายเลขโทรศัพท์"** 0836074907

Information

สำหรับผู้แต่ง

คู่มือการใช้งาน

สำหรับผู้แต่ง

สำหรับผู้ประเมิน

Open Journal Systems

ผู้เยี่ยมชม



สำเนาถูกต้อง

( )

Counter installed : 29 พฤษภาคม 2562

วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

เลขที่ 1 หมู่ที่ 20 ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 13180

โทรศัพท์ 0-2909-1432 โทรสาร 0-2529-3598 ต่อ 15

Line ID 083 607 4907
นางสาวสุมาลี ธรรมนิธา ผู้จัดทำ

E-mail : **tabianvru@hotmail.com**

สารบัญ

หน้า

บทความวิจัย

ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจและกลยุทธ์อภิปัญญาฟังภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ไม่ใช่วิชาเอกภาษาอังกฤษ
ธนกร สุวรรณพฤฒิ..... 1 - 12

การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เฉพาะกิจเพื่อเตือนภัยกลโกงของมิจฉาชีพให้แก่ประชาชนในอำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม
จิตตมาศ พลีไพร ดลฤดี ศรีมันตะ และ กำพล ดวงพรประเสริฐ..... 13 - 26

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดปทุมธานี
สุภัชฌาน์ ศรีเอี่ยม..... 27 - 41

ผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
จิดาภา คงประดิษฐ์ เมษา นวลศรี และ อรสา จรูญธรรม..... 42 - 55

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เยาวชนรักษ์น้ำ เพื่อพัฒนาความสามารถการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
พิริยพงศ์ จำปีทอง พรภิรมย์ หลงทรัพย์ และ รสริน เจิมไธสง..... 56 - 73

ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามดีกรีสองตัวแปรเดียว โดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิค TGT ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
นฤมล บุญลาภ สมวงษ์ แปลงประสพโชค และ พรสิน สุภวาลย์..... 74 - 87

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองของสมรรถนะการวัดและประเมินผลของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพครู
กันต์ฤทัย คลังพหล และ วัสส์พร จิโรจพันธุ์..... 88 - 103

การพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคป สำหรับชั้นเรียนคละอายุ โรงเรียนวัดท่า จังหวัดชัยนาท
เสาวลักษณ์ สีตะบุษย์ ดารารัตน์ อุทัยพยัคฆ์ และ ศุภวรรณ์ เล็กวิไล..... 104 - 116

การนำเสนอภูมิปัญญาอาหารถิ่นใต้ผ่านรายการโทรทัศน์ “ครัวคุณต๋อย”
ทีปวิท พงศ์ไพบูลย์..... 117 - 135

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทความวิจัย

การศึกษาการจัดกิจกรรมของครูปฐมวัยที่ส่งเสริมสุขภาวะและความปลอดภัย สำหรับเด็กปฐมวัยในยุคอัลฟ่า
คันธรส ภาผล 136 - 150

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับแนวคิดสะเต็มศึกษา ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์รายวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
สำรวย ลายตลับ เมษา นวลศรี และ สุวรรณา จุ้ยทอง 151 - 166

การศึกษาความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร และจันทร์จิรา หาวิชา ..... 167 - 177

ความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพการให้บริการกับความภักดีของลูกค้าในการเข้าใช้บริการร้าน Supersports ในกรุงเทพมหานคร
ศรินธร ไชยรัตน์..... 178 - 192

กลวิธีทางภาษาที่ใช้สร้างความขบขันในการทำนายดวงชะตาของเฟซบุ๊กแฟนเพจโหรรัตนโกสินทร์
สุพรรณี เรืองสงค์ และ พิชญาณี เชิงคีรี ไชยยะ.....193 - 209

การพัฒนาแพลตฟอร์มการสื่อสารการตลาดดิจิทัล ผักเหนาะขนมจีนเมืองคอนตามอัตลักษณ์เขา ป่า นา เล จังหวัดนครศรีธรรมราช
กรกฎ จำเนียร เมธาวี จำเนียร ศศิพัชร บุญขวัญ
นิภารัตน์ นักตรีพงศ์ และ ทองพูล มุขรักษ์.....210 - 222

การพัฒนารูปแบบการเสริมพลังอำนาจในการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยนาฏศิลปลพบุรี
ราชวงศ์ นวลอินทร์..... 223 - 239

การพัฒนาการท่องเที่ยวสำหรับผู้สูงอายุของจังหวัดปทุมธานี
อมรรักษ์ สวนชูผล ปรัชญพัชร วันอุทา สิรินดา คลี่สุนทร
และ ธัชชัย อินทะสุข.....240 - 253

การสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อการแสดงดนตรีสนาม
ประพันธ์ศักดิ์ ปานเสียง และ ศรัณย์ นักรบ.....254 - 265

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทความวิจัย

ภาพตัวแทนของผู้ป่วยโรคซึมเศร้าและสภาวการณ์เรื่องเล่า
ที่ปรากฏในรวมเรื่องสั้นของโครงการ “อ่านยาใจ”
สิริวิทย์ สุขกันต์..... 266 - 279

บทความวิชาการ

ความคิดเชิงออกแบบ: วิถีไทย STAR STEMS
ภัทริยา งามมุข..... 280 - 292

ตำแหน่งถูกต้อง
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.)

ผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

EFFECTS OF LEARNING MANAGEMENT THROUGH GAMIFICATION WITH STAD TECHNIQUE ON ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY OF 7th GRADE STUDENTS

จิดาภา คงประดิษฐ์[1*] เมษา นวลศรี[1] และ อรสา จรูญธรรม[1*]
Jidapa Kongpradit[1*] Mesa Nuansri[1] and Orasa Charoonthum[1*]

Received : 22 April 2024 Revised : 18 June 2024 Accepted : 21 June 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสิงห์บุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน โดยใช้สุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.82, S.D. = .31) (2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่าน เพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .75 และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .94 สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน และการทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว

---

[1] สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

[1] Department of Education Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Pathum Thani Province

[*] ผู้นิพนธ์ประสานงาน E-mail: Jidapa.Kon@vru.ac.th

ผลการวิจัยพบว่า (1) ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 21.21, p = .001) (2) ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (M = 23.83 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน, S.D. = 2.02, t = 8.83, p = .001) และ (3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.52, S.D. = .69)

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชั่น / เทคนิค STAD / ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

This pre-experimental design research aimed to: 1) compare the reading comprehension ability of 7th grade students before and after learning management through gamification along with STAD technique 2)compare the reading comprehension ability of 7th grade students the latter after learning through the learning management through gamification along with STAD technique with the 70 percent criteria, and 3) study the attitudes of 7th grade students the latter after learning through the learning management through gamification along with STAD technique. The sample in this study included 40 seventh grade students of Singburi School in the Secondary Educational Service Area Office Singburi AngThong, in the second semester of the 2023 academic year. They were selected using the multi-stage random sampling method. The data collection instruments included: (1) 8 lesson plans of gamification along with STAD, which were appropriated at the highest level (M = 4.82, S.D. = .31) (2) English reading comprehension ability test with multiple choices of 30 items, the reliability was equal to .75 and (3) the questionnaire toward reading teaching through gamification with STAD technique, the reliability was equal to .94. The statistics used to analyze the data were percentage, mean, standard deviation, t-test for dependent samples, and t-test for one sample.

The results of the study were as follows: (1) Students' reading comprehension ability after using the learning management through gamification along with STAD technique were significantly higher than before, with statistical significance at the .05 level (t = 21.21, p = .001). (2) Students' reading comprehension ability after learning management through gamification along with STAD were higher than 70 criteria with

statistical significance at the .05 level (M = 23.83 of the 30 full marks, 2.02, t = 8.83, p = .001). (3) Students' satisfaction was at the highest level (M = 4.52, S.D. = .69).

Keywords: Gamification / STAD technique / English reading comprehension ability

บทนำ

ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 และในโลกอนาคตเนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลกการเรียนภาษาอังกฤษจึงเปรียบเสมือนหัวใจของมนุษย์ ด้วยเหตุผลที่ว่า ภาษาอังกฤษจะเป็นเครื่องมือจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตและทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน (เกศนีย์ มากช่วย, 2561) โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการยังได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนหลังจากที่เรียนจบในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะภาษา 4 ทักษะ โดยเฉพาะทักษะการอ่านเพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ในการแสวงหาความรู้ ใช้ในการประกอบอาชีพ หรือเพื่อศึกษาต่อ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) รวมถึงกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนในทุกระดับ จากการศึกษาปัญหาของประเทศไทยในด้านการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษนั้น พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของผู้เรียนทั่วประเทศที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานเป็นเวลาหลายปีต่อเนื่องกัน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2564) ด้วยเหตุด้านผู้เรียน ได้แก่ การมีทัศนคติไม่ดีต่อภาษาอังกฤษ สาเหตุด้านสภาพแวดล้อม ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมหรือกิจกรรมที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตลอดจนสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564; ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2559) สาเหตุด้านครูผู้สอนและด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ขาดความเข้าใจในใช้เทคนิคการสอน สอนรูปแบบเดิมโดยเน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งหลายสาเหตุของปัญหาประกอบกันทำให้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไม่ประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับคะแนน O-NET ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รายวิชาภาษาอังกฤษของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง ปี 2565 พบว่า คะแนนมาตรฐานการเรียนรู้เขตพื้นที่การศึกษาตัวชี้วัดที่ 1.1 (ค่าเฉลี่ยระดับเขตพื้นที่การศึกษา 35.11) อยู่ในระดับพอใช้ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง, 2565) กล่าวคือ นักเรียนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหา เนื้อเรื่องโดยภาพรวม หรือตีความเรื่องที่อ่านไม่ได้ และไม่สามารถวิเคราะห์เรื่องที่อ่านได้ สาเหตุหนึ่งเป็นเพราะ วิธีการสอนที่ของผู้สอนที่ไม่สนองต่อความสนใจของผู้เรียน สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2552) ได้กล่าวถึง ปัญหาของการอ่านว่า ผู้เรียนอ่านแล้วไม่เข้าใจ ตีความของเรื่องที่อ่านไม่ได้ เป็นเหตุให้เกิดความรู้สึกไม่สนใจต่อการเรียน จากเหตุผลข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนจำเป็นต้องเลือกวิธีการที่กระตุ้นความสนใจต่อการอ่านของผู้เรียน ครูต้องใช้สื่อที่น่าสนใจมาใช้สอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ดียิ่งขึ้น

ต้นฉบับถูกต้อง
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์)

จากการศึกษารูปแบบกระบวนการเรียนรู้ ในปัจจุบันนักการศึกษาและนักวิจัยทางการศึกษาได้ทำการศึกษาและพัฒนากระบวนการเรียนรู้และได้นำเสนอ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในวิธีต่าง ๆ เพื่อยกระดับการเรียนรู้ของนักเรียน และประยุกต์ใช้ได้กับการสอนอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าวิธีที่จะช่วยพัฒนาทักษะได้คือ การเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD เข้ามาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนในชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น เป็นการนำแนวคิด รูปแบบ กลไกของเกมมาประยุกต์ใช้และช่วยเร้าความสนใจ และได้ฝึกความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกแบบ Digital Disruption จึงเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานและท้าทาย ในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนอีกทั้งเกมมิฟิเคชั่นจะทำให้นักเรียนทราบคะแนนการพัฒนาของตนเองแบบ real time จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ อีกทั้งยังจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yanes & Bououd (2019) ที่ผลการศึกษา พบว่า การใช้เกมมิฟิเคชั่น ช่วยสนับสนุนวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม อีกทั้งยังทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนช่วยเหลือกัน สมาชิกภายในกลุ่มทุกคนเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น ผู้เรียนจะมีทักษะการทำงาน ได้ปฏิบัติจริง โดยวิธีเสริมแรงทางบวกเป็นตัวขับเคลื่อน

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจในแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมุ่งหมายเป็นอย่างยิ่งว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD จะช่วยส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้สูงขึ้น รวมถึงทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจมีทัศนคติในเชิงบวกต่อการศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD

สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น ร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนเรียน

2. ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น ร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง จำนวน 11 โรงเรียน ซึ่งมีจำนวน 104 ห้องเรียน และมีจำนวนนักเรียน 3,516 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง, 2566ข)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 40 คน แบ่งเป็นเพศหญิงจำนวน 24 คน (ร้อยละ 60.00) และเพศชายจำนวน 16 คน (ร้อยละ 40.00)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านเพื่อความเข้าใจ ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน แผนละ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 16 สัปดาห์

2. แบบวัดทักษะในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น ร่วมกับเทคนิค

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การอ่านเพื่อความเข้าใจ ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน รวมเป็น 16 ชั่วโมง ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ย จากผลการประเมินความเหมาะสม พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.77 - 4.87 และมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.82 ซึ่งถือว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. แบบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง .60 - 1.00 และนำแบบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสิงห์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 35 คน และนำผลการทำแบบวัดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ มาวิเคราะห์ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง .17 - .94 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง .06 - .86 จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพสำหรับใช้จริง จำนวน 30 ข้อโดยพิจารณาจากข้อที่ผ่านเกณฑ์ ค่า p และ ค่า r ทั้งคู่รวมทั้งพิจารณา

สำเนาถูกต้อง
(นางสาวกานต์ กาฬประดิษฐ์)

ให้เป็นไปตามโครงสร้างเนื้อหา จากนั้นนำมาคำนวณค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .75

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD จำนวน 20 ข้อ โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 5 ด้าน ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามเชิงปฏิบัติการกับข้อรายการ (IOC) ผลการคำนวณ พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกข้อ และหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค จากการคำนวณ พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .94

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบวัดความสามารถด้านการเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เวลาทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD เรื่อง การอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน 16 ชั่วโมง

3. เมื่อสิ้นสุดการสอน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้เวลาทำแบบวัดความสามารถด้านการเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ 1 ชั่วโมง

4. ผู้วิจัยนำผลการทดสอบจากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษทั้งก่อนและหลังเรียนมาตรวจ เพื่อนำไปเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียน และนำคะแนนความพึงพอใจของแบบสอบถามความพึงพอใจหลังเรียนมารวบรวมและแปลผลตามการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่และร้อยละ

2. ผู้วิจัยจำเป็นต้องตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นก่อน โดยการตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normal Distribution) ว่ามีการแจกแจงแบบปกติหรือไม่ก่อน สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การทดสอบ Kolmogorov-smirnov กับ Sharpiro-Wilks เพื่อพิจารณาการแจกแจงปกติของข้อมูล

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์

3.1 การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถิติทดสอบทีแบบ 2 กลุ่มที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples)

3.2 การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มเดียว (t-test for one sample)

3.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น ร่วมกับเทคนิค STAD โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงแบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายตามค่าระดับตามเกณฑ์ ของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535) และของ (Best & Kahn, 1993)

ผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการแจกแจงปกติ (Tests of Normality) ของข้อมูลคะแนน ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ด้วยการวิเคราะห์ Kolmogorov-Smirnov และ Shapiro-Wilk Test ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่า ทั้งคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่า Kolmogorov-Smirnov และ ค่า Shapiro-Wilk มากกว่า .05 กล่าวคือผลการทดสอบทั้งสองค่าแสดงให้เห็นว่าข้อมูลคะแนนความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษมีการแจกแจงปกติ ดังนั้น จึงสามารถทำการทดสอบด้วยสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent sample) ต่อไปได้โดยไม่ฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้น

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

การทดลอง	*n*	M	S.D.	*df*	*t*	*p*
ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD	40	15.13	3.03	39	21.213*	.001
หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD	40	23.83	2.02			

* $p < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ (M) เท่ากับ 15.13 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ (M) เท่ากับ 23.83 คะแนน และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย พบว่าความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น ร่วมกับเทคนิค STAD กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ	ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม = 21 คะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)					
	n	M	S.D.	df	t	*p*
	40	23.83	2.02	39	8.827*	.001

* $p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย (M) เท่ากับ 23.83 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.41 และจากการทดสอบพบว่า ความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการวิเคราะห์คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD

รายการ	M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.46	.72	มาก
ด้านที่ 2 สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้	4.55	.69	มากที่สุด
ด้านที่ 3 ด้านครูผู้สอน	4.60	.68	มากที่สุด
ด้านที่ 4 การวัดและการประเมินผล	4.51	.65	มากที่สุด
ด้านที่ 5 ประโยชน์ที่ได้รับ	4.55	.68	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	**4.52**	**.69**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น ร่วมกับเทคนิค STAD อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.52, S.D. = .69) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ในประเด็นของด้านครูผู้สอน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (M = 4.60, S.D. = .68) รองลงมาได้แก่ ด้านสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (M = 4.55, S.D. = .69) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ (M = 4.55,

สำเนาถูกต้อง
(นางสาวกิตติมา ดวงประทุม)

S.D. = .68) ด้านการวัดประเมินผล (M = 4.51, S.D. = .65) และด้านเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (M = 4.46, S.D. = .72) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 15.13 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 23.83 โดยคะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น เป็นการนำแนวคิด รูปแบบ กลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ส่งผลทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และได้ฝึกความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ จึงเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนานและท้าทาย อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติในการเรียน อีกทั้งยังส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนัตถ์ พูนเดช (2559) ที่ผลวิจัย พบว่า การออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดนี้สามารถช่วยส่งเสริมผู้เรียนในหลายด้าน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ซึ่งเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนช่วยเหลือกัน สมาชิกภายในกลุ่มทุกคน เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี เช่นเดียวกับ ทิศนา แขมมณี (2557) กล่าวว่า การออกแบบการสอนด้วยเทคนิค STAD ผู้เรียนที่เก่งจะช่วยเพื่อนในกลุ่มให้เข้าใจบทเรียน ส่งผลให้ทัศนคติต่อการเรียน ของผู้เรียนดีมากยิ่งขึ้น ด้วยการเรียนรู้ที่ช่วยให้เกิดความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อีกทั้งการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD จะมีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ในทุกเนื้อหาสาระ เพราะผู้เรียนในกลุ่มจะได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ ทำแบบฝึกทักษะและมีการทดสอบเพื่อประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน และศึกษาความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม เมื่อนำหลักการของเกมมิฟิเคชั่น และวิธีการสอนแบบกลุ่มแบบร่วมมือเทคนิค STAD มารวมกัน โดยผู้วิจัยมีการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน 1) ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์และเตรียมความพร้อม (Objectives and class introduction) 2) ขั้นสร้างแรงจูงใจกระบวนการกลุ่มและเกมฝึกการอ่าน (Motivation and team work) 3) ขั้นปฏิบัติตามภารกิจและทดสอบย่อย (Mission and quiz) 4) ขั้นสรุปและเก็บคะแนนพัฒนาการของผู้เรียน (Summarize and score) 5) ขั้นรับรองผลงานและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Ranking and reflection) จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะความสามารถทางภาษา และมีแรงจูงใจทางบวกในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ดังที่ ขวัญเกล้า ศรีโสภา (2562) ได้กล่าวว่า ในการเรียนการสอนอ่านที่มีการทดสอบอยู่ด้วยผู้เรียนจะเกิดความกังวลและความกลัว ดังนั้น การที่ครูเสริมแรงจูงใจ จะช่วยทำให้คะแนนดีขึ้นกว่าการทำแบบฝึกหัดธรรมดา โดยปราศจากการชิงชัย สอดคล้องกับ วิจารณ์ พานิช (2556) ยังได้กล่าวอีกว่า แรงจูงใจเป็น

ตัวกำหนดทิศทาง ความเอาใจใส่ ความมุ่งมั่นพยายาม หากนักเรียนเห็นคุณค่าของเป้าหมายการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ จะเห็นความสำเร็จที่ตามมา ซึ่งต้องได้รับการจัดสภาพแวดล้อมที่สนับสนุน นักเรียนก็จะมีแรงจูงใจต่อการเรียน

ซึ่งปัจจุบันมีนวัตกรรมและเทคโนโลยีสนับสนุนและกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน หนึ่งในเทคโนโลยีที่น่าสนใจคือการใช้เกมมิฟิเคชั่น ดังนั้นการนำหลักการของเกมมิฟิเคชั่น และวิธีการสอนแบบกลุ่มแบบร่วมมือเทคนิค STAD มาใช้กับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ช่วยทำให้ผู้เรียนที่เก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนกลุ่มปานกลางและอ่อน กลุ่มปานกลางพัฒนาไปสู่เก่ง ส่วนกลุ่มอ่อนสามารถพัฒนาให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกับผลการวิจัยของ สมสวาท โพธิ์กฎ (2552) ที่ พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยเทคนิค STAD มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD ได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 23.83 หรือคิดเป็นร้อยละ 79.41 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ซึ่งอาจเกิดจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนอ่านการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD สามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจของเรียนให้สูงขึ้น เนื่องด้วยเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เป็นการเรียนรู้แบบสนุกสนาน โดยยึดกระบวนการกลุ่ม แบบผู้เรียนช่วยเหลือกันมุ่งให้กลุ่มเกิดผลสำเร็จ สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านทั้งในระดับตัวอักษร ระดับความหมายโดยการตีความ ระดับวิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่อ่าน โดยเกิดจากความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาที่อ่านกับภูมิหลังหรือประสบการณ์ความรู้ของผู้อ่านเป็นหลัก นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ ความเข้าใจเป็นรากฐานที่จะทำให้เกิดความสามารถด้านการอ่าน ส่งผลให้การอ่านบรรลุเป้าหมาย อันเป็นวัตถุประสงค์สำคัญของการอ่าน

การจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การสอนอ่านแบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD เป็นวิธีสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ขั้นตอนการสอนมีความชัดเจน นอกจากจะพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจแล้วยังเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนซึ่งทำให้บรรลุเป้าหมายตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 ต 1.3 สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น มาตรฐาน ต 3.1 และสาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก มาตรฐานที่ 4.2 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เน้นให้นักเรียนได้มีความรู้ ความสามารถในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของนักเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) นอกจากนั้น ยังกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนอ่านแบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD ช่วยทำให้การอ่านของผู้เรียนเป็นการอ่านที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหา เก็บความหมาย สาระสำคัญ แนวคิดของเรื่องได้ทำให้ความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ (Kapp et al., 2014) ได้กล่าวไว้ว่า เกมมิฟิเคชั่นเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญต่อครูผู้สอนในการสร้างแรงจูงใจผู้เรียนในการเรียนรู้ เพราะเป็น

เครื่องมือที่สามารถ ช่วยแปรเปลี่ยนเนื้อหาความรู้ที่ยากและซับซ้อน ให้เป็นความสนุกนานและความน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรางคณา แสงธิป (2564) ผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เท่ากับร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และซึ่งยังสอดคล้องกับ วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562) ผลการวิจัยพบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ทักษะการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชั่น (Gamifictions) หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่นร่วมกับเทคนิค STAD มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนาน และเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ท้าทายและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้มีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการจัดการเรียนรู้เทคนิค STAD เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยคละความสามารถของนักเรียนโดยลักษณะแบบเพื่อนช่วยเพื่อนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ หงส์ทอง วาทโยธา (2550) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนเป็นกลุ่มและเห็นคุณค่าของตนเองในระดับมาก แสดงให้เห็นว่านอกจากผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ พัชรี รื่นนาค วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ และสำราญ กำจัดภัย (2563) ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก (M = 4. 30, S.D. = 0.66) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวพัชร ทองดอนง้าว, ภูวดล สุขเกษม และอานันต์ ปิยะศีล (2566) ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือการเรียนรู้เทคนิค STAD ในภาพรวมอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (M = 4.45)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD ให้ประสบความสำเร็จได้นั้น ครูผู้สอนต้องศึกษารูปแบบของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น และการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ให้ชัดเจนและเลือกใช้ให้เหมาะสม

2. การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD มีความจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนั้น ผู้สอนต้องสำรวจความพร้อมด้านต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์สำหรับการจัดการเรียนการสอน สัญญาณอินเทอร์เน็ต ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี เป็นต้น

3. การจัดการเรียนรู้ควรมีระยะเวลาที่เหมาะสม เนื่องจาก หากเวลาในการจัดการเรียนรู้น้อยเกินไป อาจจะทำให้นักเรียนยังไม่สามารถมีความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจอย่างเต็มประสิทธิภาพ ได้แก่ ระดับความเข้าใจความหมายตามตัวอักษร ระดับความเข้าใจแบบตีความ และระดับวิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่อ่าน และหากมากเกินไป อาจทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนอ่านแบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิค STAD สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาช่วงชั้นที่เหมาะกับการเรียนรู้มากที่สุด

2. ควรมีการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เทคนิค STAD เพื่อศึกษารูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ในการพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ หรืออาจนำเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ไปใช้กับการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ของนักเรียน

3. ควรทำความเข้าใจและศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนเนื่องจากการเรียนภาษาต่างประเทศ แรงจูงใจและเจตคติที่ดีเป็นสิ่งที่สำคัญต่อผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

เกศนีย์ มากช่วย. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษผ่านการเรียนอิเล็กทรอนิกส์และการแพร่ภาพกระจายเสียงสดออนไลน์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. **วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ**. 3(3): 2-18.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมการเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). **ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นโยบายและจุดเน้น ของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ 2565**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

ขวัญเกล้า ศรีโสภา. (2562). การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค CIRC เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาครู. **วารสารวิชาการ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ**. 9(2): 93-106.

ชนัตถ์ พูนเดช. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชัน. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**. 18(3): 331-339.

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**, 32(2): 76-90.

ทิศนา แขมมณี. (2557). **ศาสตร์การสอน. องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร. (2559). **การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในสามจังหวัดชายแดนใต้**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.). (ดำเนินโครงการวิจัยในสามจังหวัดชายแดนใต้).

บุญชม ศรีสะอาด. (2535). **หลักการวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพครั้งที่ 3). กรงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

พัชรี รื่นนาค วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์ และ สำราญ กำจัดภัย. (2563). การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อประสม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน**. 14(39): 59-67.

วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2562). **ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย**. [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ.

วรางคณา แสงธิป. (2564). **การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิจารณ์ พานิช. (2556). **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์**. กรุงเทพฯ: ตถาตา พับลิเคชั่น.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ องค์การมหาชน. (2564). **สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้น ม.3 ปีการศึกษา 2564**. กรุงเทพฯ: สถาบันทดสอบฯ

สมสวาท โพธิ์กฎ. (2552). **ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ STAD กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง. (2565ก). **รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2565**. สิงห์บุรี: สพม.สิงห์บุรี อ่างทอง.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสิงห์บุรี อ่างทอง. (2566ข). **แผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ 2566**. สิงห์บุรี: สพม.สิงห์บุรี อ่างทอง.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). **นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551**. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2552). **สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การค้าของสำนักงานคณะกรรมการ สก.สค.

สุวพัชร ทองดอนง้าว, ภูวดล สุขเกษม และอานันต์ ปิยะศีล. (2566). **การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD (Student Teams Achievement Divisions) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม**. [รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 3].

หงส์ทอง วาทโยธา (2550). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่อง อัตราส่วน และร้อยละโดยใช้เทคนิคการสอนแบบ STAD กับการสอนปกติ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และความพึงพอใจของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค การสอนแบบ STAD กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาคานหักประชานุสรณ์ อำเภอหนองบัวแดง จังหวัดชัยภูมิ**. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ].

Best & Kahn. (1993). **Research in Education**. (7th ed.). Boston: Allyn and Bacon.

Kapp, K. M., Lee, J. J., & Hammer, J. (2014). **Gamification in Education: What, How Why Bother?, Academic Exchange Quarterly**. New York: Columbia University.

Yanes, N. & Bououd, I. (2019). **Using Gamification and Serious Games for English Language Learning**. Retrieved September 20, 2020