การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา

Development of Learning Management using Gamification on The Topic of Chinatown in The Chinese Language Subject for Grade 6 Students at Prachasuksa School

ชุติกาญจน์ นพศรี[1]* กฤตย์ตนัย ธารารัตนสุวรรณ[2]
Chutikan Noppasri[1]* Krittanai Tharattanasuwan[2]
[1]โรงเรียนประชาศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
[1]Prachasuksa school, Phra Nakhon Si Ayutthaya province
[2]คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
[2]Faculty of Industrial Education, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi
*Corresponding author's e-mail: chutikan.jiang@gmail.com

Received: January 5, 2026 Revised: February 25, 2026 Accepted: February 27, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนประชาศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.35–0.86 ค่าระดับความยากอยู่ระหว่าง 0.43–0.83 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ผลการทดสอบประสิทธิภาพมีค่าเท่ากับ 81.58/80.92 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน มีความพึงพอใจ ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.51
คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน; แผนการจัดการเรียนรู้; วิชาภาษาจีน

Abstract

This study aimed to: (1) develop a gamification-based learning management plan on the topic of *Chinatown* for Grade 6 students at Prachasuksa School, with an efficiency criterion of 80/80; (2) compare students' learning achievement before and after instruction using the gamification-based learning management plan; and (3) examine students' satisfaction with the gamification-based learning management plan. The sample consisted of 40 students from Grade 6/3 at Prachasuksa School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. The participants were selected through simple random sampling. The research instruments included: (1) a gamification-based learning management plan; (2) a 30-item achievement test, with discrimination indices ranging from 0.35 to 0.86, difficulty indices ranging from 0.43 to 0.83, and a reliability coefficient of 0.87; and (3) a student satisfaction questionnaire toward the gamification-based learning management plan. The data were analyzed using descriptive statistics, including mean, percentage, and standard deviation, as well as inferential statistics using the dependent samples t-test.

The results revealed that: (1) the efficiency of the gamification-based learning management plan was 81.58/80.92, which met the established 80/80 criterion; (2) students' post-test achievement scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level of statistical significance; and (3) students' overall satisfaction with the gamification-based learning management plan was at the highest level, with a mean score of 4.51.
Keywords: Gamification; Learning Management Plan; Chinese Language Subject

บทนำ

ภาษาจีนเป็นภาษาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งและมีแนวโน้มทวีความสำคัญมากขึ้นในอนาคต เนื่องจากสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นประเทศมหาอำนาจที่มีประวัติศาสตร์และองค์ความรู้อันยาวนานกว่า 5,000 ปี อีกทั้งยังมีอิทธิพลทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองในระดับโลก ด้วยอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่สูงเป็นอันดับต้น ๆ และจำนวนประชากรที่มากที่สุดในโลก การมีความรู้ภาษาจีนจึงเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับคนไทยในการสื่อสาร (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559) เมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 โลกยิ่งเห็นความสำคัญของภาษาต่างประเทศชัดเจนมากขึ้น ควบคู่ความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพราะทั้งสองสิ่งนี้เป็นเครื่องมือสำคัญของโลกาภิวัตน์สำหรับเข้าถึงองค์ความรู้ของโลก รวมทั้งการรวมกลุ่มประเทศเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและแลกเปลี่ยนความร่วมมือระหว่างประเทศ นอกจากภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลจะมีบทบาทสำคัญแล้ว ภาษาของประเทศที่มีอิทธิพลทางเศรษฐกิจขนาดใหญ่อย่างภาษาจีน ย่อมทวีความสำคัญขึ้นตามลำดับ ด้วยเหตุนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 จึงมุ่งเน้นการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดให้ผู้เรียนทุกระดับชั้นเรียนภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับ ตามที่กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งระบบให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและศักยภาพของผู้เรียนให้เข้มแข็ง นอกจากภาษาอังกฤษแล้วการสร้างเสริมสมรรถนะและความสามารถในการใช้ภาษาจีนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีความเข้มแข็งและมีคุณภาพได้มาตรฐานสากล โดยมุ่งเน้นพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุนผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถและทักษะทางภาษาจีนอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร การศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึงการประยุกต์ใช้องค์ประกอบหลักและกลไกสำคัญของการออกแบบเกมมาบูรณาการในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกมโดยตรง ในทางการศึกษาเทคนิคนี้ถือเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นผู้เรียนและเสริมสร้างความผูกพันของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี วิธีการดังกล่าวช่วยปรับเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสนุกสนาน และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้จดจ่ออยู่กับบทเรียนได้อย่างต่อเนื่อง (ชนัตถ์ พูนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2559) โดยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 1) การสะสมแต้ม (Point) และการให้รางวัล (Reward) ใช้สำหรับกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน 2) การแข่งขันที่มีความท้าทาย (Challenge) ปัจจัยที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ 3) กระดานผู้นำ (Leader boards) ใช้กระตุ้นนักเรียนที่มีคะแนนอันดับท้ายให้พัฒนาตนเอง และส่งเสริมให้นักเรียนอันดับต้นสร้างผลงานให้ดียิ่งขึ้น 4) ระดับขั้น (Levels) มีการกำหนดระดับคะแนนหรือเงื่อนไขที่แตกต่างกันในการแลก

รางวัล เพื่อสร้างความท้าทาย 5) สัญลักษณ์ (Symbols) การใช้สิ่งของแทนคะแนน เช่น แสตมป์ หรือสมุดสะสม เพื่อให้การเก็บคะแนนไม่น่าเบื่อ 6) เวลา (Time) มีการกำหนดเวลาในแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน เพื่อส่งเสริมวินัย ความรับผิดชอบ และความตรงต่อเวลา (ณัชชาภรณ์ สาโรจน์, 2565)

จากการที่ผู้วิจัยได้ฝึกปฏิบัติการสอน ณ โรงเรียนประชาศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งเป็นสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่าโรงเรียนมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นอย่างมาก โดยจัดให้เป็นหนึ่งในวิชาเพิ่มเติมที่มีความสำคัญ จากการได้รับผิดชอบการสอนวิชาภาษาจีนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยพบปัญหาสำคัญคือนักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสนใจในการเรียน เนื่องจากภาษาจีนเป็นวิชาที่ต้องอาศัยทักษะการจดจำเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจและความมีส่วนร่วมในการเรียน อันจะนำไปสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของผู้เรียนให้สูงขึ้น

จากข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน และปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาจีนที่พบในโรงเรียนประชาศึกษา ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดว่าหากต้องการที่จะแก้ไขปัญหา ควรปรับเปลี่ยนสื่อการสอนด้วยวิธีการจัดการสอนให้มีความทันสมัย ท้าทาย และกระตุ้นความสนใจนักเรียนเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะต่าง ๆ ตามความเหมาะสมจากการเข้าถึงเนื้อหาและทบทวนเพิ่มเติมผ่านรูปแบบเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งวิธีการแก้ปัญหา คือการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับรายวิชาภาษาจีน เรื่อง ไชน่าทาวน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนประชาศึกษา ให้สามารถนำภาษาจีนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านกระบวนการและด้านผลลัพธ์ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด และเกิดประโยชน์สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างยั่งยืนสืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์

การทบทวนวรรณกรรม

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง กลยุทธ์การออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้กลไกเกมมาสร้างแรงจูงใจในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อยกระดับความผูกพันและประสิทธิภาพของผู้เรียน เทคนิคดังกล่าวช่วยปรับเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและจดจ่ออยู่กับบทเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ผ่านกระบวนการแก้ปัญหาและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ถูกออกแบบมาอย่างเป็นระบบ (ชนัตถ์ พูนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2559)

โครงสร้างและกลไกสำคัญของเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย พลวัตที่มุ่งสร้างแรงจูงใจผ่านความท้าทายและการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมของผู้เรียน ควบคู่ไปกับกลไกที่ทำหน้าที่ขับเคลื่อนพฤติกรรมผ่านกฎเกณฑ์และการให้ข้อมูลป้อนกลับทันที ซึ่งการบูรณาการองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยลดความกดดันในระหว่างการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเผชิญกับอุปสรรค และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาที่หลากหลายเพื่อมุ่งสู่เป้าหมายทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2562)

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วยการสะสมแต้มและรางวัลเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม การใช้สถานการณ์ที่ท้าทายเพื่อเร้าความกระตือรือร้น และการใช้กระดานผู้นำร่วมกับการจัดระดับขั้นเพื่อกำหนดเป้าหมายและผลักดันให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพตนเองอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังรวมถึงการใช้สัญลักษณ์แทนค่าความสำเร็จเพื่อลดความจำเจในการเก็บคะแนน และการกำหนดกรอบเวลาในแต่ละกิจกรรมเพื่อส่งเสริมวินัยและความรับผิดชอบ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ทำงานร่วมกันเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจ่อและผูกพันกับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ณัชชาภรณ์ สาโรจน์, 2565)

แคปป์ (Kapp, 2012) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันคือการนำกลไกของเกมมาสร้างความสนใจในการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ผ่านกฎกติกาการแข่งขัน การสะสมแต้ม การเลื่อนขั้น การให้รางวัลหรือเหรียญรางวัล รวมถึงการแสดงคะแนนหรือแต้มสะสมบนกระดานผู้นำ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี โดยผู้วิจัยนำกลไกข้างต้น มาสร้างเป็นกรอบในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน โดยมีทั้งสื่อเกมออนไลน์ ใบงาน ใบความรู้ รวมถึงจัดการแข่งขันภายในห้องเรียน ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนานอยู่ตลอดเวลา

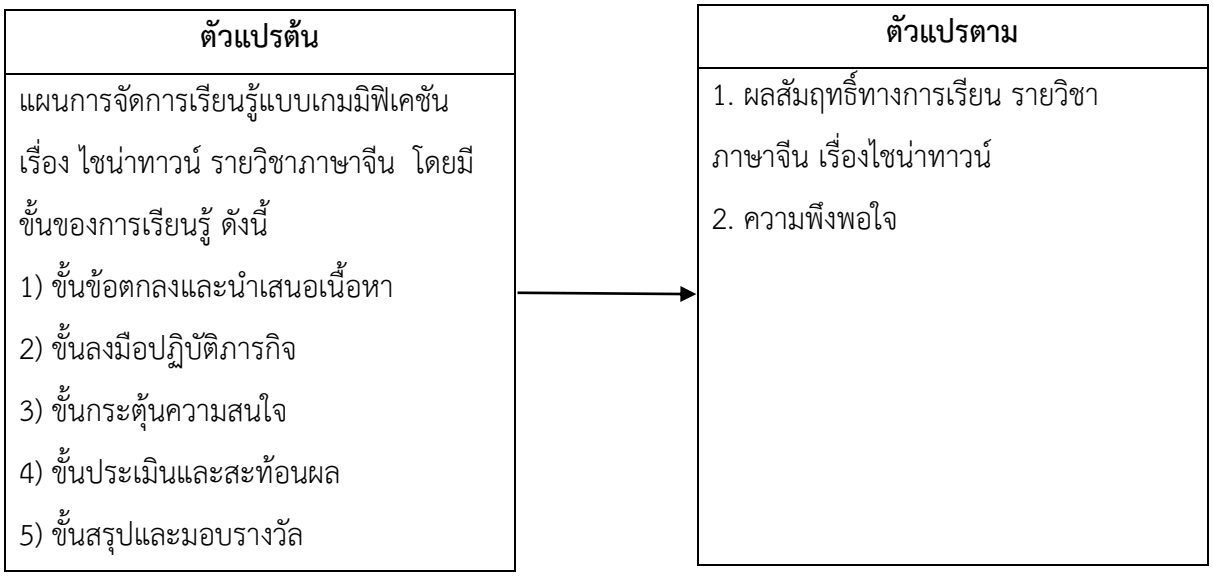
ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และธำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วย กิจกรรมการเรียนการ

สอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (Mean=3.65, S.D.=0.24)

สายทิพย์ สดุดี และคณะ (2568) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนาเกมมิฟิเคชันเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคุรุประชาสรรค์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาเกมมิฟิเคชัน เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเกมมิฟิเคชันที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน และ4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมมิฟิเคชันที่พัฒนาขึ้นนี้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่น ฝึกฝน และทบทวนคำศัพท์ภาษาจีนอย่างสม่ำเสมอ 2) เกมมิฟิเคชัน เรื่อง คำศัพท์ภาษาจีน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.66/80.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา รวบรวมแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน โดยนำข้อมูลดังกล่าวมาสังเคราะห์และบูรณาการเข้ากับบริบทของรายวิชาภาษาจีน เรื่องไชน่าทาวน์ เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 145 คน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนประชาศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ได้มาโดยวิธีการจับฉลากห้องเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน จำนวน 10 แผน โดยระดับความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 4.10

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน พบว่า ดัชนีความสอดคล้องรายข้อ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.43–0.83 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.35–0.86 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ โดยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล และด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 4.57

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนประชาศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 40 โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย เสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียนประชาศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อขออนุญาตดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) ปฐมนิเทศนักเรียน เพื่ออธิบายจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อชี้แจงวิธีการเรียน การประเมินผล กำหนดข้อตกลง วิธีการสะสมแต้มและให้คำแนะนำ

3) ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาจีน เรื่องไชน่าทาวน์ จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และได้ผ่านการวิเคราะห์หาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว

4) ดำเนินสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมทั้งหมด 10 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นข้อตกลงและนำเสนอเนื้อหา ผู้สอนชี้แจงขอบเขตเนื้อหา กติกา ภารกิจ และเกณฑ์การสะสมแต้มในคาบเรียนให้นักเรียนทราบ จากนั้นดำเนินการสอนเนื้อหาโดยให้นักเรียนศึกษาจากใบความรู้ บัตรคำศัพท์ และสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมทั้งทบทวนความรู้ผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot ที่ผู้สอนสร้างขึ้น 2) ขั้นลงมือปฏิบัติภารกิจ นักเรียนลงมือทำใบงานและร่วมกิจกรรมตอบคำถามผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อสะสมคะแนน หากนักเรียนตอบคำถามถูกต้องหรือปฏิบัติภารกิจสำเร็จ จะได้รับแต้มนำไปสะสมเพื่อเลี้ยงฮีโร่ในระบบออนไลน์ Hero Task Tracker ที่โชว์แต้มสะสมของนักเรียนแต่ละคนไว้ หากนักเรียนตอบข้อถามถูกต้อง จะได้รับคะแนนเพื่อแลกเป็นแต้มตามกำหนด 3) ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้สอนเสริมแรงกระตุ้นผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรมด้วยภารกิจหลักและภารกิจลับ (Secret Mission) เพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเก็บแต้มสะสมเพิ่มขึ้น รวมถึงการเก็บแต้มผ่านเกมKahoot เพื่อให้นักเรียนเกิดแรงเสริมในการทำภารกิจต่อไป 4) ขั้นประเมินและสะท้อนผล ผู้สอนตรวจสอบความถูกต้องของภารกิจและแจ้งคะแนนหรือแต้มสะสมให้นักเรียนทราบทันที พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและเรียนรู้จากข้อผิดพลาดขั้นประเมินผล และ 5) ขั้นสรุปและมอบรางวัล เมื่อสิ้นสุดภารกิจ ผู้สอนประกาศผลคะแนนรวมผ่านระบบ Hero Task Tracker ซึ่งแสดงระดับชั้นคะแนน (Leaderboard) ของนักเรียนแต่ละคน และมอบของรางวัลตามเกณฑ์ที่กำหนดตามความเหมาะสมเพื่อเป็นการเสริมแรง โดยระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 60 นาที ต่อแผนการจัดการเรียนรู้

5) นักเรียนดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องไชน่าทาวน์ จำนวน 30 ข้อ โดยหลังจากทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเสร็จเรียบร้อยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน

6) ดำเนินการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา ให้เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และวิเคราะห์ผลการวิจัยในประเด็นอื่น ๆ ด้วยวิธีการทางสถิติที่เกี่ยวข้อง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E1/E2 และสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน โดยใช้สูตร t-test (Dependent Samples)

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

รายการ	**n**	**คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ที่**										**E1**	**E2**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**		
คะแนนเต็ม	40	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	30
Mean		7.63	7.78	8.00	8.05	8.10	8.13	8.23	8.25	8.28	9.23	81.65	24.28
S.D.		1.90	1.12	1.73	1.69	1.60	1.32	0.89	0.81	0.72	0.73	0.43	2.95
											คิดเป็นร้อยละ	**81.58**	**80.92**

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 81.58 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 80.92 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.58/80.92 ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

การทดลอง	n	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	t-test (dependent Samples)	df	p-value
ก่อนเรียน	40	30	9.25	2.43	27.06	39	.00*
หลังเรียน	40	30	24.28	2.95			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.25 และมีคะแนนหลังเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.28 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนทดสอบทั้งสองครั้งพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่อง ไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการเรียนรู้เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาศึกษา

รายการประเมิน	ความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน		
	Mean	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนานและน่าเรียน	4.97	0.16	มากที่สุด
2. ครูสร้างความเป็นกันเองกับนักเรียนในการเรียนวิชาภาษาจีน	4.90	0.30	มากที่สุด
3. ห้องเรียนมีการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้	4.08	0.69	มาก
4. นักเรียนรู้สึกมีอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	4.72	0.45	มากที่สุด
5. การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันช่วยให้การเรียนภาษาจีนสนุกขึ้น	4.83	0.38	มากที่สุด
6. มีกิจกรรมที่หลากหลายและไม่น่าเบื่อ	4.47	0.50	มากที่สุด
7. การแข่งขันหรือสะสมคะแนนช่วยกระตุ้นความตั้งใจเรียน	4.63	0.53	มากที่สุด

8. นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่	4.38	0.58	มากที่สุด
9. การเรียนภาษาจีนด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันช่วยให้จดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีขึ้น	4.40	0.54	มากที่สุด
10. นักเรียนมีความมั่นใจมากขึ้นในการใช้ภาษาจีน	4.05	0.63	มาก
11. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริงได้	3.98	0.76	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไซน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายข้อ พบว่า ประเด็นที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 1 คือ บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนานและน่าเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97

อภิปรายผล

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไซน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน ผู้วิจัยพบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.58/80.92 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ผลลัพธ์ดังกล่าวเป็นผลมาจากการที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยบูรณาการกลไกเกมเข้ากับการสอนอย่างเป็นระบบผ่านระบบออนไลน์ Hero Task Tracker ซึ่งเป็นระบบบริหารจัดการภาระงานออนไลน์ ใช้ระบบการสะสมคะแนน เพื่อพัฒนาสถานะตัวละครฮีโร่ และการใช้กระดานผู้นำเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ กระบวนการดังกล่าวช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความท้าทายและการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ โดยบทเรียนประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นข้อตกลงและนำเสนอเนื้อหา ผู้วิจัยแจ้งขอบเขตเนื้อหา กฎกติกา กิจกรรมการเรียนรู้ และโครงสร้างการให้คะแนนสะสม เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน จากนั้นเริ่มสอนเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน และใช้แอปพลิเคชันเกม Kahoot ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มาช่วยทบทวนบทเรียน 2) ขั้นลงมือปฏิบัติการผ่านภารกิจ นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านใบงานและตอบคำถามผ่านแอปพลิเคชันเกม Kahoot เพื่อสะสมคะแนน โดยคะแนนที่ได้รับจะถูกนำไปใช้ในการพัฒนาสถานะตัวละครฮีโร่ ในระบบ Hero Task Tracker ซึ่งจะแสดงผลคะแนนสะสมของนักเรียนแต่ละคน 3) ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยใช้การเสริมแรงระหว่างการทำกิจกรรม โดยกำหนดให้มีทั้ง ภารกิจหลักและภารกิจลับ เพื่อสร้างความท้าทายและความตื่นเต้น กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสะสมคะแนนและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตลอดคาบเรียน 4) ขั้นประเมินและสะท้อนผล ผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้องของภารกิจและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนในทันที พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามและเรียนรู้จากข้อผิดพลาด 5) ขั้นสรุปและมอบรางวัล เมื่อสิ้นสุดภารกิจ ผู้วิจัย

จะประกาศผลคะแนนรวมผ่านระบบ Hero Task Tracker เพื่อแสดงระดับความสำเร็จของนักเรียนแต่ละคน และมอบรางวัลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ในระยะยาว สอดคล้องกับ Kapp (2012) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันคือการนำกลไกของเกมมาสร้างความสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ผ่านกฎกติกาการแข่งขัน การสะสมแต้ม การเลื่อนขั้น การให้รางวัลหรือเหรียญรางวัล รวมถึงการแสดงคะแนนหรือแต้มสะสมบนกระดานผู้นำ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี โดยผู้วิจัยนำกลไกข้างต้นมาสร้างเป็นกรอบในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน โดยมีทั้งสื่อเกมออนไลน์ ใบงาน ใบความรู้ รวมถึงจัดการแข่งขันภายในห้องเรียน ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนานอยู่ตลอดเวลา

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จากแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนาขึ้น เกิดจากการที่ผู้วิจัยได้เปลี่ยนภาระงานให้เป็นภารกิจ ปัญหาเดิมที่นักเรียนขาดความสนใจเนื่องจากวิชาภาษาจีนต้องอาศัยการจดจำอย่างมาก ถูกแก้ไขด้วยการนำกลไกเกมมาประยุกต์ใช้ใน 5 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ โดยเปลี่ยนรูปแบบการท่องจำคำศัพท์และไวยากรณ์ให้กลายเป็นภารกิจหลักและภารกิจลับ ซึ่งช่วยลดความกดดันและเปลี่ยนการเรียนที่ยากให้กลายเป็นเรื่องที่ท้าทาย ควบคู่ไปกับการมีระบบข้อมูลสะท้อนกลับทันทีด้วยระบบ Hero Task Tracker และแอปพลิเคชัน Kahoot ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในขั้นลงมือปฏิบัติและขั้นประเมินผล ช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลป้อนกลับเกี่ยวกับความถูกต้องของคำศัพท์และโครงสร้างภาษาในทันที การรับรู้ผลลัพธ์ในเวลาที่รวดเร็วนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขความไม่เข้าใจในบทเรียนก่อนเข้าสู่การทดสอบหลังเรียน ผลการวิจัยในส่วนนี้จึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และธำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2563) เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ยืนยันได้ว่าเทคนิคเกมมิฟิเคชันสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเป็นแนวทางที่สามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิผล ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสในการฝึกปฏิบัติและประยุกต์ใช้ภาษา นอกจากนี้ กระบวนการดังกล่าวยังช่วยกระตุ้นทักษะการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ

3. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เรื่องไชน่าทาวน์ รายวิชาภาษาจีน พบว่า ภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.51 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อประเด็นที่ว่า บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนานและน่าเรียน เป็นลำดับสูงสุด ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในระดับสูงสุดนี้ เกิดจากการที่ผู้วิจัยได้เปลี่ยนสภาวะการเรียนรู้จากความกดดันสู่ความท้าทาย ซึ่งความพึงพอใจด้านบรรยากาศที่สูงเป็นลำดับแรกนั้น เกิดจากการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมในห้องเรียนที่เดิมเน้นการท่องจำเพียงอย่างเดียว มาเป็นการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกลไกเกม การมีภารกิจที่ท้าทายช่วยลดความกังวลในการเรียนภาษาจีนและเปลี่ยนสถานะของผู้เรียนจากผู้รับข้อมูลมาเป็นผู้พิชิตภารกิจ ทำให้เกิดบรรยากาศเชิงบวกที่กระตุ้นความสุขในการเรียนการบูรณาการกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การใช้ระบบ Hero Task Tracker และภารกิจลับ ทำหน้าที่เป็นกลไกการเสริมแรงทางบวกที่ให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนทันที เมื่อนักเรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเองผ่านแต้มสะสม จะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจและพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กิจกรรมไม่น่าเบื่อและดึงดูดความสนใจได้ตลอดคาบเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑามาศ มีสุข (2558) เรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกูลนารี พบว่า ภาพรวมนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิคเกมิฟิเคชัน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.56 ซึ่งผลความพึงพอใจในระดับมากที่สุดนี้ สอดคล้องกับแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ในกรอบแนวคิดการวิจัย ที่มุ่งเน้นการใช้กลไกการสะสมแต้มเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนา กลิ่นจุ้ย และชวนพบ เอี่ยวสานุรักษ์ (2565) เรื่องผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตน ของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิตศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปางพบว่า ด้านความพึงพอใจของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตนโดยภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.32 อยู่ในระดับมาก ซึ่งยืนยันว่าการเรียนรู้ผ่านภารกิจและการแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม ช่วยสร้างเจตคติที่ดีและทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนอย่างเต็มที่

องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยครั้งนี้พบว่า ประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่มีปัจจัยสำคัญคือการบูรณาการกลไกเกมเข้ากับเนื้อหาวิชาภาษาจีนที่ซับซ้อนด้วยการพัฒนาต่อยอดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นข้อตกลงและนำเสนอ

เนื้อหา 2) ขั้นลงมือปฏิบัติภารกิจ 3) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 4) ขั้นประเมินและสะท้อนผล และ 5) ขั้นสรุปและมอบรางวัล กระบวนการนี้ทำหน้าที่ขับเคลื่อนการเปลี่ยนบรรยากาศชั้นเรียนให้เป็นพื้นที่แห่งความ ท้าทาย ผ่านการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งช่วยลดความกดดันในการเรียนภาษาจีน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและเปลี่ยนเจตคติจากการเรียนที่ยากให้กลายเป็นเรื่องที่ท้าทายและน่าสนุก จุดเด่นของงานวิจัยนี้คือการใช้ภารกิจลับในขั้นกระตุ้นความสนใจ ซึ่งช่วยทำลายความน่าเบื่อและรักษาความตื่นเต้นในชั้นเรียน ควบคู่ไปกับการใช้ระบบ Hero Task Tracker ซึ่งทำหน้าที่เป็นกลไกสะท้อนกลับแบบทันที ทำให้นักเรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเองผ่านคะแนนสะสมและการเลื่อนระดับสถานะตัวละคร ผลจากการบูรณาการนี้ช่วยให้เนื้อหาภาษาจีนที่มีความซับซ้อนทั้งด้านคำศัพท์และไวยากรณ์ กลายเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีนได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผู้สอนควรมีการออกแบบภารกิจ ให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกปฏิบัติและประยุกต์ใช้ภาษา ในบริบทจริงที่สนุกสนานและท้าทาย

1.2 ผู้สอนสามารถใช้ ระบบการให้แต้ม และ ภารกิจลับ เป็นเครื่องมือในการ ควบคุมชั้นเรียนเชิงบวก โดยให้แต้มรางวัลสำหรับพฤติกรรมที่เหมาะสม ซึ่งเป็นการเปลี่ยนจากการลงโทษไปเป็นการ เสริมแรง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดวินัยและความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาและเปรียบเทียบประสิทธิผล ของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันกับวิธีการสอนอื่น ๆ ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อเป็นแนวทางที่ชัดเจนยิ่งขึ้นในการพัฒนาทักษะภาษาจีน

2.2 ควรทำวิจัยโดยการศึกษาตัวแปรอื่น ๆ เช่น ระดับความสามารถ อายุ เพศ ความกล้าแสดงออก และความมั่นใจ ในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อให้เห็นความแตกต่างของคะแนนและยืนยันประสิทธิภาพของนวัตกรรมให้มีความชัดเจนและน่าเชื่อถือยิ่งขึ้นในเชิงสถิติ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. สกสค.

จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกูลนารี* [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). *เกมมิฟิเคชัน เรียนเล่นให้เป็นเกม*. คลังความรู้ SciMath. https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48

ชนัตถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18*(3), 1-13.

ณัชชาภรณ์ สาโรจน์. (2565). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี.* [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ธำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, *32*(2), 31-43.

รัตนา กลิ่นจุ้ย และ ชวนพบ เอี่ยวสานุรักษ์. (2565). ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตนของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, *24*(3), 254-269. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/247556.

สายทิพย์ สดุดี, รัตนาภรณ์ จันทรา, และ ภูชิศ สถิตพงษ์. (2568). การพัฒนาเกมมิฟิเคชัน เรื่องคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคุรุประชาสรรค์. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, *8*(27), 128.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2559). *รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย*. พริกหวานกราฟฟิค.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.