

ผลของกิจกรรมการเรียนรู้เกมฟิเคชันที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ

The Effects of Gamification Learning Activities on the Motivation of English Learners

อายรียา ชาดำ¹ และ ประยุทธ์ ไทยธานี²
Airiya Chadam¹ and Prayut Thaithani²

Received : July 4, 2025; Revised : September 30, 2025; Accepted : December 21, 2025

บทคัดย่อ (Abstract)

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นยังคงเผชิญกับปัญหาการขาดแรงจูงใจของผู้เรียน ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสร้างแรงจูงใจจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ การใช้ “เกมฟิเคชัน” ซึ่งเป็นการประยุกต์กลไกของเกมเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เกมฟิเคชันที่มีผลต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ 2) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจของผู้เรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง และ 3) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจของผู้เรียนหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม ประชากรคือผู้เรียนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 6 โรงเรียน จำนวน 295 คน เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ผู้เรียนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้นภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 2 โรงเรียน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยกลุ่มทดลองมีจำนวนทั้งสิ้น 25 คน และกลุ่มควบคุม ซึ่งได้มาจากการสมัครใจเข้าร่วม จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้เกมฟิเคชัน โดยจัดกิจกรรมทั้งหมด 10 ครั้ง และแบบสอบถามแรงจูงใจวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าที

¹ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา; Master of Arts Program in Human Potential Development, Nakhon Ratchasima Rajabhat University; e-mail : 67D0303107@nrnu.ac.th

² คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา; Faculty of Education, Nakhon Ratchasima Rajabhat University; e-mail : p_thaithani@hotmail.com

ผลการวิจัยพบว่า 1) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นที่เน้นกลไกเกม ได้แก่ แผนจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการสะสมคะแนน การแข่งขัน การให้รางวัล และการวัดผลการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ซึ่งองค์ประกอบของเกมพีเคชั่นจะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และได้ผลลัพธ์ตามเป้าหมาย ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีแรงจูงใจสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) หลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีแรงจูงใจสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่สถิติระดับ .01

คำสำคัญ (Keywords) : กิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่น, แรงจูงใจ, ผู้เรียนภาษาอังกฤษ

Abstract

English language instruction at the lower secondary level continues to face the challenge of low learner motivation, which remains a major obstacle to the development of language proficiency and academic achievement. Enhancing motivation is therefore crucial to promoting learning and constitutes a central element of education in an era where learners encounter increasingly complex challenges. One promising approach is the application of gamification, which integrates game mechanics to stimulate engagement and enhance motivation in learning. This study aimed to : 1) design gamification-based learning activities that influence the motivation of English language learners; 2) compare the motivation levels of the experimental group before and after the intervention; and 3) compare the post-intervention motivation levels between the experimental and control groups. The population comprised 295 lower secondary English learners from six schools in Sikhio District, Nakhon Ratchasima Province, during the first semester of the 2025 academic year. The sample, obtained through cluster random sampling, consisted of 50 students from two schools: 25 in the experimental group and 25 in the control group (voluntary participation). Research instruments included; Lesson plan, ten sessions of gamification-based learning activities and a motivation questionnaire. Data were analyzed using t-tests.

The findings revealed that : 1) The design of learning activities based on the concept of gamification, emphasizing game mechanisms such as point accumulation, competition, and rewards, significantly increased learners' motivation at a statistically significant level. 2) After the

experiment, the experimental group demonstrated significantly higher motivation than before the experiment at the .01 level and 3) After the experiment, the experimental group also showed significantly higher motivation than the control group at the .01 level

Keywords : Gamification Based Learning Activities, Motivation, English Language Learners

บทนำ (Introduction)

การศึกษาเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนความเจริญก้าวหน้าของสังคม อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของไทยยังคงเผชิญกับปัญหาการขาดแรงจูงใจของผู้เรียน ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาทักษะภาษา งานวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่าแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ เช่น งานของ Ryan and Deci (2020) ที่เสนอทฤษฎี Self-Determination Theory อธิบายว่าแรงจูงใจมีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรมและความเพียรพยายามของผู้เรียน หากผู้เรียนได้รับการตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความสามารถ ความสัมพันธ์ และความเป็นอิสระ จะช่วยส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับเมธี ธรรมวัฒนา (2555) ที่ชี้ว่าแรงจูงใจเป็นหัวใจของการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ อีกทั้งยังมีงานวิจัยในประเทศ เช่น เพ็ญพิชญา ดิษะรา (2560) และศุภิกา นิรัตศัย (2561) ที่ยืนยันว่าแรงจูงใจช่วยลดความเบื่อหน่าย เพิ่มผลสัมฤทธิ์ และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม แม้งานวิจัยจำนวนมากได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของแรงจูงใจ แต่ยังพบว่าผู้เรียนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นยังขาดแรงกระตุ้นที่เพียงพอ โดยเฉพาะเมื่อใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม ทำให้ยังมีช่องว่างในการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมมากขึ้นในระดับนโยบายการศึกษาและการวิจัยด้านการสอนภาษา คือการใช้เกมฟิเคชัน ซึ่งเป็นการประยุกต์กลไกของเกม เช่น การสะสมแต้ม การแข่งขันและรางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน แนวทางนี้ได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดด้านจิตวิทยาเชิงบวกและทฤษฎีแรงจูงใจ และยังเป็นพื้นที่ที่ยังต้องการการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อยืนยันประสิทธิผลในบริบทการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของไทย

ในบริบทของประเทศไทย โรงเรียนขยายโอกาสถือเป็นพื้นที่สำคัญที่สะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ ขาดทรัพยากรการเรียนรู้ และโอกาสเข้าถึงสื่อหรือกิจกรรมเสริมทักษะภาษาอังกฤษที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับนโยบายด้านการศึกษาที่รัฐบาลได้กำหนดมาอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี ไม่ว่าจะเป็นนโยบายการยกระดับคุณภาพการศึกษา และทักษะภาษาอังกฤษ ตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560 - 2579) และ

นโยบายเร่งด่วนของกระทรวงศึกษาธิการที่เน้น “ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการดำรงชีวิต” แต่ในทางปฏิบัติ โรงเรียนขยายโอกาสยังคงประสบปัญหาด้านคุณภาพครู ขาดนวัตกรรมการสอนที่ดึงดูดความสนใจ และผู้เรียนมีแรงจูงใจต่ำ ซึ่งทำให้ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มผู้เรียนในพื้นที่เหล่านี้จึงเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญที่ต้องการการสนับสนุนทั้งด้าน แรงจูงใจในการเรียน และ โอกาสทางการศึกษา เพื่อป้องกันการหลุดออกจากระบบการศึกษา นักวิจัยเองได้มีประสบการณ์โดยตรงจากการสอนในโรงเรียนขยายโอกาสหลายปี ทำให้เข้าใจสภาพแวดล้อม ความต้องการ และอุปสรรคของผู้เรียนเป็นอย่างดี อีกทั้งยังได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมวิชาการและโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในพื้นที่ ทำให้ตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนกลุ่มนี้ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องหลายชิ้นยังชี้ให้เห็นว่า การใช้วิธีการเรียนการสอนที่สร้างแรงจูงใจเช่น เกมมิฟิเคชัน หรือการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สามารถช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีนัยสำคัญ

การใช้เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและยั่งยืนมากยิ่งขึ้นเพื่อเพิ่มแรงจูงใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ (ดลฤดี ชัยศิริ, 2563) งานวิจัยหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่า เกมมิฟิเคชัน สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วม และช่วยปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ในผู้เรียนทุกช่วงวัยทั้งในโรงเรียน ระดับมหาวิทยาลัย และการฝึกอบรมในองค์กร การใช้เกมเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในชั้นเรียนช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการแบบกิจกรรมต้องการ เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพ ข้อดีของการนำเกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้คือ การเพิ่มความสนุกสนานความท้าทาย และความพึงพอใจ ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความท้าทายที่แฝงอยู่ในกิจกรรมช่วยกระตุ้นให้เกิดความมุ่งมั่นและความต้องการเอาชนะ ขณะเดียวกันยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์เชิงความร่วมมือที่ชัดเจนและมีเป้าหมาย โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้พร้อมกับการพัฒนาทักษะทางสังคมและการแก้ปัญหาไปพร้อม ๆ กัน (ภัทรจิตรา แสงสุข, 2564)นอกจากนี้การใช้เกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแนวโน้มศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นนอกจากนี้ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน นำหลักการและกลไกของการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมอื่นๆ โดยครูสามารถนำหลักการนี้มาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพจุดเด่นสำคัญของหลักการนี้คือ การออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจในการเรียนของผู้เรียน

ต่อกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น (ชนันต์ พูนเดช และธนิศา ลิศพรกุลรัตน์, 2559) การศึกษาหลักการเกมพีเคชันจึงมีความสำคัญในการตอบสนองต่อความท้าทายของการศึกษาในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในบริบทที่ผู้เรียนขาดแรงจูงใจหรือประสบปัญหาการเรียนรู้ที่ซับซ้อน การออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผสานเกมพีเคชันเข้ากับเนื้อหา ช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าสนใจมากขึ้นเพื่อให้มั่นใจว่ากลไกเกมที่ใช้สามารถเพิ่มคุณค่าทางการเรียนรู้และสนับสนุนเป้าหมายทางการศึกษาได้อย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้การศึกษาวิจัยเรื่องเกมพีเคชันจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ รองรับความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันและส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนในอนาคต

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชันที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยตระหนักถึงความสำคัญของแรงจูงใจในฐานะปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อความพยายาม ความมุ่งมั่น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ผลการศึกษาครั้งนี้มีนัยสำคัญทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ ในเชิงทฤษฎีงานวิจัยมีส่วนช่วยขยายองค์ความรู้ด้านการศึกษา โดยเฉพาะการบูรณาการแนวคิดเกมพีเคชันเข้ากับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งไม่เพียงแต่สะท้อนถึงนวัตกรรมทางการศึกษาเท่านั้น แต่ยังช่วยอธิบายกลไกการสร้างแรงจูงใจทั้งในระดับภายใน และภายนอกของผู้เรียน ตลอดจนชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์การเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการด้านภาษาของผู้เรียนช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งเป็นช่วงวัยสำคัญในการวางรากฐานทักษะการใช้ภาษา การคิดเชิงวิพากษ์และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในเชิงปฏิบัติ ผลการวิจัยสามารถประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ ท้าทาย และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัลซึ่งสอดคล้องกับอิติรัตน์ สมบูรณ์ (2565) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของเกมช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้กระบวนการเรียนหรือกิจกรรมต่าง ๆ มีความสนุก ท้าทาย และดึงดูดใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีศักยภาพในการสนับสนุนให้ครูผู้สอนและผู้พัฒนาหลักสูตรนำผลการศึกษาไปใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพและมั่นใจ นอกจากนี้ยังสามารถช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาในระดับสถานศึกษาและเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงที่สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้งานวิจัยยังมีบทบาทสำคัญในการนำเสนอแนวทางการสอนที่สามารถผสมผสานแรงจูงใจภายในและภายนอกได้อย่างเหมาะสม โดยอาศัยกลไกของเกมพีเคชัน เช่น การสร้างความท้าทาย ระบบรางวัลการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

และสามารถนำทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในบริบทชีวิตจริงได้อย่างมีคุณภาพ อันจะนำไปสู่การพัฒนา ศักยภาพผู้เรียนให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่อย่างมั่นคงและสร้างสรรค์เป้าหมาย ของงานวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นที่มีต่อแรงจูงใจ ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมุ่งเน้นการออกแบบกิจกรรม ที่ใช้กลไกของเกมพีเคชั่น ได้แก่ การสร้างความท้าทาย ระบบรางวัล การสะสมคะแนน การแข่งขัน แข่งสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการ เรียนภาษาอังกฤษในระยะยาว

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่นที่มีผลต่อแรงจูงใจของผู้เรียน ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจของผู้เรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง
3. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจของผู้เรียนหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2568 ใน อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 6 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 295 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ในกลุ่มโรงเรียนครุมิตร อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 2 โรงเรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยกลุ่มทดลอง จำนวนทั้งสิ้น 25 คน และกลุ่มควบคุม ซึ่งได้มาจากการสุ่มเจาะ จำนวน 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ทำการทดลอง คือ แผนจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่น เกณฑ์การ วัดผลประเมินผล โดยศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมพีเคชั่น สร้างกิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่นให้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ นำกิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่นที่สร้างขึ้นเสนอ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ผลการตรวจสอบ

ความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า ทุกข้อคำถามมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อพิจารณาความยากง่ายของลำดับขั้นตอน การใช้ภาษา เวลา และอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามแรงจูงใจ ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ สร้างแบบสอบถามแรงจูงใจ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยและนิยามศัพท์เฉพาะ นำแบบสอบถามแรงจูงใจให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ดัชนีค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบสอบถามการตั้งเป้าหมายในการเรียนอยู่ระหว่าง .37 ถึง .78 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .92 โดยแบบสอบถามทั้ง 20 ข้อเป็นข้อคำถามที่ใช้ได้ จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ สำหรับดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามแรงจูงใจก่อนการทดลอง แล้วแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ซึ่งก่อนทดลองทั้งสองกลุ่มมีคะแนนแรงจูงใจไม่แตกต่างกัน
2. ผู้วิจัยเริ่มดำเนินการทดลอง โดยให้กลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่น 10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม
3. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามแรงจูงใจหลังการทดลองและรวบรวมคะแนนแรงจูงใจก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปโดยเลือกเฉพาะวิธีวิเคราะห์ข้อมูลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการวิจัยและสมมติฐานของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. เปรียบเทียบคะแนนแรงจูงใจของผู้เรียนของกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for dependent sample) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อ 1
3. เปรียบเทียบคะแนนแรงจูงใจของผู้เรียนหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างเป็นอิสระจากกัน (t-test for independent sample) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อ 2

ผลการวิจัย (Research Results)

1. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่นที่มีผลต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎี นำมาสู่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่นที่มีผลต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งมีองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้เป็นกรอบแนวทางที่ใช้ในการออกแบบและดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยบูรณาการกลไกของเกมเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนการสอน องค์ประกอบสำคัญประกอบด้วย การมอบหมายภารกิจและเป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Objectives) ที่สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด กำหนดโครงเรื่องหรือธีมของเกม (Game Theme) เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เช่น การผจญภัย การแข่งขันกีฬา หรือการปฏิบัติภารกิจพิเศษ กำหนดลำดับกิจกรรมให้ผู้เรียนดำเนินการในลักษณะ ที่มีระดับความท้าทายเพิ่มขึ้นตามลำดับ ระบุระยะเวลาในการเรียนรู้ ตลอดจนการกำหนดบทบาทของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการมีบทบาทเชิงรุกในการเรียนรู้

2) กิจกรรมเรียนรู้เกมพีเคชั่น ในรูปแบบการสะสมคะแนน ใช้กลไก “คะแนน (Points/XP)” เป็นแรงจูงใจเชิงบวกในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิบัติกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยผู้เรียนจะได้รับคะแนนจากการปฏิบัติงานที่หลากหลาย เช่น การตอบคำถามในชั้นเรียน การทำงานกลุ่ม การส่งงานตามกำหนดเวลา นอกจากนี้ กิจกรรมยังมีการจัดระบบติดตามผลการสะสมคะแนน (กระดานคะแนน) เพื่อแสดงความก้าวหน้าของผู้เรียนทั้งในระดับรายบุคคลและกลุ่ม ซึ่งช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจภายในและภายนอกในการเรียนรู้

กิจกรรมการแข่งขันมุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศให้เกิดความตื่นเต้น สนุกสนาน ทั้งในรูปแบบรายบุคคลและแบบทีม เช่น การตอบคำถามแข่งเวลา เกมเขาวงกตปัญหา หรือภารกิจสะสมคะแนน กิจกรรมเหล่านี้ช่วยกระตุ้นความตื่นเต้น ความท้าทาย และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทั้งนี้ควรจัดสมดุลระหว่างการแข่งขันและความร่วมมือ เพื่อป้องกันความกดดันที่มากเกินไป แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดเกมพีเคชั่นที่ใช้กลไกการแข่งขันเป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างแรงจูงใจและประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความหมาย

การให้รางวัลถือเป็นกลไกสำคัญในการเสริมแรงเชิงบวก (Positive Reinforcement) ซึ่งมีทั้งรางวัลเชิงสัญลักษณ์ เช่น คำชม การยกย่องในที่สาธารณะ และรางวัลเชิงรูปธรรม เช่น ของรางวัลหรือสิทธิพิเศษ การจัดรางวัลควรสัมพันธ์กับความพยายามและผลงานของผู้เรียน เพื่อสร้างความรู้สึกลึกซึ้งและกระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง การออกแบบรางวัลที่เหมาะสม

ยังสามารถส่งเสริมทั้งแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) และแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เช่น ความภาคภูมิใจและการยอมรับจากสังคม

การวัดผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สะท้อนถึงความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของผู้เรียน โดยในครั้งนี้นักประเมินกำหนดให้ตรวจสอบใบกิจกรรมที่มอบหมาย ซึ่งผู้เรียนต้องทำได้ถูกต้องและครบถ้วนตามเกณฑ์ที่กำหนดคือผ่านร้อยละ 80 ขึ้นไป เพื่อแสดงถึงการบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังใช้การสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียนเป็นส่วนเสริมในการประเมิน โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ความตั้งใจ ความร่วมมือ และความรับผิดชอบต่อการเรียน กรอบการวัดผลดังกล่าวไม่เพียงแต่สะท้อนความสำเร็จด้านเนื้อหาวิชาที่เรียน แต่ยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ อันนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน

ผลการจัดกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น บรรยากาศการเรียนในห้องมีความสนุกสนานและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายในในการเรียน นอกจากนี้การผสมผสานกลไกของเกม เช่น คะแนน การแข่งขัน และรางวัล ช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ตั้งใจทำกิจกรรม และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำความรู้และนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นตามเป้าหมายที่กำหนด

2. ผลเปรียบเทียบแรงจูงใจของผู้เรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษกลุ่มทดลอง (n = 25)

ก่อนและหลังการทดลอง

การประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	t	p
หลังการทดลอง	3.91	.32	12.29**	.000
ก่อนการทดลอง	2.48	.48		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 จะเห็นว่าแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษกลุ่มทดลองก่อนการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x} = 2.48$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\bar{x} = .48$) ภายหลังการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x} = 3.91$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\bar{x} = .32$) เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองพบว่า ภายหลังการทดลองผู้เรียนภาษาอังกฤษกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลเปรียบเทียบแรงจูงใจของผู้เรียนหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจหลังการทดลองของผู้เรียนภาษาอังกฤษ ระหว่างกลุ่มทดลอง ($n = 25$) และกลุ่มควบคุม ($n = 25$)

กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{X}$	S.D.	t	p
กลุ่มทดลอง	3.91	.32	10.34**	.000
กลุ่มควบคุม	3.01	.29		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 2 จะเห็นว่าหลังการทดลองแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.91$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\bar{X} = .32$) สำหรับผู้เรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.01$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\bar{X} = .29$) เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของทั้งสองกลุ่มพบว่า หลังการทดลองผู้เรียนภาษาอังกฤษกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มผู้เรียนภาษาอังกฤษควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากการศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่นที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชั่นที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะเมื่อกิจกรรมได้รับการออกแบบให้ สอดคล้องกับความสนใจ และมีเป้าหมายชัดเจน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ท้าทายและสนุกสนาน ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ซึ่งช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ เช่น ความสนุก ความภูมิใจเมื่อทำภารกิจสำเร็จ และการได้รับคำชมจากครูหรือเพื่อน รวมถึงการเห็นความก้าวหน้าของตนเองผ่านคะแนนสะสม อีกทั้งได้ตรวจสอบและวัดความสำเร็จของการทำภารกิจหรือเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายในการทำกิจกรรมเพื่อให้ทราบถึงผลลัพธ์ ช่วยสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดี

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชั่น หมายถึง มวลประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการใช้กระบวนการและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการ

เรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยมีหลักการดังนี้ 1) การให้ภารกิจ 2) การสะสมคะแนน 3) การแข่งขัน 4) การได้รับรางวัล ซึ่งมีกระบวนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดเป้าหมาย การให้ประสบการณ์ความรู้ และมอบหมายภารกิจ การติดตามผล การให้ข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลและให้รางวัล ซึ่งเน้นการสร้างเป้าหมาย ความท้าทาย การยอมรับและการสะท้อนผลลัพธ์ของการเรียนรู้ แต่ละองค์ประกอบล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มทดลองที่แสดงให้เห็นถึงแรงจูงใจที่สูงกว่าก่อนการทดลอง

ทั้งนี้กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนตามกรอบแนวคิดเชิงจิตวิทยาการศึกษา ซึ่งให้ความสำคัญกับการสร้างเป้าหมายที่ท้าทาย การได้รับการยอมรับ และการสะท้อนผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่มีความหมาย ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีการรู้คิด ซึ่งชี้ว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ ตั้งเป้าหมาย และประเมินผลตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งตามแนวคิดของ Piaget (1952) ที่เสนอว่า การพัฒนาทางสติปัญญาดำเนินไปตามลำดับขั้น ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการสร้างโครงสร้างความคิด ซึ่งมีผลสำคัญต่อแรงจูงใจ เมื่อผู้เรียนรับรู้ถึงความสามารถของตนเองและตระหนักถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วชิราพร ภักค์คุณพันธ์ (2561) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือในรายวิชาคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลวิจัยพบว่า การใช้เกมพีเคชันมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับการเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยหลักการของเกมพีเคชันช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น รู้สึกสนุกกับการเรียนและพัฒนาความสามารถของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และท้าทาย

ขณะเดียวกัน แนวทางการให้รางวัล การสะสมคะแนน และการแข่งขันภายในกิจกรรมยังสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเสริมแรงซึ่งชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมมีแนวโน้มที่จะเกิดซ้ำ เมื่อได้รับสิ่งเสริมแรงเชิงบวก เช่น คำชม คะแนน หรือรางวัลที่จับต้องได้ โดยสิ่งเสริมแรงเหล่านี้มีบทบาทในการกระตุ้นความพยายามความมีส่วนร่วม และความคาดหวังในความสำเร็จของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สิริภัทร ชื่นคำ ดวงใจ สีเขียว และประพันธ์ ศิริสุเสาร์จ. (2565) ซึ่งได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาสำหรับเด็กร่วมกับเกมพีเคชัน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะทางสังคมและอารมณ์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนสมรรถนะทางสังคมและอารมณ์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการกลไกของเกมในการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

กล่าวโดยสรุป ผลการวิจัยในข้อที่ 1 ชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชัน มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน โดยเน้นการออกแบบกิจกรรมที่เน้นความร่วมมือของผู้เรียน การให้แรงเสริมที่เหมาะสมและการติดตามความก้าวหน้าอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นแนวทางที่สามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมในบริบทของการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

2. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมพีเคชัน มีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่าผู้เรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งผลดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมที่ผสมหลักการของเกมเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการมอบภารกิจ การให้คะแนน การให้รางวัล การจัดอันดับ หรือความท้าทายที่เหมาะสมกับระดับผู้เรียน เช่น กิจกรรมที่ 2 กลุ่มทรัพย์สินคำศัพท์ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านการค้นหาและไขปริศนา ซึ่งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย และเพิ่มความจดจำในคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้นซึ่งมีส่วนช่วยกระตุ้นความสนใจ เพิ่มแรงจูงใจ และส่งเสริม การมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่มีความต้องการแสดงออกและแสวงหาความสนุกสนานในการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และได้รับผลสะท้อนกลับอย่างรวดเร็ว จึงตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนกลุ่มนี้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบทั่วไปที่เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาเป็นหลัก และขาดแรงจูงใจที่ยั่งยืน

กิจกรรมเกมพีเคชันที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย หลักการสำคัญ ได้แก่ การมอบหมายภารกิจ การสะสมคะแนน การแข่งขัน และการให้รางวัล ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทั้งนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่อธิบายว่า เกมพีเคชันคือการประยุกต์ใช้กลไกและการออกแบบของเกมในบริบทที่ไม่ใช่เกม โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างแรงจูงใจภายในและการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่มีความท้าทายและเป้าหมายที่ชัดเจนในบริบทของการเรียนรู้ องค์ประกอบเหล่านี้สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริม ความสนุก การมีส่วนร่วม และความพยายามอย่างต่อเนื่องของผู้เรียนในการบรรลุเป้าหมายทางการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกเชื่อมโยงกับกิจกรรม มีแรงผลักดันภายในและรับรู้ถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเอง แรงจูงใจที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มทดลองเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม อาจสะท้อนถึงผลของการมีประสบการณ์จากกิจกรรมการเรียนรู้ เกมพีเคชัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีการตั้งเป้าหมายหรือทำภารกิจให้สำเร็จ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมแรงจูงใจ ตามแนวคิดของ Deci and Ryan

(2000) ที่เสนอว่า การมอบหมายภารกิจที่ชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่แน่นอน อันนำไปสู่ความรู้สึกว่าสามารถควบคุมและบริหารจัดการการเรียนรู้ของตนเองได้ ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกถึงความสามารถ หนึ่งในความต้องการพื้นฐาน โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนสามารถดำเนินการตามภารกิจได้สำเร็จ ก็ยิ่งส่งเสริมให้เกิดความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง หรือความรู้สึกว่าตนเองมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้การให้รางวัลทั้งในรูปแบบของคำชมและของรางวัลในห้องเรียนนั้น เป็นวิธีการเสริมแรงทางบวก ตามทฤษฎีของ Skinner (1953) ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจและอยากมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างต่อเนื่อง การได้รับรางวัลยังช่วยให้ผู้เรียนรับรู้ถึงความพยายามของตนเองได้รับการยอมรับเป็นการตอบสนองความต้องการด้านความสัมพันธ์ นอกจากนี้รางวัลและผลตอบแทนกลับอย่างทันทียังช่วยเสริมสร้างความรู้สึกประสบความสำเร็จในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้ ส่งผลให้กระบวนการเรียนมีความเคลื่อนไหว กระตุ้นความตั้งใจ และก่อให้เกิดแรงจูงใจในระดับสูงอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น ผลการวิจัยในครั้งนี้จึงยืนยันว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฟิเคชันเป็นเครื่องมือสามารถยกระดับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม และส่งเสริมความสามารถในการปรับตัวต่อสิ่งเร้าที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผลการทดลองดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลฤดี ไชยศิริ (2562) ซึ่งศึกษาการส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมฟิเคชันในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมในลักษณะดังกล่าวช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนานและส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ

สรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้เกมฟิเคชันมีผลต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ หลังการทดลองผู้เรียนกลุ่มทดลองมีแรงจูงใจสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อีกทั้งการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เกมฟิเคชัน ยังส่งผลในทางบวกต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน ทั้งในด้านความสนุก การมีส่วนร่วม ทักษะที่ดีต่อภาษาอังกฤษ และการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการออกแบบกิจกรรมในรูปแบบเกมฟิเคชัน โดยสามารถกล่าวได้ว่า การจัดกิจกรรมในลักษณะนี้เป็นแนวทางหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีระดับแรงจูงใจสูงขึ้นอย่างชัดเจน นอกจากนี้โดยกิจกรรมการเรียนรู้เกมฟิเคชันช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนตระหนักถึงศักยภาพของตนเอง เสริมสร้างทักษะในการเรียนรู้ และเพิ่มความสามารถในการเผชิญ

กับความท้าทายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

3. เมื่อพิจารณาผลการวิจัยทั้งสองประเด็นร่วมกัน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เกมฟิเคชั่นมีอิทธิพลอย่างชัดเจนต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ ทั้งในเชิงด้านการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม และในเชิงการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองแสดงระดับแรงจูงใจที่เพิ่มขึ้นหลังการเรียนรู้ และมีแรงจูงใจสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิผลของหลักการเกมฟิเคชั่นในการส่งเสริมแรงจูงใจในของผู้เรียนภาษาอังกฤษได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

กิจกรรมเกมฟิเคชั่นในครั้งนี้มีจุดเด่นที่สำคัญ ได้แก่ 1) การกำหนดภารกิจอย่างมีความชัดเจนเอื้อต่อการสร้างเป้าหมายการเรียนรู้ที่แน่นอนให้แก่ผู้เรียน ซึ่งนำไปสู่การเสริมสร้างความสามารถในการควบคุมและบริหารจัดการการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) การสะสมคะแนน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความก้าวหน้าของตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีส่วนในการเสริมสร้างแรงจูงใจ เนื่องจากผู้เรียนรับรู้ว่าการเรียนรู้ของตนส่งผลเป็นรูปธรรม 3) การแข่งขันที่เหมาะสมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมุ่งมั่นพัฒนาตนเอง โดยเฉพาะเมื่อได้เปรียบเทียบผลงานกับผู้อื่นผ่านกระดานคะแนนหรือในกลุ่มเรียน ซึ่งก่อให้เกิดแรงจูงใจภายนอกที่อาจต่อยอดเป็นแรงจูงใจภายใน เมื่อผู้เรียนรู้สึกสนุกและได้รับความท้าทายจากกระบวนการเรียนรู้ 4) การมอบรางวัลไม่ว่าจะเป็นคำชมเชย สัญลักษณ์ ป้ายเกียรติยศ หรือสิทธิพิเศษ เป็นการเสริมแรงเชิงบวกและแรงจูงใจภายในมีบทบาทสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับบริบทและการแสดงออกของพฤติกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ Pascale and Richard (2016) ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิด ความภาคภูมิใจและมีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้การจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องร่วมกับระบบการติดตามผล การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์ และการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมให้แรงจูงใจของผู้เรียนค่อย ๆ พัฒนาและเพิ่มขึ้นตามลำดับ

แนวคิดเรื่องแรงจูงใจที่กล่าวมาข้างต้นมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการกำหนดตนเองของ Deci and Ryan (2000) ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดเชิงจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในการอธิบายปัจจัยที่ส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ทฤษฎีนี้ชี้ให้เห็นว่า การที่บุคคลจะเกิดแรงจูงใจอย่างแท้จริงจำเป็นต้องได้รับการตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยา 3 ประการ ได้แก่ ความรู้สึกถึงความสามารถ ความเป็นอิสระในการตัดสินใจ และความรู้สึกเชื่อมโยงทางสังคมกับผู้อื่นในบริบทของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การออกแบบกิจกรรมที่ใช้หลักการของเกมฟิเคชั่น เช่น การให้ภารกิจที่ท้าทาย การสะสมคะแนน การแข่งขันที่เหมาะสม และการให้รางวัลอย่างสร้างสรรค์ นับเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถ

ตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยภารกิจที่มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนจะช่วยเสริมสร้างความรู้ถึงความสามารถ

ขณะที่ระบบการให้ทางเลือกหรือสิทธิในการตัดสินใจบางประการในกิจกรรมช่วยส่งเสริมความเป็นอิสระ และการทำงานร่วมกับเพื่อนหรือการเปรียบเทียบคะแนนในกลุ่มเรียนอย่างเป็นธรรมก็เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคม ได้อย่างดี ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางตามทฤษฎีการกำหนดตนเองจึงไม่เพียงแต่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายนอกเท่านั้น แต่ยังมียุทธศาสตร์ในการพัฒนาแรงจูงใจภายในอย่างยั่งยืน ซึ่งจะส่งผลต่อความต่อเนื่องในการเรียนรู้และความสำเร็จทางการศึกษาของผู้เรียนในระยะยาว เมื่อวิเคราะห์บริบทของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบให้มีความท้าทาย น่าสนใจและมีระบบรางวัลเป็นแรงเสริม มากกว่าการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรมที่ขาดความน่าสนใจ ซึ่งส่งผลให้ไม่สามารถกระตุ้นความสนใจ แรงจูงใจ หรือความใฝ่รู้ของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการนำแนวคิดเกมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ยังสามารถเสริมสร้างและพัฒนาแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากได้รับการส่งเสริมผ่านกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจและบริบทของผู้เรียน

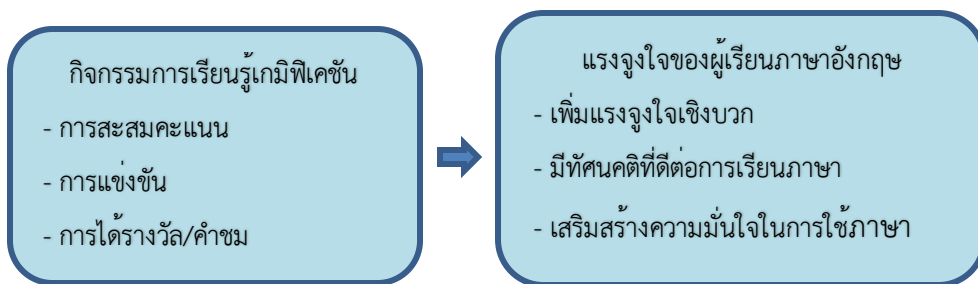
สรุปได้ว่า ประเด็นรวมที่สำคัญจากผลการวิจัยทั้งสองข้อ คือ กิจกรรมการเรียนรู้เกมิฟิเคชันมีผลต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ หลังการทดลองผู้เรียนกลุ่มทดลองมีแรงจูงใจสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อีกทั้งกิจกรรมการเรียนรู้เกมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจได้แก่ การออกแบบกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน การเสริมแรงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผลลัพธ์เหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของเกมิฟิเคชันในการเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา

องค์ความรู้ใหม่ (Originality and Body of Knowledge)

จากผลการวิจัย พบว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงเกมิฟิเคชันที่มีองค์ประกอบชัดเจนและเชื่อมโยงกับทฤษฎีทางการศึกษา สามารถส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ กลไกเกม เช่น การสะสมคะแนน การให้รางวัล การแข่งขัน และการผ่านด่านความท้าทาย ไม่เพียงแต่ช่วยสร้างแรงกระตุ้นภายนอก แต่ยังส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายใน อันเป็นปัจจัยสำคัญต่อความต่อเนื่องของการเรียนรู้

ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนว่า การประยุกต์ใช้เกมพีเคชันในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ เป็นแนวทางปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วม และลดความกังวลของผู้เรียนต่อการใช้ภาษา นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะที่สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ดังนั้น องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากงานวิจัยนี้ ไม่เพียงแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบกิจกรรมเชิงนวัตกรรมที่ตั้งอยู่บนฐานทฤษฎีเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็น ต้นแบบในการพัฒนาหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างยั่งยืน สามารถเขียนความเชื่อมโยงแผนภาพได้ ดังภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชันที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชันมีระดับแรงจูงใจสูงขึ้นอย่างชัดเจน ดังนั้น ผู้ที่สนใจสามารถนำกิจกรรมนี้ไปปรับใช้ในสถานศึกษา องค์กร หรือหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่ขาดความมั่นใจหรือไม่ค่อยมีส่วนร่วมในห้องเรียน กิจกรรมเหล่านี้สามารถช่วยสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนุก และกล้าแสดงออกมากขึ้น

2. กิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชันที่สร้างขึ้นในงานวิจัยนี้ ประกอบด้วยกิจกรรมที่แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ การกำหนดเป้าหมาย การให้ประสบการณ์ความรู้และมอบหมายภารกิจ การติดตามผลการให้ข้อมูลย้อนกลับ และการประเมินผลและให้รางวัล รวมทั้งหมด 10 กิจกรรม ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ตามบริบทของกลุ่มผู้เรียน ระดับชั้น หรือเนื้อหาวิชา เช่น สามารถประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นนอกเหนือจากภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมและยั่งยืน

3. ในการดำเนินกิจกรรม ควรมีการเตรียมความพร้อมด้านสื่อการเรียนรู้ เครื่องมือในการประเมินผล และการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการสะท้อนผลและการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์เรียนรู้อย่างเต็มที่และสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำกิจกรรมการเรียนรู้เกมพีเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือการพัฒนาในกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ นอกเหนือจากผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ เช่น ผู้เรียนในสาขาวิชาอื่น ทั้งนี้เพื่อให้สามารถพัฒนารูปแบบกิจกรรมให้มีความหลากหลาย ครอบคลุม และสามารถปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน ซึ่งจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ในบริบทที่กว้างขวางยิ่งขึ้น

2. ควรเก็บข้อมูลในระยะยาวเพื่อติดตามพฤติกรรมและพัฒนาการของผู้เรียนในด้านแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างต่อเนื่อง ว่ากิจกรรมมีผลในระยะยาวหรือไม่

3. ควรศึกษาผลของกิจกรรมเกมพีเคชันในแง่มุมอื่น ๆ เพิ่มเติม นอกเหนือจากแรงจูงใจ เช่น การพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษเฉพาะด้าน (การฟัง พูด อ่าน เขียน) หรือทักษะการคิดวิเคราะห์ความร่วมมือในกลุ่ม และความมั่นใจในตนเอง

เอกสารอ้างอิง (References)

- ชนัดดา พุนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559, กันยายน 9). “แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมพีเคชัน.” วารสารมหาวิทยาลัยนเรศวร. 18(3) : 331–339.
- จิตรีรัตน์ สมบูรณ์. (2565). “Metaverse อนาคตการศึกษาข้ามพรมแดนการเรียนรู้จากโลกจริงสู่โลกเสมือน.”[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.chula.ac.th/highlight/64690/> สืบค้น 12 ธันวาคม 2567.
- ดลฤดี ไชยศิริ. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชันสำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ประยุทธ์ ไทยธานี. (2566). แรงจูงใจในการเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- เพ็ญพิชชา ดิษะระ. (2560). การศึกษาปัจจัยพหุระดับที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 32. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

- ภัทรจิตรา แสงสุข. (2564). การวิจัยและพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีความถนัดน้อยในการเรียนรู้เป็นตัวแปรส่งผ่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เมธี ธรรมวัฒนา. (2555). “กลยุทธ์การสร้างความสนใจที่มีประสิทธิภาพในชั้นเรียน.” วารสารศึกษาศาสตร์. 23 (3) : 17 - 25.
- วิราพร รักคุณพันธ์. (2561). “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ.” ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ ครั้งที่ 2 วันที่ 18 กรกฎาคม 2561. หน้า 206-215. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ศุภิกา นริตติย. (2561, กรกฎาคม 2). “ทัศนคติ แรงจูงใจและพฤติกรรมการเรียนภาษาอังกฤษของ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.” วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 9(2) : 138–170.
- สิริภัทร ชื่นคำ ดวงใจ สีเขียว และประพันธ์ ศิริสุเสาร์จ. (2565). “การพัฒนาตัวบ่งชี้สมรรถนะทางสังคมและอารมณ์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศไทย.” วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ. 7(8) : 401-420.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพฯ : พรินทวนกราฟฟิค.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Piaget. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press. (Original work published 1936).
- Pascale and Richard. (2016). “Creativity and intrinsic motivation : Exploring a complex Relationship.” The Journal of Applied Behavioral Science. 52(3) : 342–366.
- Ryan and Deci. (2000). “Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new Directions.” Contemporary Educational Psychology. 25(1) : 54–67.
- Skinner, B. F. (1953). Science and Human Behavior. New York : Free Press.