



## การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียน กลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี\*

### ENHANCING ABILITY ON CHINESE SPEAKING THROUGH FLIPPED CLASSROOM WITH GAMIFICATION FOR UNDERGRADUATE STUDENTS



ชู ยู่หลิน, ไพทยา มีสัจย์

Zhu Yulin, Paitaya Meesat

มหาวิทยาลัยบูรพาจันทรทิพย์

Dhurakij Pundit University

Corresponding Author E-mail: 645161030022@dpu.ac.th

#### บทคัดย่อ

บทความการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาจีน 2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน และ 3. ศึกษาแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม จำนวน 1 ห้อง 16 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน 3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน และ 4. แบบสอบถามแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติตรวจสอบสมมติฐาน โดยใช้ t-test for One Sample และ t-test for Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1. นักศึกษามีความสามารถการพูดภาษาจีนสูงกว่าเกณฑ์กำหนด คะแนนร้อยละ 75 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=-75.582$ ,  $p=.000$ ) 2. นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=7.043^*$ ,  $p=.000$ ) และ 3. นักศึกษามีแรงจูงใจต่อการเรียนการพูดภาษาจีน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** ห้องเรียนกลับด้าน; เกมมิฟิเคชั่น; ความสามารถในการพูดภาษาจีน; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน; แรงจูงใจ

## Abstract

Objectives of this research article were: 1. To compare ability on Chinese Speaking with 75 percent set criteria, 2. To compare students' Chinese learning achievement, 3. To investigate undergraduate students' motivation on enhancing ability on Chinese speaking. The samples used were 16 undergraduate students, minoring in Chinese language. They had taken the Chinese course in the 2nd academic year 2022 at Faculty of Tourism and Hospitality, Dhurakij Pundit University. The research instruments were as follows: 1. Chinese subject learning plans, 2. Chinese speaking test, 3. learning achievement tests, and 4. a questionnaire for investigating the students' motivation. The data were analyzed by percentage, mean, standard deviation, t-test for Dependent samples and t- test for One sample.

The results of the study were found as follows: 1. For the Chinese speaking test, the overall score was higher than the criterion score at 75 percentage, significantly at the 0.05 level. ( $t=-75.582$ ,  $p=.000$ ); 2. The score from students' learning achievement post-test was higher than that of pre-test at the 0.05 level of significance ( $t=7.043^*$ ,  $p=.000$ ); 3. Undergraduate students' motivation on enhancing ability on Chinese was at a high level.

**Keywords:** Flipped Classroom; Gamification; Enhancing Ability on Chinese Speaking; Learning Achievement; Motivation

## บทนำ

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 ถึง พ.ศ. 2564 อัตราการมีส่วนร่วมโดยเฉลี่ยของจีนต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจของโลกสูงขึ้นถึง 38.6% (สถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงปักกิ่ง, 2562) จีนจึงกลายเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจที่ดึงดูดประเทศทั่วโลกมาเป็นคู่ค้า ด้วยเหตุนี้ภาษาจีนกลางจึงได้เข้ามามีบทบาทต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน และมีผลต่อการพัฒนาศักยภาพตลาดแรงงานของไทยในทุกอุตสาหกรรม (Lin, 2021) ความต้องการบุคลากรที่มีความรู้สามารถสื่อสารภาษาจีนเป็นที่ต้องการมากขึ้น เพื่อที่จะสามารถทำธุรกิจกับประเทศจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล (ธนภณ ไชยชนะ, 2557)

แม้ว่าประเทศไทยมีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนจะมายาวนาน แต่เมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบ HSK ของนักศึกษาชาวไทย กับนักศึกษาในแถบประเทศ CLMV พบว่าคะแนน HSK ของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าอย่างเห็นได้ชัด (Hanban, 2019) โดยเฉพาะความสามารถในการพูดภาษาจีน ยังอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ (วิภาวรรณ สุนทรจามร, 2559) ปัญหา



ในการพูดภาษาจีนของชาวไทยที่พบ ได้แก่ การที่ผู้เรียนออกเสียงพยัญชนะหรือสระไม่ถูกต้อง จนไม่สามารถสื่อความให้เป็นที่น่าเข้าใจได้ รวมถึงการใช้ไวยากรณ์จีนไม่ถูกต้อง และการมีคลังคำศัพท์ที่ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถขยายความที่ต้องการสื่อสารได้ และทำให้การพูดขาดความถูกต้องคล่องแคล่ว อันนำไปสู่การสื่อสารที่ขาดประสิทธิภาพ (Hilton, 2008)

การที่ผู้เรียนในระดับมหาวิทยาลัยขาดสมรรถนะการพูดภาษาจีนที่เพียงพอ นั้น อาจด้วยสาเหตุจากการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนที่ไม่มุ่งเน้นการใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน และเชิงธุรกิจเท่าที่ควร การเน้นการป้อนความรู้จากครูโดยตรง แล้วให้ท่องจำ โดยขาดการส่งเสริมให้เรียนรู้ด้วยตนเอง (เจริญ ภูวจิตร, 2564) นอกจากนี้ยังมีวิธีการสอนที่ขาดการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนุกและกล้าใช้ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร (วรากร แซ่พุ่น และคณะ, 2560) ทั้งที่การสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเต็มใจฝึกฝนเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาต่างประเทศ (Bashirath, 2011)

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาที่เริ่มตั้งแต่ปี 2563 ส่งผลต่อให้เกิดการจัดการเรียนผ่านออนไลน์ (สุวิมล มธูรส, 2564) การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ "ห้องเรียนกลับด้าน" จึงเป็นการพลิกโฉมโหมดการสอนแบบดั้งเดิม ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบัน และนวัตกรรมที่สร้างสรรค์คอนเทนต์ (Content) ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองก่อนเข้าร่วมกิจกรรมในห้องเรียน ในทุกที่และทุกเวลา (เจริญ ภูวจิตร, 2564) ผู้เรียนสามารถวางแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองมากที่สุด และปลูกฝังความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูผู้สอนใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) จะปรับตัวเองจากการสอนบรรยายเนื้อหา เป็นผู้ออกแบบการสอน สื่อต่าง ๆ และกิจกรรม ผู้สอนจะช่วยแนะนำ ผ่านระบบเทคโนโลยีนอกห้องเรียน และผ่านการทำกิจกรรมในห้องเรียน เวลา (เจริญ ภูวจิตร, 2564) ผู้เรียน

ปัจจัยที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนุกกับการพูดภาษาต่างประเทศ คือ ความมั่นใจและแรงจูงใจ (Li, 2017) การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถตอบโจทย์ปัจจัยนี้ได้ด้วยหลักการของเกม ไม่ว่าจะเป็นกลไกของการแข่งขัน และการให้รางวัล ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจทางการเรียนรู้ของผู้เรียน เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของห้องเรียน สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกันเองได้ (Reng, 2018) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมกับการเรียนได้ (เบญจภัก จงหมื่นไวย และคณะ, 2561) ยิ่งไปกว่านั้นการจัดการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันสามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่ถูกขับเคลื่อนไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศได้ดี โดยเฉพาะในระดับปริญญาตรีที่ผู้เรียนมีความคุ้นชินกับเทคโนโลยี (Huang & Hew, 2018)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักศึกษา

ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เขตหลักสี่ จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยตรวจสอบว่านักศึกษา มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันได้ตามระดับหรือสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้หรือไม่ รวมทั้งเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. รูปแบบของการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบหลังเรียนอย่างเดียว (t-test for One Sample) ซึ่งใช้ตรวจสอบสมมติฐาน ข้อที่ 1 ส่วนการทดสอบก่อนกับหลังเรียน (t-test for Dependent Samples) ใช้ตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 2

### 2. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยนักศึกษาได้เรียนภาษาจีนพื้นฐาน 1-2 มาแล้ว รวม 90 ชั่วโมง ได้แก่ วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี 1 ห้อง 18 คน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม 1 ห้อง 16 คน คณะศิลปศาสตร์ 1 ห้อง 25 คน วิทยาลัยการพัฒนาและฝึกอบรมด้านการบิน 1 ห้อง 13 คน ซึ่งแต่ละห้อง ได้รับการแบ่งนักศึกษาแบบละความสามารถทำให้นักศึกษาทุกห้องมีความรู้ความสามารถพื้นฐานโดยเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง 16 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับฉลาก

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีน ผู้วิจัยได้ศึกษาหนังสือเรียน รายละเอียดหลักสูตรภาษาจีนธุรกิจระดับปริญญาตรี ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และคัดเลือกเรื่อง



จากเรื่องใกล้ตัวสู่ไกลตัว เรื่องที่ง่ายไปหาเรื่องที่ยาก เพื่อเป็นเรื่องที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มตัวอย่าง และนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งพิจารณาเลือกมาทั้งหมด 6 หน่วยการเรียนรู้ มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมด 18 ชั่วโมง แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง การประเมินโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของ Likert Scale (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) โดยผลที่ได้อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.43$ ) ถือว่าสามารถนำไปใช้ได้

3.2 แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน สร้างแบบวัดให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยกำหนดสถานการณ์ให้เลือกจากจำนวน 6 สถานการณ์ที่มีความยากง่ายใกล้เคียงกัน มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ความคล่องแคล่ว (Fluency) ความเข้าใจ (Comprehension) ความถูกต้อง (Accuracy) และด้านขอบเขต (Scope) โดยดัดแปลงเกณฑ์ของ Taylor (1986); Harris (1990) ผู้วิจัยได้นำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน มีค่า IOC เท่ากับ 0.89 นอกจากนี้ แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน จะใช้ผู้ประเมิน 3 คน ในการให้คะแนน เพื่อดูความเที่ยง (Internal Consistency) ผู้วิจัยใช้ Pearson Correlation Coefficient โดยได้ผลคะแนนเท่ากับ 0.83 ถือว่าคะแนนของผู้ประเมินทั้ง 3 เป็นที่ยอมรับ

3.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก 30 ข้อ ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยจะวัดสติปัญญา 4 ระดับ ได้แก่ ความจำ (Remember) ความเข้าใจ (Understand) การนำไปใช้ (Apply) และการวิเคราะห์ (Analyze) ซึ่งเป็นแนวคิดของ Anderson & Krathwohl (2001) ได้ปรับปรุงแนวคิดของบลูมใหม่ จากนั้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนมีค่า IOC เท่ากับ 0.81 หลังจากนั้นนำแบบวัดไปทดลองใช้ (Try out) โดยจะเป็นนักศึกษาระดับชั้นเดียวกัน แต่เป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน มีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.56 และค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.72 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

3.4 แบบสอบถามแรงจูงใจของนักศึกษาที่มีผลต่อการเรียนภาษาจีน แบบสอบถามแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาจีนมีประเด็นการสอบถาม 2 ด้าน คือ ภายใน และภายนอก มีทั้งหมด 15 ข้อ คำถามจะเป็นแบบปลายปิดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยการจัดมาตราวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ นำแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.86



#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนการสอนรวม 6 แผน 6 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ละ 3 ชั่วโมง รวมเวลา 18 ชั่วโมง

4.2 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และ รายละเอียดการจัดการเรียนรู้ ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทราบก่อนเริ่มเรียน หลังจากนั้นให้นักศึกษาทำแบบสอบถามแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาจีน รวมทั้งหมด 15 ข้อ

4.3 ผู้วิจัยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน เพื่อเก็บคะแนน ซึ่งเป็นคะแนนก่อนเรียน

4.4 ผู้วิจัยจะดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน 6 แผน รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง

4.5 เมื่อสิ้นสุดการสอนครบ 18 ชั่วโมง ผู้วิจัยจะให้นักศึกษาทำแบบวัดความสามารถการพูดภาษาจีนโดยกำหนดจาก 6 สถานการณ์ที่มีความยากง่ายใกล้เคียงกัน แต่ละสถานการณ์มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยใช้วิธีการจับฉลาก และให้นักศึกษาแสดงบทบาทร่วมกับเพื่อนนักศึกษา ทั้งนี้จะมีผู้ประเมินจำนวน 3 คนในการให้คะแนน คือ ผู้วิจัย ครูสอนภาษาจีนและครูชาวจีนเจ้าของภาษา

4.6 ผู้วิจัยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาจีน หลังเรียนซึ่งเป็นแบบวัดชุดเดียวกับก่อนเรียน เพื่อเก็บคะแนนและนำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูล

4.7 ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด หลังจากนั้นจะนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ โดยวิธีทางสถิติ แปลผลในรูปตาราง การพรรณนาและอภิปราย

#### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 เปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้ t-test for One Sample

5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ t-test for Dependent Samples

5.3 วิเคราะห์แรงจูงใจของนักศึกษาที่มีผลต่อการเรียนภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

#### ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75



ตารางที่ 1 แสดงคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 16 คน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

| ความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษา | คะแนนเต็ม | เกณฑ์ร้อยละ 75 | MEAN  | S.D. | DF | T       | P    |
|--------------------------------------|-----------|----------------|-------|------|----|---------|------|
| หลังเรียน                            | 30        | 22.5           | 24.26 | 2.55 | 15 | -79.582 | .000 |

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษา จำนวน 16 คน

| ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน | คะแนนเต็ม | MEAN  | S.D. | DF | T       | P    |
|------------------------------|-----------|-------|------|----|---------|------|
| หลังเรียน                    | 30        | 24.26 | 2.55 | 15 | -79.582 | .000 |
| ก่อนเรียน                    | 30        | 14.69 | 4.99 |    |         |      |
| หลังเรียน                    | 30        | 24.56 | 5.28 | 15 | 7.043*  | .000 |

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.99 เมื่อเปรียบเทียบกับหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.28 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=7.043^*$ ,  $p=.000$ )

3. ผลการศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

ตารางที่ 3 แสดงระดับแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 16 คน

| รายการประเมิน      | $\bar{X}$ | ระดับแรงจูงใจ |       |
|--------------------|-----------|---------------|-------|
|                    |           | S.D.          | แปลผล |
| ค่าเฉลี่ยโดยภาพรวม | 30        | 22.5          | 24.26 |

จากตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาแรงจูงใจ ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 16 คน พบว่า โดยภาพรวมแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.34$ ,  $S.D.=0.68$ )

## อภิปรายผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของนักศึกษาระดับ

ปริญญาดรี จำนวน 16 คน พบว่า มีคะแนนเต็มสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=-79.582$ ,  $p=.000$ )

การที่นักศึกษาสามารถพัฒนาความสามารถทางการพูดได้ อาจจะเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีหลักการได้แก่

1. การใช้ห้องเรียนกลับด้าน เป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการสื่อสารที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาเรียนรู้ และฝึกฝนซ้ำไปได้ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชีวิตที่ค้นต่างๆ ช่วยให้ผู้เรียนมีกิจกรรมมากมายได้เรียนรู้ฝึกฝนล่วงหน้า และยังฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการวางแผนเวลาการเรียนอีกด้วย อันช่วยให้ผู้เรียนค้นพบ และเลือกกลยุทธ์ทางการเรียนที่จะช่วยให้ตนเองพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนได้อย่างรวดเร็ว และต่อเนื่อง (Marczewski, 2017)

2. การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาความสามารถของตนเอง เพื่อให้ได้รับชัยชนะ รางวัล หรือคำชมเชย (Reng, 2018) ดังที่ Hoffman (2015) ได้เสนอแนะว่า แรงจูงใจ (Motivation) เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนอยากจะทำกิจกรรม และพร้อมจะพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาต่างประเทศ เพื่อให้ได้รับการยอมรับ

3. ชั้นเรียนมีชีวิตชีวาสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมจะรับฟังความคิดเห็นจากผู้อื่น ดังที่ Khusnia (2017); หวัง หลิงเฉียน และโพทยา มีสตัย (2564) ได้แนะนำว่า บรรยากาศของชั้นเรียนมีผลกระตุ้นการเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเปิดใจรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ (Feedback) และการตรวจแก้ไข (Correction) นำไปสู่การแลกเปลี่ยนกลยุทธ์ในการเรียนภาษาต่างประเทศซึ่งกันและกัน รวมถึงยังช่วยให้ผู้เรียนลดความกังวลต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่เพิ่มการจดจำคำศัพท์ และรูปประโยคเพื่อการสื่อสารใหม่ได้ดีขึ้น (Alfares, 2017)

4. การสร้างแรงจูงใจผ่านบรรยากาศผ่อนคลาย การที่มุ่งเน้นมีอิสระในการเรียนนอกห้องเรียน การใช้หลักการเกม และการแข่งขัน ทำให้ผู้เรียนมีความยึดมั่นผูกพันสูงขึ้น กล่าวคือผู้เรียนมีใจจดจ่อเข้าร่วมกิจกรรม Barkley (2010) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลักของความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียนว่าประกอบด้วย 2 ส่วน คือ แรงจูงใจ (Motivation) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เมื่อมีองค์ประกอบครบทั้งสองอย่าง จะเกิดการเรียนรู้ที่มุ่งไปสู่ประสบความสำเร็จด้วยการยินดีเข้าร่วมกิจกรรมและเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติเอง

5. การส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ดังที่ Reng (2018) ได้แนะนำว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันส่งเสริมกิจกรรมเพื่อการสื่อสารโดยใช้ หลักกลไกของการแข่งขัน และรางวัล ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นที่จะลงมือปฏิบัติจริง และเมื่อยังมี



โอกาสได้ลงมือปฏิบัติ ผูกฝน ผู้เรียนก็ยิ่งพัฒนาความสามารถทางการพูดได้เร็ว และต่อเนื่อง ดังที่ Pérez (2016) ได้เสนอแนะว่าการลงมือปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนฝึกดิ่งคลังคำ คลังประโยค จากความรู้เดิมมาใช้ซ้ำไปมา ยิ่งใช้มาก ก็ยิ่งเกิดการเข้าใจ และจดจำมากยิ่งขึ้น

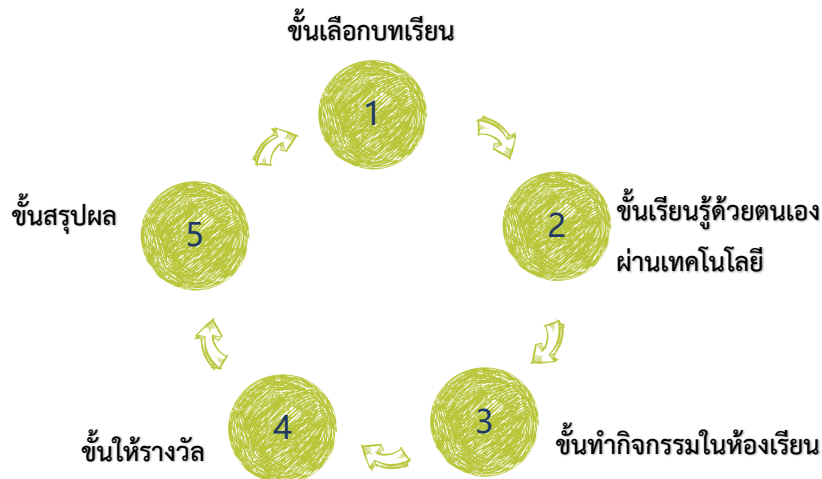
ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ก่อนเรียนและ หลังเรียน พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย 14.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.99 เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.28 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=7.043^*$ ,  $p=.000$ )

จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 นี้ อาจด้วยปัจจัยที่ว่า การพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการ เรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีกิจกรรมที่หลากหลาย และเปิดโอกาส ให้นักศึกษาฝึกทั้ง 4 ทักษะ การอ่าน การฟัง การพูด และการเขียน และยังมีการใช้เทคโนโลยี ทั้งคลิป และข้อมูลเนื้อหาสาระต่างทางอินเทอร์เน็ต ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้วนไปมาได้ก็ยิ่งให้ ผู้เรียนได้ปรับปรุงจุดอ่อน และพัฒนาจุดแข็งการใช้ภาษาจีนของผู้เรียน นอกจากนี้การจัดการ เรียนรู้แบบกลับด้านส่งเสริมและปลูกฝังให้ผู้เรียนใฝ่รู้ที่จะเรียนด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบ อันเป็นผลทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนที่สูงขึ้น ดังที่ Topîrceanu (2017) ได้เสนอแนะว่า การมีแรงจูงใจในการทำงานสูงย่อมทำให้มีความกระตือรือร้นกระทำกิจกรรม และจะประสบความสำเร็จได้ดีกว่าผู้ที่ทำเพียงเพื่อให้เวลาผ่านไป ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงการใช้หลักการการแข่งขัน และมอบรางวัล ช่วยลดความเครียด จากการเรียน ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนผ่อนคลาย ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาการเรียน ดังที่ Alfares (2017) ได้กล่าวว่า ยิ่งบรรยากาศผ่อนคลาย ผู้เรียนยิ่งเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และพัฒนา ทักษะการใช้ภาษาได้ดี ต่อเนื่อง และรวดเร็ว

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน พบว่า โดยภาพรวม แรงจูงใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.34$ ,  $S.D=0.68$ ) ผลการสำรวจแรงจูงใจที่มีระดับภาพรวมอยู่ใน ระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Huang & Soman 2013) ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดเกม มิฟิเคชันในการเรียนสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่าผู้เรียนร้อยละ 76 มีความเห็นว่าการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ๆ มีประโยชน์สำหรับตนในการเรียนช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่าง กัน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจมากขึ้น มีความพึงพอใจในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชา ที่เหมาะสมกับช่วงวัย ตอบสนองต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง อันนำไปสู่ความสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สูงขึ้น (ศรินยา วงษ์ช่างหล่อ และคณะ, 2561)

## องค์ความรู้จากการวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้ คือ การใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งช่วยให้ครูผู้สอนภาษาจีน ในฐานะภาษาต่างประเทศ สามารถนำแนวทางการจัดการเรียนแบบนี้ไปใช้กับนักเรียนที่เรียนภาษาจีนในระดับต้นถึงระดับกลางได้ สรุปเป็นภาพองค์ความรู้การวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

จากภาพที่ 1 อธิบายขั้นตอนการใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาความสามารถในการพูด ดังนี้

1. ชั้นเลือกบทเรียน หรือสร้างบทเรียน เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนเลือกหรือสร้างบทอ่านขึ้นมาใช้เอง ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนและเนื้อหาที่ต้องการจะสอน โดยคำนึงถึงคลังคำศัพท์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ชั้นเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเทคโนโลยี ขั้นนี้ผู้เรียนจะเรียนบทเรียนผ่านอินเทอร์เน็ต โดยบทเรียนจะมีทั้งที่ผู้สอนทำขึ้นเอง และนำมาจากแหล่งต่าง ๆ เช่นจาก YouTube คลิปจากละคร เป็นต้น ขั้นนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ล่วงหน้าก่อนเรียน และสามารถเรียนรู้ซ้ำไปมาได้ในทุกเวลาและทุกที่

3. ชั้นทำกิจกรรมในห้องเรียน ประกอบด้วย 3 ชั้น

ชั้นที่ 1 ชั้นแข่งขัน ผู้เรียนจับคู่แต่งประโยค หรือสร้างบทสนทนา ให้ผลงานที่ตนเองทำดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ในเวลาที่กำหนด



ขั้นที่ 2 ขั้นเฉลย ครูและผู้เรียนร่วมกันเลือกประโยค หรือบทสนทนาที่สามารถใช้สื่อสารในสถานการณ์ที่กำหนดได้

ขั้นที่ 3 ขั้นเสนอความเห็น และแก้ไข ให้เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันตรวจสอบคำตอบประเมินคำตอบและแก้ไขข้อบกพร่องซึ่งกันและกัน

4. ขั้นให้รางวัล เป็นการมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะ ถือว่าเป็นขั้นที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนกระตือรือร้นเข้าร่วมกิจกรรม และตั้งใจผลิตผลงานให้ดีที่สุด

5. ขั้นสรุปผล ผู้สอนจะสรุปว่า ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการพูดมากขึ้นเพียงใด บรรลุตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนหรือไม่ โดยการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกอีกครั้ง จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ ประเมินผลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้

1. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) อันช่วยให้ผู้เรียนค้นพบ และเลือกกลยุทธ์ทางการเรียนที่เหมาะสมกับตนเอง

2. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากจะเข้าร่วมกิจกรรม และพร้อมจะพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาต่างประเทศ

3. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สร้างบรรยากาศผ่อนคลาย ช่วยให้ผู้เรียนลดความกังวลต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่เพิ่มการจดจำคำศัพท์ และรูปประโยคเพื่อการสื่อสารเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สร้างใหม่ได้ดีขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ควรมีการจัดกิจกรรม และสื่อการเรียนที่ให้ผู้เรียนภาษาต่างประเทศพัฒนาความสามารถในการพูดผลวิจัยพบว่าผู้สอนควรจัดกิจกรรม และสื่อที่กระตุ้นการศึกษาด้วยตนเอง และเพิ่มแรงจูงใจที่จะร่วมทำกิจกรรมรวมถึงการฝึกใช้ประโยคเพื่อการสื่อสารจริงมากกว่าจะเป็นเน้นให้ผู้เรียนท่องจำคำศัพท์ หรือกฎไวยากรณ์ในลักษณะเป็นคำ ๆ

### ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

ควรมีการสร้างแรงจูงใจมีผลต่อการพัฒนาการพูดภาษาต่างประเทศ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นอย่างมาก ฉะนั้นผู้สอนจำเป็นต้องใช้กิจกรรมการเรียนที่สามารถสร้างแรงจูงใจได้ เช่นการใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารพูดโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น ๆ เช่น เทคนิค Think Pairs Share และ Roundtable เป็นต้น

## เอกสารอ้างอิง

- เจริญ ภูวิจิตร. (2564). การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- ธนภณ ไชยชนะ. (2557). การพัฒนาการเขียนพินอิน (สระลดรูป) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย (รายงานการวิจัย). เชียงใหม่: โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เบญจกัค จงหมื่นไวย และคณะ. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, 4(2), 34-43.
- วรกร แซ่พุ่น และคณะ. (2560). การศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดยะลา. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 12(ฉบับพิเศษ). 126-136.
- วิภาวรรณ สุนทรจามร. (2559). รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยสังเคราะห์ภาพรวม. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- ศรินยา วงษ์ช่างหล่อและคณะ. (2561). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบในการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงปักกิ่ง. (2562). ข้อมูลพื้นฐานเศรษฐกิจจีน. สืบค้น 1 มีนาคม 2565, จาก <https://thaiembbeij.org/th/republic-of-china/investment/>
- สุวิมล มธูรส. (2564). การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ในยุค NEW NORMAL COVID-19. วารสารรัชต์ภาคย์, 15(40), 33-42.
- หวัง หลิงเฉียน และไพทยา มีสตัย (2564). การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนโดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค Think Pair Share สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารสหวิทยาการนวัตกรรมการบริหาร, 6(1), 33-47.
- Alfares, N. (2017) Benefits and Difficulties of Learning in Group Work in EFL Classes in Saudi Arabia. *English Language Teaching*, 10(7), 247-256.
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Addison Wesley Longman.
- Barkley, E. F. (2010). *Student engagement techniques: A handbook for college faculty*. San Francisco: Jossey-Bass.



- Bashirath, M. (2011). Factor Effecting Students' English-Speaking Skills. *British Journal of Arts and Social Sciences*, 2(1), 34-50.
- Hanban. (2019). *Confucius Institute*. Retrieved March 20, 2022, from <http://www.hanban.org/confuciusinstitutes/>
- Harris, D. P. (1990). *Testing English as a second language*. New York: McGraw-Hill Book.
- Hilton, H. (2008). The link between vocabulary knowledge and spoken L2 fluency. *Language Learning Journal*, 36(2), 153-166.
- Hoffman, L. (2015). *Longitudinal analysis: Modeling within-person fluctuation and change*. New York: Routledge.
- Huang, B. & Hew, K. F. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts. *Computers & Education*, 125(1), 254-272.
- Huang, W. H. Y. & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Toronto: Rotman School of Management University of Toronto.
- Khusnia, A. N. (2017). Politeness Strategies in EFL Classroom: Building Positive Values in Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 109(1), 32-35.
- Li, H. (2017). *Feasibility research on the teaching mode of gamification flipped classroom in teaching Chinese as a foreign language*. China: Heilongjiang University.
- Lin, S. F. (2021). *China-Thailand Economic and Trade Relations in Perspectives of Thai Students Studying in China*. Foreign Language Office of the Lower House of the Chinese National Assembly. Retrieved March 20, 2022, from <https://shorturl.asia/2h5Qv>
- Marczewski, A. (2017). The ethics of gamification. *XRDS*, 24(1), 56-59.
- Pérez, N. (2016). Effects of Tasks on Spoken Interaction and Motivation in English Language. *Gist Education and Learning Research Journal*, 13(1), 34-55.
- Reng, S. J. (2018). *Application of Game Teaching Method in Thailand's Junior High School in Chinese Teaching*. China: Yunnan University.
- Taylor, A. (1986). *Communicating*. New Jersey: Prentice Hall International.



Topîrceanu, A. (2017). Gamified learning: A role-playing approach to increase student in-class motivation. *Procedia Computer Science*, 112(1), 41-50.

