



วารสาร

วิจัยและพัฒนาอาชีวศึกษา

Journal of Research and Vocational Education Development (JRVED)

ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2568 Vol.4 No.2 July - December 2025



สถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4

Institute of Vocational Education : Northeastern Region 4

การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ วิชาหน้าที่พลเมือง
และศีลธรรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี
Application of the Gamification Concept to Enhance Learning Efficiency in
the Course "Civic Duty and Ethics" for Vocational Certificate Students at
Ubon Ratchathani Vocational College

นางสาวบุษบาบั่น ทองพูน*¹

แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี¹

lambanana.505@gmail.com (นางสาวบุษบาบั่น ทองพูน*)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2) เพื่อศึกษาผลการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ รูปแบบการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นกรอบการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random sample) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดแรงจูงใจ และ 3) แบบทดสอบวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 2 และ 4 มีระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

2. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมกับเกณฑ์ พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจต่อการจัดการเรียนรู้เฉลี่ยมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 7.84$ $df = 24$, $p = 0.00$) ด้วย one sample t-test

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมก่อนเรียนกับหลังเรียนพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 20.46$, $df = 24$, $P = 0.00$) โดยใช้สถิติ Dependent t-test

คำสำคัญ: แรงจูงใจในการเรียน, แนวคิดเกมมิฟิเคชัน, ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ, ประสิทธิภาพในการเรียนรู้

Abstract

This research aims to: 1) develop learning activities for the course on Civic Duty and Ethics by using the concept of Gamification for vocational certificate students, 2) examine the impact of motivation in learning the Civic Duty and Ethics course using the Gamification concept, and 3) compare the learning achievements of students before and after participating in the learning activities for the Civic Duty and Ethics course using the Gamification concept. This research follows an experimental design with Gamification as the framework. The sample group consists of 25 vocational certificate students from Ubon Ratchathani Technical College, selected using cluster random sampling. The research tools include 1) a learning plan, 2) a motivation scale, and 3) a test on Civic Duty and Ethics. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test. The results of the study are as follows:

1. The development of learning activities for the Civic Duty and Ethics course using the Gamification concept at Ubon Ratchathani Vocational College showed that learning plans 1, 2, and 4 had the highest appropriateness levels, while learning plan 3 had a high level of appropriateness.

2. The comparison of motivation for learning the Civic Duty and Ethics course with the benchmark showed that students had average motivation above 80% of the full score, with statistically significant differences at the .05 level ($t = 7.846$, $df = 24$, $p = 0.000$) using a one-sample t-test.

3. The comparison of learning achievement before and after studying revealed that students who were taught using the Gamification concept had significantly higher learning achievement after the lesson compared to before, with statistically significant differences at the .05 level ($t = 20.468$, $df = 24$, $P = 0.000$) Using the Dependent t-test.

Keywords: Learning Motivation, Gamification Concept, Vocational Certificate Level, Learning efficiency

1. บทนำ/ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ได้ส่งผลกระทบทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมและการเมืองในทุกประเทศ คนในโลกยุคใหม่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จึงต้องมีความพร้อมที่จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ หากสังคมหรือพลเมืองขาดความพร้อมในการก้าวผ่านก็จะทำให้ประเทศไม่สามารถเดินต่อไปได้ ประเทศไทยจำเป็นต้องก้าวสู่ศตวรรษที่ 21 เช่นกัน ดังนั้น การเตรียมความพร้อมพลเมืองของไทย เพื่อนำพาสังคมและประเทศไปสู่ยุคกระแสโลกาภิวัตน์ นั้น จึงเป็นเรื่องสำคัญของชาติที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ การศึกษาจึงเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพ พร้อมรับความเปลี่ยนแปลง ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด (กรมวิชาการ. 2553 : 12) ซึ่งแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ จึงต้องจัดเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการการเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้เพื่อมาใช้ป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2545 : 14-15)

การสอนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2567 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตามหลัก 3R และ 8C เพราะเป็นสาระการเรียนรู้ที่เน้นการอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข การเป็นพลเมืองดี ศรัทธาในหลักธรรมของศาสนา การเห็นคุณค่าของทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม มีความรักชาติ และภูมิใจในความเป็นไทย แม้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมจะเป็นเพียงวิชาหนึ่งในหลักสูตร แต่มีสาระและหน่วยการเรียนรู้ที่ครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียนที่ตอบสนองจุดหมายของหลักสูตร หากกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม มีประสิทธิภาพก็จะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นทรัพยากรอันทรงคุณค่า เพื่อพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ 4.0 ภายใน 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ได้อย่างแน่นอน (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. 2567 : 1-3)

จากการสังเกตและการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของผู้วิจัย ซึ่งเป็นผู้สอน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มักเห็นว่า เนื้อหาของบทเรียนไม่น่าสนใจ ไม่สำคัญและน่าเบื่อ ซึ่งครูผู้สอนเองจะต้องระลึกไว้อยู่เสมอว่า ตนมีหน้าที่ต้องทำให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวและมีความกระตือรือร้นในการเรียนทุกครั้ง รวมทั้งยังต้องปลูกฝังลักษณะนิสัยใฝ่เรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองต่อไปได้ (นุชลี อุบภัย, 2558) ซึ่งบทบาทของครูในการส่งเสริม

แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน คือ การออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพราะการสอนที่มีประสิทธิภาพถือเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน การที่จะทำให้นักเรียนสนใจบทเรียน โดยไม่เบื่อหน่าย และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วนักเรียนเกิดความรู้ มีทัศนคติที่ดีและสามารถนำไปปฏิบัติได้นั้น ครูผู้สอนจึงต้องศึกษาทฤษฎีหรือแนวคิดหลาย ๆ แบบมาปรับใช้ เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน (วรรณิ ลิ้มอักษร. 2551)

แต่ด้วยบริบทของรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมที่มีเนื้อหาแตกต่างและหลากหลาย จึงทำให้การจัดการเรียนการสอนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อาจจะไม่เหมาะสมกับบางเนื้อหา และไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเท่าที่ควร อีกทั้งนักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมหรือชอบการแข่งขัน เนื่องจากช่วยให้พวกเขาสนุกสนานและตื่นเต้น นอกจากนี้ เกมยังมีความท้าทายที่สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหาได้ดี เมื่อเด็กได้เล่นเกม พวกเขาจะได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ และการควบคุมอารมณ์ในสถานการณ์ต่างๆ การใช้เทคโนโลยีและกราฟิกที่น่าสนใจในเกมยังช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้เด็กมีส่วนร่วมในโลกในรูปแบบที่สนุกและไม่เครียด ดังนั้น เกมจึงเป็นเครื่องมือที่เด็กสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะหลายด้านไปพร้อมกับการสนุกสนาน (Przybylski, A. K., & Weinstein, N., 2017) ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการประยุกต์นำเอาองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม ซึ่งรวมไปถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนของครูผู้สอน หรืออาจจะกล่าวได้อีกนัยหนึ่งก็คือการนำเกมเข้ามาเกี่ยวข้องกับโลกของความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน โดยอาศัยหลักการของเกมการเล่นที่มีความสนุกสนาน ท้าทายและน่าติดตามผสมผสานกันไป ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่อง การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาแนวทางในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี เพราะนอกจากจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามด้านการเรียนแล้ว ยังใช้เป็นเครื่องมือสร้างแรงจูงใจในการเรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี

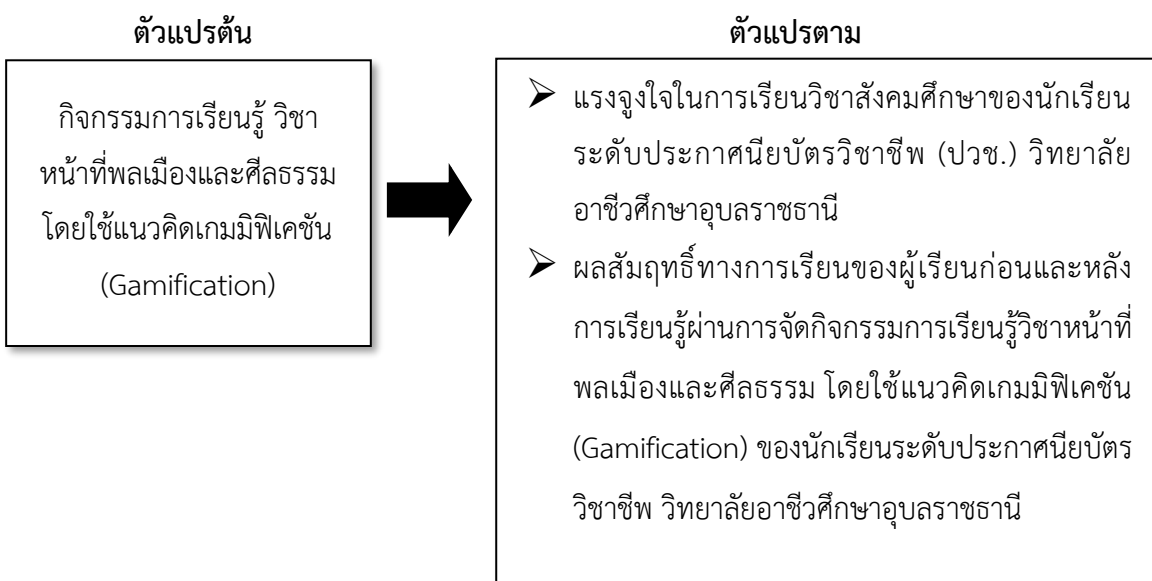
2) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ที่เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์

3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ที่เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3. วรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แรงจูงใจในการเรียน คือ พฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่นและความพยายามในการเรียนรู้เพื่อไปสู่ความสำเร็จด้านการเรียน โดยแบ่งออกเป็นสองประเภทหลัก คือ แรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก แรงจูงใจภายในเกิดจากสิ่งเร้าภายในตนเอง เช่น ความต้องการที่จะเรียนรู้เพื่อเพิ่มความรู้อย่างมีความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียน โดยนักเรียนอาจแสดงออกด้วยการตั้งใจฟังคุณครู ทบทวนบทเรียน จัดทำสิ่งที่เรียน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน หรือการแสดงออกถึงความเอาใจใส่ในการส่งงานตามกำหนดและพยายามรักษาผลการเรียนให้อยู่ในเกณฑ์ที่ดี ในขณะที่แรงจูงใจภายนอกได้รับอิทธิพลจากปัจจัยภายนอก เช่น ความคาดหวังจากพ่อแม่และคุณครู การชมเชยหรือการติเตียนจากผู้ใหญ่และเพื่อน หรือการได้รับรางวัลจากการแข่งขันต่างๆ ซึ่งมีผลกระทบต่อความตั้งใจและพฤติกรรมของนักเรียนในการพยายามทำให้ตนเองประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ (ชนกานต์ สมานมิตร. 2562)

เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกมนั้น เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับขั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) หรือจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม (Competition) เป็นต้น มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม และได้จำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนการเล่นเกมนั้นผ่าน 2 กิจกรรมหลัก ได้แก่ เกมแต่งตัวเจ้าอัสวิน และเกมผู้กล้าพิชิตเมืองโคโซ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย (Waluyo, B., Phanrangsee, S., & Whanchit, W. ,2023; Matyakhan, T., Chaowanakritsanakul, T., & Santos, J. A. L. ,2024) ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

รายวิชาวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ประกอบด้วยเนื้อหา 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สังคมไทย สถาบันทางสังคม และปัญหาสังคมไทย หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การเป็นพลเมืองดีตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์

4.2 ขอบเขตด้านตัวแปร

4.2.1 ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

4.2.2 ตัวแปรตาม คือ แรงจูงใจในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม

4.3 ขอบเขตด้านสถานที่และเวลา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ณ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ใช้เวลาสอนทั้งหมด 5 สัปดาห์ จำนวน 10 ชั่วโมง (จาก 18 สัปดาห์ จำนวน 36 ชั่วโมง)

5. วิธีดำเนินการวิจัย

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.1.1 ประชากร นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี จำนวน 10 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 295 คน

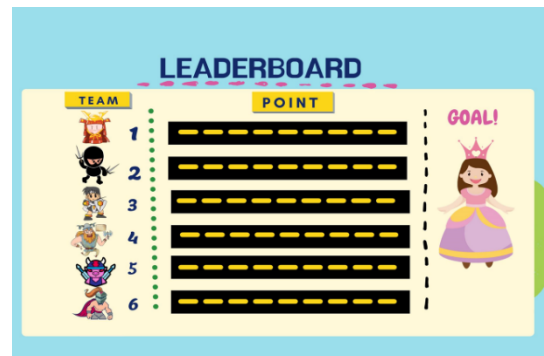
5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 25 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random sample)

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

5.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 1 สังคมไทย สถาบันทางสังคม และปัญหาสังคมไทย แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 2 การปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยที่ 3 การเป็นพลเมืองดีตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข จำนวน 4 แผนประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สังคมไทย สถาบันทางสังคม จำนวน 2 ชั่วโมง 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ปัญหาสังคมไทย จำนวน 2 ชั่วโมง 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข จำนวน 2 ชั่วโมง 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การเป็นพลเมืองดีตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข จำนวน 4 ชั่วโมง ดังตัวอย่างภาพที่ 2-3



ภาพที่ 2 เกมแต่งตัวเจ้าอัศวิน



ภาพที่ 3 กระดานสะสมแต้มเกมผู้กล้าพิชิตเมืองโคไซ

5.2.2 แบบวัดแรงจูงใจทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้พัฒนามาจากแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนของนิภารัตน์ รูปไข่. (2557 ; ศุภกร ถิรมงคลจิต. 2558) แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับเพศและห้องเรียนที่กำลังศึกษา มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ส่วนตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนจำนวน 16 ข้อ มีลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตรวัด 5 ระดับ (Rating scale) มีลักษณะการตอบ ดังนี้

- 5 หมายถึง ฉันมีพฤติกรรมนี้อยู่ในระดับ ทำเป็นประจำ
- 4 หมายถึง ฉันมีพฤติกรรมนี้อยู่ในระดับ ทำบ่อยครั้ง
- 3 หมายถึง ฉันมีพฤติกรรมนี้อยู่ในระดับ ทำเป็นบางครั้งบางครั้ง
- 2 หมายถึง ฉันมีพฤติกรรมนี้อยู่ในระดับ เป็นบางครั้ง
- 1 หมายถึง ฉันมีพฤติกรรมนี้อยู่ในระดับ ไม่เคยทำ

5.2.3 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบชุดเดิมแต่สลับข้อและตัวเลือก เพื่อป้องกันการจดจำคำตอบของผู้เรียน มีค่า ioc ตั้งแต่ 0.60 – 1.00 มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.23 – 0.67 มีอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.22 – 0.42 มีความเชื่อมั่นวิธีของ Kuder-Richardson (KR 20) เท่ากับ 0.86

5.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

5.3.1 วิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.3.2 วิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียน รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ตามเกณฑ์ร้อยละ 80 ด้วย one sample t-test

5.3.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ Dependent t-test

6. ผลการวิจัย

6.1 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แล้วหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 ฉบับ (n=3)

ที่	รายการประเมิน	แผนที่ 1		แผนที่ 2		แผนที่ 3		แผนที่ 4	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1	แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้	5.00	0.00	5.00	0.00	4.67	0.58	5.00	0.00
2	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน (ตามที่กำหนด)	5.00	0.00	5.00	0.00	4.33	0.58	4.67	0.58
3	ความสอดคล้องของสาระสำคัญ/ความคิดรวบยอดกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้	5.00	0.00	5.00	0.00	4.67	0.58	5.00	0.00
4	ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียนให้เกิด KPA	5.00	0.00	5.00	0.00	4.67	0.58	4.67	0.58
5	จุดประสงค์การเรียนรู้พัฒนาผู้เรียนครอบคลุมด้าน KPA	5.00	0.00	4.67	0.58	4.67	0.58	4.67	0.58
6	สาระการเรียนรู้ เหมาะสมกับเวลาและตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้	5.00	0.00	4.67	0.58	4.67	0.58	4.67	0.58
7	กิจกรรมการเรียนรู้แบ่งเป็นขั้นตอนตามความเหมาะสม	4.67	0.58	4.67	0.58	4.67	0.58	4.67	0.58
9	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง	4.67	0.58	4.67	0.58	4.67	0.58	4.67	0.58
10	กิจกรรมการเรียนรู้สามารถพัฒนาครอบคลุมด้านองค์ความรู้กระบวนการและเจตคติ	4.33	0.58	4.67	0.58	4.33	0.58	4.33	0.58
11	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน	4.67	0.58	5.00	0.00	4.33	0.58	4.33	0.58
12	กิจกรรมการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์	4.67	0.58	4.67	0.58	4.33	0.58	4.67	0.58
13	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนปฏิบัติจริง	4.67	0.58	4.67	0.58	4.67	0.58	4.67	0.58
14	แผนการจัดการเรียนรู้กำหนดวัสดุอุปกรณ์ สื่อ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย	5.00	0.00	4.33	0.58	4.00	0.00	4.67	0.58

ที่	รายการประเมิน	แผนที่ 1		แผนที่ 2		แผนที่ 3		แผนที่ 4	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
15	แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58	4.67	0.58	4.00	0.00	4.00	0.00
16	นักเรียนใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.67	0.58	4.33	0.58	4.33	0.58	4.33	0.58
17	แผนการจัดการเรียนรู้กำหนดชิ้นงาน/ภาระงานอย่างเหมาะสมเน้นการนำความรู้ไปใช้ในการคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์	4.67	0.58	5.00	0.00	4.33	0.58	4.33	0.58
18	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง	4.33	0.58	4.33	0.58	4.33	0.58	5.00	0.00
19	การวัดและประเมินผลระบุเครื่องมือวัดและประเมินไว้อย่างชัดเจน	4.67	0.58	4.67	0.58	4.00	0.00	4.00	0.00
20	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้	4.67	0.58	4.67	0.58	4.33	0.58	4.33	0.58
รวม		4.7	0.4	4.7	0.4	4.4	0.5	4.5	0.5
		5	4	2	5	2	0	5	0

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.75 , ค่า S.D. เท่ากับ 0.44, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.72 , ค่า S.D. เท่ากับ 0.45, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.42 , ค่า S.D. เท่ากับ 0.50, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.55 , ค่า S.D. เท่ากับ 0.50 ตามลำดับ และมีระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับดีมาก/ความเหมาะสมมากที่สุด

6.2 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ได้ผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียน รายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม รหัสวิชา 20000-1501 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียน	n	$\bar{X}$	SD	t	df	p-value
	25	72.56	5.45	7.84	24	0.00

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 25 คน มีผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 72.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 5.454 เมื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ มีแรงจูงใจเฉลี่ยมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 7.846$ $df = 24$, $p = 0.000$)

6.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาน้ำที่พลเมืองและศีลธรรมก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ที่เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้ผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานีที่เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

วิธีการสอน	n	$\bar{X}$	SD	t	df	p-value
ก่อนเรียน	25	8.88	1.66	20.46	24	0.00
หลังเรียน	25	16.8	0.70			

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 25 คน ก่อนเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 8.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.66 และหลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 16.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.70 เมื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 20.468$, $df = 24$, $P = 0.000$)

7. สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

7.1 ผลพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.75 , ค่า S.D. เท่ากับ 0.44, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.72 , ค่า S.D. เท่ากับ 0.45, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.42 , ค่า S.D. เท่ากับ 0.50, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 4.55 , ค่า S.D. เท่ากับ 0.50 ตามลำดับ และมีระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับดีมาก/ความเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งแสดงถึงประสิทธิภาพของการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วม

ของนักเรียนในวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม การใช้กลไกเกม เช่น การสะสมแต้ม การแข่งขัน หรือการได้รับรางวัล ช่วยให้การเรียนการสอนสนุกสนานและเป็นการเพิ่มแรงจูงใจให้กับนักเรียนในการเรียนรู้ในด้านคุณธรรมและจริยธรรม การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งในด้านการเพิ่มทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ซึ่งสามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นในระยะยาว ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ Huang, W. H., & Soman, D. (2020) ซึ่งอธิบายถึงการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน คือ การเพิ่มองค์ประกอบที่คล้ายเกมเข้าไปในกิจกรรมการเรียนรู้ปกติ เนื้อหาบทเรียนยังคงเหมือนเดิม แต่ทำให้สนุกสนานมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ในวิชาวิทยาศาสตร์ นักเรียนอาจได้รับเหรียญรางวัลสำหรับการทำการทดลองสำเร็จ หรือเห็นชื่อของตนเองปรากฏบนกระดานผู้นำเมื่อทำคะแนนได้ดีในการสอบ เป็นต้น ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีสมาธิมากขึ้น ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น และรู้สึกตื่นตัวกับความก้าวหน้าของตนเอง นอกจากนี้ยังให้ผลตอบรับอย่างรวดเร็วเพื่อให้พวกเขาสามารถเห็นว่าตนเองทำได้ดีแค่ไหนและต้องปรับปรุงอะไรบ้าง

7.2 ผลเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ที่เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 25 คน มีผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 72.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 5.454 เมื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ มีแรงจูงใจเฉลี่ยมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 7.846$ $df = 24$, $p = 0.000$) อาจเนื่องมาจาก แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ช่วยกระตุ้นความสนุกและตื่นตัว พร้อมทั้งเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยมีความท้าทายที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหา เด็กได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ และการควบคุมอารมณ์ในสถานการณ์ต่างๆ การใช้เทคโนโลยีและกราฟิกที่น่าสนใจยังช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้เด็กมีส่วนร่วมในโลกในรูปแบบที่สนุกและไม่เครียด ดังนั้น เกมจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาทักษะและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลฤดี ไชยศิริ (2563) พบว่า 1) การใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันกระตุ้นความสนใจและความสนุกสนานของเด็ก 2) เพิ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับมาก และ 3) ผู้เรียนพึงพอใจกับกิจกรรมนี้ในระดับสูง และ ผลการวิจัยของ Pinacho-Davidson และคณะ พบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันในการสอนเรขาคณิตระดับมัธยมศึกษาทำให้ความรู้เพิ่มขึ้น 23% และทัศนคติที่ดีขึ้น โดยกลไกเกม เช่น คะแนนและรางวัล ช่วยเพิ่มความสนใจและมุ่งมั่นในการเรียน.

7.3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี ที่เรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 25 คน ก่อนเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 8.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.66 และหลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 16.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.70 เมื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 20.468$, $df = 24$, $P = 0.000$) อาจเนื่องมาจากเกมช่วยให้เด็กสนุกสนานและตื่นตัว พร้อมทั้งกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหา เมื่อเล่นเกม เด็กเรียนรู้การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ และการควบคุมอารมณ์ในสถานการณ์ต่างๆ การใช้เทคโนโลยีและกราฟิกที่น่าสนใจยังเสริมสร้างจินตนาการ ช่วยให้เด็กมีส่วนร่วมในโลกในรูปแบบที่สนุกสนานและไม่เครียด ดังนั้น การใช้เกมในการเรียนรู้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ดีและช่วยพัฒนาเด็กในหลายด้านพร้อมทั้งสนุกไปกับการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลฤดี ไชยศิริ (2563) พบว่า 1) การใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กระตุ้นความสนใจและความสนุกสนานของเด็ก 2) เพิ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับมาก และ 3) ผู้เรียนพึงพอใจกับกิจกรรมนี้ในระดับสูง และ ผลการวิจัยของ Pinacho-Davidson และคณะ พบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันในการสอนเรขาคณิตระดับมัธยมศึกษาทำให้ความรู้เพิ่มขึ้น 23% และทัศนคติที่ดีขึ้นโดยกลไกเกม เช่น คะแนนและรางวัล ช่วยเพิ่มความสนใจและมุ่งมั่นในการเรียน

8. ข้อเสนอแนะการวิจัย

8.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

8.1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ครูผู้สอนควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างและควรสร้างอย่างมีระบบ โดยให้ทุกขั้นตอนสอดคล้องสัมพันธ์กัน และควรศึกษาถึงแนวคิดเกมมิฟิเคชันอย่างละเอียดอีกด้วย เพื่อให้กิจกรรมและการสอนมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด

8.1.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทุกครั้ง นอกจากตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญแล้ว ควรมีการทดลองสอนจริงกับผู้เรียนด้วย

8.1.3 ครูผู้สอนที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันต้องปรับบทบาท ต้องทำให้เด็กอยากรู้ด้วยตนเอง ต้องตั้งเป้าหมายให้ชัดว่า อะไรคือสิ่งที่ต้องการให้เด็กรู้ ครูควรกำหนดล่วงหน้าว่าส่วนไหนครูสอน ส่วนไหนให้เด็กอภิปรายแลกเปลี่ยนกันเอง สร้างลักษณะนิสัยให้เด็กฝึกคิดเองเป็นสำคัญ

8.1.4 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ช่วยสร้างเสริมแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนได้ในช่วงหลังการทดลอง ซึ่งอาจมีการวัดแรงจูงใจซ้ำอีกครั้ง เพื่อทดสอบความคงทน และจะได้ทราบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ได้หรือไม่

8.1.5 การวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ด้วยแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน ควรให้ผู้เรียนทำทันทีหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จ

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมปัจจุบัน และความสนใจของผู้เรียนและระดับชั้นอื่น ๆ

8.2.2 การศึกษานำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการบูรณาการกับรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลการทดลองที่แตกต่างออกไป

8.2.3 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

8.2.4 ควรทำการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

9. บรรณานุกรม/เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ชนกานต์ สมานมิตร. (2562). การจูงใจ. สืบค้นจาก <http://touchpoint.in.th/gamification/>

ดลฤดี ไชยศิริ. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี The Enhancement of learning motivation by using Blended learning with Gamification for Matthayomsueksa 4 students of Phadungnaree School. (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

นุชลี อุปภัย. (2558). จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรรณิ ลิ้มอักษร. (2551). จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4). สงขลา : นาคีศิลปโฆษณา.

- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2558). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). *Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality*. Journal of Social and Personal Relationships, 34(6), 1425-1445
- Waluyo, B., Phanrangsee, S., & Whanchit, W. (2023). *"Gamified grammar learning in online English courses in Thai higher education"*. Online Journal of Communication and Media Technologies, 13(4), e202354.
- Matyakhan, T., Chaowanakritsanakul, T., & Santos, J. A. L. (2024). *"Implementing gamification to enhance reading engagement and reading comprehension of Thai EFL university students."* LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network, 17(1), 212–239.
- Huang, W. H., & Soman, D. (2020). *"Gamification in education: What, how, why bother?"* Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE), 13(2), 22-40.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2021). *"The effect of gamification on motivation and academic achievement: A study with university students."* International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18 (1), 21-34.



สถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4

Institute of Vocational Education : Northeastern Region 4



สอบถามเพิ่มเติม

สถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4

632 หมู่ 4 ตำบลบึงไผ่ อำเภอวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี 34190

Tel : 045-210-691 Website : www.ivene4.ac.th