

ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาเกาหลีของนิสิตวิชาเอกเกาหลีศึกษา

EFFECTS OF GAMIFICATION STRATEGIES WITH TEAM-BASED LEARNING TO ABILITY IN KOREAN READING OF KOREAN STUDIES MAJOR STUDENTS

\Received: June 4, 2022

Revised: October 31, 2022

Accepted: November 29, 2022

เนติมา บุรพาศิริวัฒน์^{1*}

Netima Burapasiriwat^{1*}

*Corresponding Author, E-mail: netima.b@phuket.psu.ac.th

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาเกาหลีของ ชั้นปีที่ 1 และปีที่ 3 เอกเกาหลีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตวิชาเอกเกาหลีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ที่มีต่อแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตวิชาเอกเกาหลีศึกษาก่อนและหลังใช้แผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็น นิสิตเอกเกาหลีศึกษา ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 12 คน เครื่องมือในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ แบบประเมินความพึงพอใจและบทสัมภาษณ์เชิงลึกที่มีต่อแผนการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, E1/E2 และ T-test ผลการวิจัยพบว่า (1) ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ทั้ง 2 แผน เท่ากับ 82.14 /80.71 และ 81/83 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 (2) ความพึงพอใจของนิสิตเอกเกาหลีที่มีต่อแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.57 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด (3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตเอกเกาหลีทั้ง 2 ชั้นปีที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

คำสำคัญ: กลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน, การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนภาษาเกาหลี, การเรียนการสอนการอ่านภาษาเกาหลี

¹อาจารย์สาขาเกาหลีศึกษา คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต

Abstract

The objective of this research is 1) to study efficiency by using the Gamification strategies with Team-Based learning on Korean reading comprehension of the students in Korean studies major at Prince of Songkla University 2) to examine the level of learners' satisfaction with the Gamification strategies with Team-Based learning on Korean reading comprehension of the students in Korean studies major at Prince of Songkla University. 3) to study compare achievement of the students in Korean studies major at Prince of Songkla University pre and post to use the Gamification strategies with Team-Based learning. The samples of this study include 12 first year and third-year students of Korean studies major. This study collects the data through Korean reading comprehension of learning activity packages based on the Gamification strategies with Team-Based learning plans, Korean reading achievement test the satisfaction survey and in-depth interview. This study utilizes the statistical analysis method through average, standard deviation, standard deviation, t-test and E1/E2. The result of this research reveals that (1) Efficiency of both learning plans as 82.14 /80.71 and 81/83 meets criteria 80/80 (2) the average satisfaction score of students to learn Korean reading through using the Gamification strategies with Team-Based learning plans is 4.57 with being on an extremely satisfying scale. (3) Achievement of Korean studies major students to use by the Gamification strategies with Team-Based learning plans score were significantly higher than their pre-learning counterparts at the .05 level.

Keywords: Gamification Strategies, Team-Based Learning, Active Learning, Korean Language Learning, Learning and Teaching of Korean Reading

บทนำ

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการของประเทศเกาหลีและไทยได้ตื่นตัวในการพัฒนาการศึกษาภาษาเกาหลีในประเทศไทย จัดให้มีการสอบ PAT ภาษาเกาหลีขึ้นในการสอบคัดเลือกเข้าเรียนต่อระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย อีกทั้ง สถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยที่เปิดสอนภาษาเกาหลีต่างผลักดันให้มีการศึกษาภาษาเกาหลีในประเทศไทย ที่กว้างขวางขึ้น ศ.ดร.นิวัติ แก้วประดับ อธิการบดีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ กล่าวว่า การเรียนรู้ภาษาเกาหลีและองค์ความรู้เกี่ยวกับเกาหลีศึกษาจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้ศึกษาค้นคว้า วิจัยและสร้างสรรค์การพัฒนาต่างๆ เพื่อพัฒนาขับเคลื่อนประเทศไทยประเทศไปสู่ความมั่นคง และยั่งยืน ตามแผนยุทธศาสตร์ Thailand 4.0 (เดลินิวส์, 2561)

ถึงแม้ประเทศไทยมีการจัดการเรียนการสอนภาษาเกาหลีในสถาบันการศึกษามาเป็นระยะเวลามากกว่า 19 ปีแล้วก็ตาม แต่จากหลายงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนภาษาเกาหลียังประสบปัญหาต่างๆ มากมาย ดังเช่น กาญจนา สหะวีริยะ (2560) ได้ศึกษาปัญหาการใช้รูปแบบที่แสดงการคาดคะเนในภาษาเกาหลีของนักศึกษาไทย พบว่า นักศึกษาไทยยังไม่สามารถเข้าใจโครงสร้างประโยค ความหมายเฉพาะตัว และกฎการใช้รูปแบบที่แสดงการคาดคะเน ในภาษาเกาหลีได้อย่างถูกต้อง และกาญจนา สหะวีริยะ (2565) ได้ศึกษาการใช้คำวิเศษณ์บอกเวลา

พ้องความหมายของนักศึกษาไทย พบว่า นักศึกษาไทยยังไม่สามารถใช้คำวิเศษณ์บอกเวลาพ้องความหมายได้อย่างถูกต้องเช่นกัน Kim Hyun-jin & Kang Seung-hae (2018) ได้ศึกษาการอ่านของผู้เรียนภาษาเกาหลีที่เป็นชาวไทย โดยใช้เทคนิคการสังเกต พบว่า ผู้เรียนภาษาเกาหลีที่เป็นชาวไทยไม่เข้าใจเนื้อหาทั่วไปของข้อความ และไม่สามารถแยกแยะระหว่างเนื้อหาที่สำคัญและไม่สำคัญขณะอ่านข้อความ

ทักษะการอ่านถือเป็นทักษะที่จำเป็น การอ่านเป็นกระบวนการรับสารในรูปแบบต่างๆ แล้วสื่อความหมายของสารโดยอาศัยกระบวนการคิด ประสพการณ์และความเชื่อของตนเอง (สุรางศรี วิเศษ, 2553) สวรรญา โพธิ์คานิช (2564) ได้ กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่จำเป็นต้องหมั่นฝึกฝนอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากการอ่านนั้นจะข้องเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ และเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์ได้รับความรู้ ความคิด และความบันเทิงใจ ช่วยปรับปรุงชีวิตให้สดใสสมบูรณ์

ในสภาพความเป็นจริงของการเรียนภาษาต่างประเทศ ใดๆ ก็ตาม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของการเรียนอย่างเต็มที่ผู้เรียนต้องใช้ความพยายาม เอาใจใส่ และต้องหมั่นฝึกฝนมากเป็นพิเศษ ผู้สอนก็เช่นกัน ต้องมีการวางแผนหรือออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้สามารถช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดทักษะและสมรรถนะในการใช้ภาษาต่างประเทศนั้นๆ เช่น การสร้างบรรยากาศให้เกิดกระบวนการถ่ายทอดความรู้ระหว่างบุคคลกับบุคคลเพื่อเพิ่มพูนทักษะการอ่านภาษาเกาหลีก็เช่นกัน ผู้สอนจำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนให้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดกว้างไกลและมีวิสัยทัศน์ เกิดเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการศึกษาวิจัยกลยุทธ์การสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาเกาหลีให้แก่นิสิต นักศึกษาที่เรียนภาษาเกาหลี โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การจัดการเรียนการสอนที่มีการวางแผนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถยกระดับความสามารถของการอ่านภาษาเกาหลีให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากในปัจจุบันการจัดการเรียนที่มุ่งเน้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญมากต่อการผลิตบัณฑิตออกสู่สังคม ผู้สอนจำเป็นต้องสร้างหรือฝึกฝนให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อดำเนินชีวิตที่มีความสุข และการทำงานที่ประสบความสำเร็จและ การศึกษายุคใหม่นั้น ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงบันดาลใจให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย การเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น ผู้สอนต้องเปลี่ยนจากการถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนลงมือทำจริง โดยผู้สอนเปรียบเสมือน ‘โค้ช (coach)’ กล่าวคือ เป็นผู้ให้คำแนะนำหรือคำแนะนำแก่ผู้เรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น จำเป็นต้องมีการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดกิจกรรมและผู้ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน อาทิเช่น การสร้างความน่าสนใจให้กับเนื้อหาหรือบทเรียน โดยการใช้เทคนิคและกลไกของเกม หรือเทคนิคการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในปัจจุบันนี้ ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่น เกม เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับขั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) หรือจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม (Competition) เป็นต้น มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่น เกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เหมือนการเล่น เกม ธริน ปิติพรวิวัฒน์ (2022) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันนั้นคือการหยิบกระบวนการออกแบบเหล่านั้นที่ทำให้ความรู้สึกของผู้ใช้สนุกเหมือนกับการเล่นเกม มาใส่ในบริบทอื่นๆ ที่ไม่ใช่เกม เพื่อเป้าหมายอื่นๆที่ไม่ใช่แค่ความสนุก แต่คือการเล่นเพื่อเป้าหมายบางอย่าง ที่ผู้ออกแบบต้องการ

ไม่ว่าจะเป็น เป้าหมายทางธุรกิจ การทำการตลาด หรือแม้กระทั่ง การรณรงค์ในปัญหาสังคมต่างๆ ในมุมของจิตวิทยา เกมมิฟิเคชัน คือกระบวนการออกแบบเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบางอย่างของผู้ใช้ หรือ ผู้เล่น โดยใส่องค์ประกอบของความสุข (elements of fun) ลงไปเพื่อสร้างความเป็นเกม โดยศาสตร์ในเชิงจิตวิทยาที่ใช้หลักๆ นั้น คือการสร้างแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจในการทำอะไรสักอย่างนั่นเอง (motivational design) สอดคล้องกับ Nah, F., & others (2014) ที่ได้ศึกษาองค์ประกอบของการออกแบบโดยใช้หลักการเกมมิฟิเคชัน กล่าวว่าประกอบด้วยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การมีส่วนร่วม การเพิ่มแรงจูงใจ การได้รับการยอมรับ ความรู้สึกของการบรรลุเป้าหมาย ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และการร่วมมือระหว่างกัน

การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับการสอนเชิงรุก (Active Learning) หรือกระบวนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถโดยเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน การสอนเชิงรุกโดยใช้ทีมเป็นฐาน (Team-Based Learning: TBL) เป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่งที่สามารถพัฒนาความทักษะการทำงานเป็นทีมตามศักยภาพของผู้เรียน กล่าวคือ เป็นวิธีการเรียนการสอนที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีม ร่วมมือกันศึกษาค้นคว้าหาวิธีการแก้ปัญหา จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางความคิด ส่งเสริมทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการทำงานและการใช้ชีวิตในอนาคต

ด้วยเหตุผลข้างต้น การจัดการเรียนการสอนภาษาเกาหลีเพื่อเพิ่มทักษะด้านการอ่านที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอนนั้น จึงต้องใช้เทคนิคการสอนหรือการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะทางความคิด ส่งเสริมทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแทนการสอนในรูปแบบเดิม ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญของการนำเทคนิคการสอนโดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อการพัฒนาศักยภาพในการอ่านภาษาเกาหลีให้แก่ผู้เรียนเพื่อยกระดับความสามารถทางการอ่านจับใจความของนักศึกษาให้ดีขึ้นและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

- 1) เพื่อหาประสิทธิภาพแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนโดยใช้ทีมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาเกาหลีของนิสิตเอกเกาหลีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตวิชาเอกเกาหลีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ที่มีต่อแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนโดยใช้ทีมเป็นฐาน
- 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาเกาหลีของนิสิตวิชาเอกเกาหลีศึกษาก่อนและหลังใช้แผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนโดยใช้ทีมเป็นฐาน

ทบทวนวรรณกรรม

ศิริวรรณ เสนา (2552, หน้า 40) กล่าวว่า การอ่านจับใจความในการอ่านเป็นพื้นฐานที่สำคัญของทักษะการอ่าน เพราะหากผู้อ่านไม่เข้าใจในสิ่งที่อ่าน ผู้อ่านก็ไม่สามารถนำสาระความรู้ไปพัฒนาตนเองได้ ศิริวรรณ เสนาวงษ์ และดร.นิตยา เปลื้อง (2552) กล่าวว่า ผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทในการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะ

การอ่าน จัดกระบวนการเรียนรู้ บรรยายภาพที่เอื้อต่อการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย ออกแบบให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ มีความกระตือรือร้นและอยากเรียนรู้ Wang Yang (2015) ได้ศึกษาการอ่านภาษาเกาหลีของผู้เรียนภาษาเกาหลีที่เป็นคนจีน พบว่าการศึกษากการอ่านส่วนใหญ่ผู้เรียนขาดความสนใจ และความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจไม่ได้อยู่ในระดับสูง ซึ่งสาเหตุส่วนใหญ่มาจากการใช้วิธีการสอนภาษาแบบเดิมๆ ที่ไม่เข้ากับยุคสมัย เป็นต้น ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการฝึกฝนการอ่านจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในประเทศไทยนั้น มีการนำเทคนิคการสอนเชิงรุกมาใช้ในการเรียนการสอนที่หลากหลาย เทคนิคการสอนโดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นหนึ่งในกลยุทธ์การสอนเชิงรุกที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดังเช่น ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรังลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน ซึ่งพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศที่ใช้เทคนิคการสอนโดยใช้ทีมเป็นฐาน (Team-Based Learning: TBL) ก็เป็นอีกเทคนิคหนึ่งให้เห็นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เช่นเดียวกัน ดังเช่น บุศรา โขมพัตร (2563) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ทีมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนมีเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ทีมเป็นฐาน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศพบว่า ยังไม่มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสอนภาษาเกาหลีที่ใช้กลยุทธ์การสอนเชิงรุกเพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาเกาหลี ทำให้ผู้วิจัยสนใจในการศึกษาผลของการใช้กลยุทธ์การสอนเชิงรุกที่ส่งผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในด้านทักษะการสื่อสาร (Communication) และทักษะการทำงานเป็นทีม (Collaboration) ดังนั้น ในงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาผลของการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อการพัฒนาศักยภาพในการอ่านภาษาเกาหลีให้แก่ผู้เรียน โดยออกแบบกิจกรรมเพื่อการกระตุ้นและดึงดูดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการรับสารที่เป็นภาษาเกาหลีในรูปแบบต่างๆ แล้วสามารถสื่อความหมายของสารที่เป็นภาษาเกาหลีเหล่านั้นให้ได้ถูกต้องเหมาะสมโดยอาศัยกระบวนการคิด และการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตการวิจัย

เนื่องจากผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความในรายวิชาภาษาเกาหลี 2 และรายวิชา South Korea Strategy ของสาขาวิชาเอกเกาหลีศึกษา คณะวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกกลุ่มนักศึกษาซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนิสิตวิชาเอกเกาหลีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต โดยแบ่งเป็น 2 ห้องเรียน คือ ห้องเรียนที่ 1 เป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาเกาหลี 2 และห้องเรียนที่ 2 คือ นิสิตชั้นปีที่ 3 ในรายวิชา South Korea Strategy ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 รวมจำนวนทั้งสิ้น 12 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียว แต่ได้ทำการทดลอง 2 ห้องเรียนเพื่อให้ผลทดลองถูกต้องแม่นยำมากที่สุด โดยผู้วิจัยได้ทำการวัดผลก่อน ระหว่างและหลังการทดลอง โดยมีเครื่องมือวิจัยดังต่อไปนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานโดยผสมผสานการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมด้วย

ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน ออกแบบให้ผู้เรียนต้องคิดหาวิธีแก้ปัญหาาร่วมกันกับผู้ร่วมทีม โดยให้หลักการการสอนเชิงรุกโดยใช้ทีมเป็นฐานตามแนวคิดของผู้วิจัยมีบทบาทเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมและแบบทดสอบ มีบทบาทเป็นผู้สอน ผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับและให้คำแนะนำแต่ละทีม และเป็นผู้ประเมินในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จำนวน 6 แผน ห้องเรียนละ 3 แผน โดยสามารถแยกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1.1) ขั้นตอนการเตรียมตัว : การให้ผู้เรียนเตรียมตัวโดยการศึกษานอกห้องเรียนด้วยการอ่านด้วยตนเอง มาก่อนเข้าเรียน

1.2) ขั้นตอนการประยุกต์ใช้ : การให้ผู้เรียนประยุกต์เนื้อหาระหว่างทำกิจกรรม และได้รับการฝึกฝนจากการได้รับข้อมูลย้อนกลับ (feedback) จากผู้สอน ผู้เรียนจะประยุกต์ใช้ความรู้กับเนื้อหาเพื่อหาคำตอบของคำถาม และร่วมกันแก้ปัญหาเป็นทีม คาคการณ์ อภิปราย ถกเถียงร่วมกัน และคำตอบของแต่ละทีมจะได้รับข้อมูลย้อนกลับจากผู้สอนเพื่อช่วยเหลือให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายของกิจกรรมการเรียนการสอนเหล่านั้น และการให้ข้อมูลย้อนกลับจะเกิดขึ้นหลายๆ ครั้งตลอดกระบวนการเรียนรู้ และมีการติดตาม ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะได้รับบรรยากาศการเรียนโดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการฝึกฝนทักษะการร่วมมือระหว่างกัน การมีส่วนร่วม การอ่านจับใจความ การสรุปเนื้อเรื่องโดยการถกเถียง อภิปราย และเพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้

1.3) การประเมิน: หลังจากที่ผู้เรียนฝึกฝน ลงมือปฏิบัติในการหาคำตอบหรือแก้ปัญหาหลายๆ ครั้งแล้ว และมีการทบทวนกับคนในทีม ก็จะทำการประเมินด้วยแบบทดสอบ

ผู้วิจัยออกแบบแผนการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานโดยผสมผสานการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาโดยการอ้างอิงจากเอาผลวิจัยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันของ พรณิสรา จันแยม (2558, หน้า 91) มาใช้ในการออกแบบแผนการเรียนรู้โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) กติกา 2) การแข่งขัน 3) ความท้าทาย 4) ความร่วมมือ 5) รางวัลเหรียญตรา 6) ผลสะท้อนกลับ 7) เวลา มาประยุกต์ใช้กับแผนการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาเกาหลีที่มีการใช้รูปแบบการสอนเชิงรุกโดยใช้ทีมเป็นฐาน

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ดังนี้

ห้องเรียนที่ 1 : ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบทดสอบเป็น 5 ชุด ให้มีระดับความยากที่เท่าๆ กัน โดยได้เลือกข้อสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาเกาหลี (TOPIK: Test of Proficiency in Korean) ระหว่างข้อที่ 40 -58 ในพาร์ทการอ่าน จากข้อสอบ TOPIK ครั้งที่ 41, 47, 52 และ 60 และบทความภาษาเกาหลีจากหนังสือเรียนมาใช้ในการออกแบบแบบทดสอบให้มีความยากที่เท่าๆ กัน ชุดที่ 1 นำไปใช้ก่อนการทดลอง และชุดที่ 2 นำไปใช้หลังการทดลอง แต่ละชุดมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน

ห้องเรียนที่ 2 : ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบทดสอบเป็น 5 ชุด โดยได้เลือกเนื้อหาการเรียนการสอนที่เป็นบทความภาษาเกาหลี เนื้อหาเกี่ยวกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของประเทศเกาหลี จากบทความต่างๆ จากสื่อ

อินเทอร์เน็ต จำนวน 5 บทความที่ระดับความยากที่เท่าๆ กัน มาใช้ในการออกแบบแบบทดสอบ ชุดที่ 1 นำไปใช้ก่อนการทดลอง และชุดที่ 2, 3 และ 4 นำไปใช้ระหว่างทดลอง และชุดที่ 5 นำไปใช้หลังการทดลอง



รูปภาพที่ 1 ตัวอย่างการทำกิจกรรมเชิงรุกที่ใช้กลยุทธ์การสอนแบบการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (Team-Based Learning) ควบคู่กับการใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยใช้สูตร E1/ E2 ของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, หน้า 10) เพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพชุดการสอนที่กำหนดว่า E1 เป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ และ E2 เป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ มีวิธีการการคำนวณตามสูตร ดังนี้

1) การหาค่า E1 และ E2 มีวิธีการคำนวณหาค่าร้อยละ โดยใช้สูตรต่อไปนี้

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

โดย E1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในชุดการสอนคิดเป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกหัดและหรือประกอบด้วกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน

$\sum X$ คือ คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและหรือการประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างเรียน

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและหรือกิจกรรมการเรียนรู้

N คือ จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

โดยที่ E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียนหลังการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนการสอน) คิดเป็นอัตราส่วนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนและหรือประกอบกิจกรรมหลังเรียน $\sum F$ คือ คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนและหรือการประกอบกิจกรรมหลังเรียน B คือ คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน และหรือกิจกรรมหลังเรียน N คือ จำนวนผู้เรียน

2) โดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E1/ E2) ซึ่งเป็นค่าที่ยอมรับได้ในการวัดหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมโดยอ้างอิงงานวิจัย (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, หน้า 9)

3) แบบประเมินความพึงพอใจและบทสัมภาษณ์เชิงลึกที่มีต่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และความคิดเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์นักศึกษา การให้คะแนนความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ใช้เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับความพึงพอใจ	คะแนน
พึงพอใจระดับมากที่สุด	ให้คะแนน 5
พึงพอใจระดับมาก	ให้คะแนน 4
พึงพอใจระดับปานกลาง	ให้คะแนน 3
พึงพอใจระดับน้อย	ให้คะแนน 2
พึงพอใจระดับน้อยที่สุด	ให้คะแนน 1

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานโดยใช้เกณฑ์ดังนี้

ระดับความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย
มากที่สุด	4.51 – 5.00
ระดับมาก	3.51 – 4.50
ระดับปานกลาง	2.51 – 3.50
ระดับน้อย	1.51 – 2.50
ระดับน้อยที่สุด	1.00 – 1.50

2. ขั้นตอนการทดลอง

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองจำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 40 นาที โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน และทำการทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การเรียนการสอนแบบบรรยายและทำแบบทดสอบเป็นรายบุคคล ดำเนินการในสัปดาห์ที่เป็นสัปดาห์ก่อนที่จะเป็นสัปดาห์ของการทดลอง
- 2) ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ชี้แจงกติกาในส่วนของเกมมิฟิเคชัน ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความเห็นพร้อมกัน ค้นหาวิธีในการหาคำตอบ และฝึกการอ่านเพื่อการจับใจความสำคัญ โดยการทำงานเป็นทีม ผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับระหว่างทำกิจกรรมตามแผน เป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ จำนวน 6 คาบ ต่อ 1 ห้องเรียน หลังทำกิจกรรมส่งมอบรางวัลที่ได้จากการเรียนแบบเกมมิฟิเคชันให้แก่กลุ่มตัวอย่าง
- 3) ทดสอบหลังเรียน โดยทำการทดสอบหลังจากสิ้นสุดการทำกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 3 และทำแบบสอบถามความพึงพอใจและตอบคำถามสัมภาษณ์

- 4) ทำการนำค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนและหลังทำการทดลองมาทำการเปรียบเทียบโดยใช้สถิติ t-test for Dependent Samples

ผลการวิจัย

ผลวิจัยในการศึกษานี้ พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานจากการคำนวณค่า E1 โดยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบของนิสิตเอกภาพการศึกษา ชั้นปีที่ 1 และคำนวณค่า E2 โดยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ผลปรากฏดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2 สำหรับกลุ่มทดลองที่เป็นนิสิตเอกภาพการศึกษา ชั้นปีที่ 3

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 และค่าประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ด้วยแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

	คะแนนระหว่างการทดลอง				คะแนนรวมระหว่างเรียน (20 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (20 คะแนน)
	ชุดที่ 1 (5)	ชุดที่ 2 (5)	ชุดที่ 3 (5)	ชุดที่ 4 (5)		
คะแนนรวม (7 คน)	23	28	31	33	115	113
ค่าเฉลี่ย	11.71	3.29	4	4.7	16.43	16.14
ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ E1 = 82.14						ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E2 = 80.71

* ระดับนัยสำคัญของการทดสอบนี้คือ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มนิสิตชั้นปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานมีค่าประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ E1 = 82.14 มีค่าประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ E2 คือ 80.71

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 3 และค่าประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ด้วยแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

	คะแนนระหว่างการทดลอง				คะแนนรวมระหว่างเรียน (20 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (20 คะแนน)
	ชุดที่ 1 (5)	ชุดที่ 2 (5)	ชุดที่ 3 (5)	ชุดที่ 4 (5)		
คะแนนรวม (5 คน)	17	21	20	23	81	83
ค่าเฉลี่ย	3.4	4.2	4	4.6	16.20	16.60
ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ E1 = 81						ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E2 = 83

* ระดับนัยสำคัญของการทดสอบนี้คือ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มนิสิตชั้นปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานมีค่าประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ $E1 = 81$ มีค่าประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ $E2$ คือ 83

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความสามารถในการอ่านเพื่อทำความเข้าใจภาษาเกาหลีของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Samples ผลปรากฏตามตารางที่ 3 และ 4

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังของนิสิตเอกเกาหลีศึกษาชั้นปีที่ 1

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	Mean	SD	t
ก่อนเรียน	7	20	11.71	1.76	14.89
หลังเรียน	7	20	16.14	2.12	

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตเอกเกาหลีศึกษา ก่อนและหลังใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความภาษาเกาหลีของนิสิตชั้นปีที่ 1 พบว่า ก่อนการเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ย 11.71 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ย 16.14

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังของนิสิตเอกเกาหลีศึกษาชั้นปีที่ 3

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	Mean	SD	t
ก่อนเรียน	5	20	13.00	0.8	6.00
หลังเรียน	5	20	16.60	0.88	

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตเอกเกาหลีศึกษา ชั้นปีที่ 3 ก่อนและหลังใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความภาษาเกาหลี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการเรียนมีค่าเฉลี่ย 13.00 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ย 16.60 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้ง 2 ชั้นเรียน พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนิสิตชั้นปีที่ 1 และ 3 มีต่อการใช้
แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

ประเด็นประเมิน	Mean	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1. แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานทำให้นักศึกษามีความเข้าใจในการอ่านภาษาเกาหลีเพื่อจับใจความได้ดีขึ้น	4.58	0.51	มากที่สุด
2. แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานช่วยให้นักศึกษาผ่อนคลายความกังวล ความเครียด ความเหนื่อยล้า	4.75	0.45	มากที่สุด
3. แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียนเสมอ	4.83	0.39	มากที่สุด
4. แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้เทคนิคการอ่านหรือการหาคำตอบได้จากเพื่อนในกลุ่ม	4.25	0.75	มาก
5. แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ทำให้นักศึกษารู้สึกมีความสนใจกับเนื้อหาหรือบทเรียนมากขึ้น	4.83	0.39	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาสาระ			
6. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา	4.33	0.78	มาก
7. เนื้อหาสาระมีปริมาณที่เหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา	4.50	0.52	มาก
8. เนื้อหาสาระมีการเรียงจากง่ายไปยาก	4.17	0.72	มาก
9. กิจกรรมของแผนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.50	0.67	มาก
10. ระหว่างทำกิจกรรมนักศึกษาได้รับข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) จากผู้สอนอย่างสม่ำเสมอจนสามารถนำไปใช้เพื่อการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาเกาหลีได้	4.42	0.67	มาก
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้			
11. ผู้สอนแสดงความเป็นกันเองกับนักศึกษา และส่งเสริมให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถทางภาษาอย่างเต็มที่	4.58	0.67	มากที่สุด
12. นักศึกษามีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนมากขึ้น และร่วมเรียนรู้เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม	4.67	0.49	มากที่สุด
13. การเรียนด้วยแผนกิจกรรมใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ทำให้ข้าพเจ้ามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาเกาหลี	4.75	0.45	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้			
14. ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาเกาหลีมากขึ้น	4.67	0.49	มากที่สุด
15. ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น	4.83	0.39	มากที่สุด
16. ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการแก้ปัญหา	4.50	0.67	มาก
สรุปความพึงพอใจโดยภาพรวม	4.57	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อแผนกิจกรรมใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.57) โดยประเด็นเรื่อง ‘แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียนเสมอ’, ‘แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจทำให้นักศึกษารู้สึกมีความสนใจกับเนื้อหาหรือบทเรียนมากขึ้น’ และ ‘ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น’ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด

นอกจากนี้ ผลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ไม่รู้สึกกังวลเมื่อเปรียบเทียบกับในการทำกิจกรรมแบบคนเดียว ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบ ได้แลกเปลี่ยนคำตอบ หรือความคิดเห็นกับคู่หรือเพื่อนร่วมทีม ผู้เรียนให้เหตุผลว่า รางวัลจากการทำกิจกรรมเกมมิฟิเคชันทำให้บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน การลุ้นรางวัล หรือการลุ้นของรางวัลทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกรักอยากเข้าเรียนในทุกคาบเรียน และทำให้เจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาเกาหลีมากขึ้น และการทำกิจกรรมเป็นทีมทำให้ผู้เรียนอยากศึกษาคำศัพท์มาก่อนเข้าเรียน เนื่องจากผู้เรียนมีความรู้สึกต้องการให้กลุ่มของตัวเองผ่านด่านต่างๆ เพื่อไปถึงเป้าหมายในการทำกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน

นอกจากนั้น ผลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ผู้เรียนที่มีคะแนนการทดสอบในลำดับสุดท้ายและรองสุดท้าย ทำให้ได้ข้อสรุปที่น่าสนใจไว้ว่า ชอบทำกิจกรรมแบบกลุ่มมากกว่าแบบเดี่ยว เนื่องจากสามารถลดแรงกดดันในการค้นหาคำตอบ และยังสามารถเรียนรู้เทคนิคการอ่านจับใจความจากเพื่อนในทีม เช่น ทราบเทคนิคการหาประธานของประโยค เนื่องจากในประโยคภาษาเกาหลีที่มีประโยคการขยายความ ทำให้สับสนในการหาประธานหลักของประโยค แต่เมื่อได้ทำกิจกรรมทำให้เกิดการเรียนรู้ ผักผ่อน การแบ่งประโยคย่อยที่อยู่ในประโยคหลักได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ได้เรียนรู้เทคนิคการจับใจความจากการสังเกตคำเชื่อมประโยคจากการได้รับ feedback หรือข้อมูลย้อนกลับจากผู้สอนอีกด้วย จากการสัมภาษณ์ทำให้ทราบว่า ระหว่างทำกิจกรรมผู้เรียนมีความรู้สึกว่าตนเองต้องมีความรับผิดชอบในเรื่องของการเตรียมตัวก่อนเรียน เนื่องจากหากไม่ได้เตรียมความพร้อมมาก่อนเรียน อาจส่งผลต่อเพื่อนร่วมทีมได้ ดังนั้น จึงต้องมีการเตรียมพร้อมอยู่เสมอ และระหว่างทำกิจกรรมทำให้ตนเองฝึกความมีน้ำใจช่วยเหลือกันทำงาน นอกจากนี้ ทำให้กล้าเสนอแนะ แสดงความคิดเห็นของตน ทำให้เกิดการแบ่งปัน และเกิดการถ่ายทอดความรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อให้งานประสบความสำเร็จกันภายในทีม

อภิปรายผล

ผลการศึกษา พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานทั้ง 2 แผนเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E1/E2) กล่าวคือ แผนการเรียนรู้ในรายวิชาเกาหลี 2 (ชั้นปีที่ 1) มีค่า E1/E2 เท่ากับ 82.14 /80.71 และแผนการเรียนรู้ในรายวิชา South Korea Strategy (ชั้นปีที่ 3) มีค่า E1/E2 เท่ากับ 81/83 ซึ่งผลการวิจัยหาค่าประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ทั้งสองแผนมีค่า E1 มากกว่า 80 และมีค่า E2 มากกว่า 80 ซึ่งเป็นค่าที่ยอมรับได้ในการวัดหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ดังนั้น แผนการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาเกาหลีของนิสิตเอกเกาฬศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ถือว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตวิชาเอกเกาหลีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ที่มีต่อแผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน พบว่า ความพึงพอใจของการเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน นิสิตเอกเกาหลีทั้ง 2 ชั้นปีมีความพึงพอใจโดยภาพรวมในระดับพึงพอใจมากที่สุด

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานก่อนและหลังใช้แผนการเรียนรู้ พบว่า แผนการเรียนรู้ทั้งสองแผนที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

นอกจากนั้น ผลการสำรวจจากการทำแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ทำให้สามารถสรุปได้ว่า แผนกิจกรรมที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานสามารถทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านจับใจความภาษาเกาหลีของนิสิตเอกเกาหลีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ได้ และทำให้เกิดการสื่อสารแบบ 2 ทาง เกิดสัมพันธภาพที่ดีและการร่วมมือกันภายใน กระตุ้นให้ใช้ความคิดโดยการสนทนากันภายในกลุ่มหรือทีม โดยมีการแลกเปลี่ยน วิธีคิด ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

นอกจากนั้น ผู้วิจัยซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้สอนสังเกตเห็นว่า การใช้กลยุทธ์ของเกมมิฟิเคชันมาช่วยกระตุ้นการเรียนรู้แบบเป็นทีมหรือกลุ่มนั้น ผู้เรียนมีปฏิริยาตอบสนองด้านความรู้สึกลอยอย่างชัดเจน มีความสุขในการเรียน และมีเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาเกาหลีอีกด้วย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1) ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่า การสอนภาษาเกาหลีเพื่อเพิ่มศักยภาพการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการสอนโดยใช้ทีมเป็นฐานสามารถทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้นและสามารถสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียนได้ โดยควรคำนึงถึงเนื้อหา ความยาก วิธีการออกแบบกิจกรรมโดยคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของการเรียนรู้อย่างเต็มที่ และควรมีการปรับปรุงการเรียนการสอนด้วยการใช้กลยุทธ์ของเกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยผู้สอนต้องมีหน้าที่ออกแบบและอำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็น และร่วมกันแก้ปัญหา และต้องให้ข้อมูลย้อนกลับระหว่างเรียนอย่างสม่ำเสมอ

2) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกลุ่มนิสิตในรายวิชาเกาหลี 2 และ South Korea Strategy เท่านั้น ซึ่งมีจำนวนของกลุ่มตัวอย่างที่น้อย และเป็นการศึกษาเพียงกลุ่มเดียวไม่มีกลุ่มควบคุม มีการวัดครั้งเดียว ดังนั้นควรมีการศึกษาเพิ่มเติมโดยการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากเพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่แม่นยำมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา สหะวีริยะ. (2560). ศึกษาปัญหาการใช้รูปประโยคที่แสดงการคาดคะเนในภาษาเกาหลีของนักศึกษาไทย.

วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ , 28(2), 167-183.

- กาญจนา สหะวริยะ. (2565). ศึกษาการใช้คำวิเศษณ์บอกเวลาพ้องความหมายในภาษาเกาหลีของนักศึกษาไทย กรณีศึกษา : คำวิเศษณ์บอกเวลา “벌써-이미” “지금-이제” “어서-얼른”. *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 39(1), 42-72.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม*. เข้าถึงได้จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76 – 90.
- เดลินิวส์. (2561). *คนไทยต้องการเรียนภาษาเกาหลีสูงขึ้น*. เข้าถึงได้จาก <https://d.dailynews.co.th/education/651765/>
- บุศรา โขมพัตร. (2563). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรณิสรา จันแยม. (2558). *การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ*. วิทยานิพนธ์ สาขาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เมธวิน ปิตีพรวิวัฒน์. (2022). *21st-Century Skill : ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21*. เข้าถึงได้จาก <https://corporate.baseplayhouse.co/21st-century-skill-ทักษะแห่งศตวรรษที่-21/>
- ศิริวรรณ เสนา. (2541). *การศึกษาคุณลักษณะของเนื้อความสำหรับฝึกคัดลายมือที่ส่งผลต่อการพัฒนาการด้านลายมือและความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริวรรณ เสนาวงษ์ และนิตยา เปลื้องนุช. (2552). *การพัฒนาทักษะการอ่านและกระบวนการคิดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้บทความ*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 32(3), 66-74.
- สวรรณ โปธิ์คานิช. (2564). *ความสำคัญของการอ่านหนังสือ*. เข้าถึงได้จาก <https://www.dek-d.com/board/view/3051407/>
- สุรางศรี วิเศษ. (2553). *พัฒนาการอ่านและการเขียน : Reading and writing skills development*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- Kim Hyun-jin & Kang Seung-hae. (2018). *Research for reading aspect of Thai Korean learners using eye-tracking technique*. [(BR) Bilingual Research], 70, 85-109. [김현진, 강승혜. (2018). 시선 추적 기법을 활용한 태국인 한국어 학습자의 읽기 양상 연구. [이중언어학], 70, 85-109.]
- Nah, F., & others. (2014). Gamification of education: A review of literature. *Springer International Publishing Switzerland*, 401-409.
- Wang Yang. (2015). *Korean language reading strategy education plan for Chinese learners*. A master's thesis at Kyung Hee University. [왕양. (2015). 중국인 학습자를 위한 한국어 읽기 전략 교육 방안. 경희대학교 일반대학원 석사학위논문.]