

การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
Development of English Grammar Learning Performance Using Game-Based
Learning for Grade 8 Students

ปาณิสรา กิจสาเลอี¹ ทุตติยพร บุญลี² เสถียรพันธุ์ ขุนมนตรี³ พรารณา ผดุงพจน์⁴ วิไลจิตร นิลสวัสดิ์⁵

¹สาขาวิชาภาษาอังกฤษ วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

²กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

^{3,4}สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

⁵ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ ข้าราชการบำนาญ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

Panisa Kitsalee¹, Thutiya Boonlee², Sathianphan Khunmontri³, Prathana Padungpote⁴

Wilaichitra Nilsawaddi⁵

¹English Major, College of Teacher Education, Phranakhon Rajabhat University

²Foreign Languages Department, Wat Phrasimhadhat Secondary Demonstration School,
Phranakhon Rajabhat University

^{3,4}English Major, Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Rajabhat University

⁵Retired English Lecturer, Phranakhon Rajabhat University

*E-mail: skhunmontri@gmail.com

Received: 23-10-2025

Revised: 05-03-2026

Accepted: 10-03-2026

บทคัดย่อ

การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมประกอบการจัดการเรียนรู้ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) พัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 จำนวน 40 คน คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles 2) แบบทดสอบด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยมีค่า 81.25/81.63 และ 83.75/84.13 2) ผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70

คำสำคัญ: การพัฒนา ความสามารถด้านการเรียนรู้ ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เกมเป็นฐาน

Abstract

The objectives of the development of English grammar learning performance using game-based learning for grade 8 students aimed to 1) develop learning games to be effective according to the 80/80 criteria and 2) develop English grammar learning performance of not less than 70 percent. The population was grade 8/1 students; 40 students were purposively selected (purposive sampling). The research instruments were 1) a lesson plan on finite and non-finite verbs and present and past participles 2) the English grammar achievement test. The research data were analyzed by percentage, mean, standard deviation, efficiency (E1/E2), and t-test. The research findings indicated that 1) the games had efficiency-specified criteria of 80/80 and were equal to 81.25/81.63 and 83.75/84.13, respectively, and 2) students' achievement had score higher than 70 percent.

Keywords: Development, Learning Performance, English Grammar, Game- Based Learning

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลในโลกปัจจุบัน ดังนั้นทักษะภาษาอังกฤษทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ถือเป็นสิ่งสำคัญ อีกทั้งการใช้ทักษะทั้งสี่ด้านจำเป็นต้องอาศัยความรู้ไวยากรณ์ที่เป็นพื้นฐานสำคัญ (Thornbury, 2001) อย่างไรก็ตาม การเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิต วัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีข้อจำกัดในด้านความยากและไม่น่าสนใจ ซ้ำซ้อนและไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนเนื่องจากการสอนที่เน้นการท่องจำและแบบฝึกหัดที่เป็นรูปแบบซ้ำๆ ทำให้ขาดความสนุกสนานและความท้าทาย ขาดความน่าสนใจ ตลอดจนไม่สามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Ellis, 2006) ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการปรับปรุงวิธีการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนหันมาสนใจการเรียนไวยากรณ์มากขึ้น หนึ่งในแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหานี้คือ การใช้เกมเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ (Prensky, 2001)

Game-Based Learning (GBL) หรือการใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ เป็นแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจและสนุกสนานยิ่งขึ้น การเล่นเกมช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนมากขึ้น เนื่องจากเกมกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกท้าทายและสนุกกับการเรียนรู้ไวยากรณ์ผ่านกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับการใช้งานจริง (Gee, 2003) การใช้เกมทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนในห้องเรียนผ่อนคลายลดความเป็นทางการ ไม่ซ้ำซากเป็นการเรียนรู้ที่มีความท้าทายและตื่นเต้น อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและกฎเกณฑ์ไวยากรณ์มากขึ้น เนื่องจากเกมมักจำลองสถานการณ์ที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไวยากรณ์ไปใช้ในสถานการณ์จำลอง ทำให้ผู้เรียนเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาที่เรียนกับการนำไปใช้ในชีวิตจริง (Ur, 1996) นอกจากนี้ การใช้เกมช่วยลดความกดดันในชั้นเรียน และผู้เรียนมีความกล้าที่ มั่นใจ ทดลองและฝึกฝนทักษะปราศจากความกังวลความผิดพลาดในการภาษา การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นรูปแบบการใช้เกมเป็นสื่อ มีการออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อมกัน ตลอดจนสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้โดยมีจุดเริ่มต้นเมื่อประมาณปีคริสต์ศักราช 2002 นักวิจัยด้าน

การศึกษาหลายท่าน เช่น Randal W. Kindley, Jennifer Jenson และ Maja Pivec นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่โดยนำความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนในการเรียนการสอนเป็นการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น (นรรชต์ ผันเชียร, 2563) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกม และให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม และผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่หลากหลายตามหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกม (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2559) เช่นเดียวกับ ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2553) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานถือเป็น e-learning อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนบนพื้นฐานแนวคิดที่ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน นอกจากนี้เกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะสังคมของผู้เรียนได้ เช่น การเล่นเกมแบบ co-playing หรือ multi-player จะช่วยเสริมสร้างทักษะการเข้าสังคมได้เป็นอย่างดี (นรรชต์ ผันเชียร, 2563) เนื่องจากผู้เรียนจะต้องพึ่งพาอาศัยกันในการเล่นเกมนเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ นอกจากนี้การใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้เป็นวิธีการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้เกมเป็นกลยุทธ์ในกระบวนการเรียนสอนไวยากรณ์ (Armadi Derus & Mohammad, 2021)

ความสำเร็จของ GBL ในงานวิจัยนี้เป็นไปตามหลักการที่ว่า “ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง” (Self-Construction of Knowledge) ตามแนวคิดของทฤษฎีการสร้างสรรค์นิยม (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978) การเรียนไวยากรณ์ด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายและการท่องจำกฎทำให้ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับและขาดการเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทการใช้งานจริง นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นฐานทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการ “สร้าง” ความรู้ไวยากรณ์ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติและแก้ไขปัญหาในเกม (Active Learning) องค์ประกอบของเกมที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์จำลอง (Scenario-based) หรือความท้าทายที่ต้องใช้กฎไวยากรณ์ที่ถูกต้องเพื่อผ่านด่านที่ได้กำหนดไว้ ถือเป็นทำให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ และประยุกต์ใช้ความรู้ไวยากรณ์ในสภาพแวดล้อมที่มีการตอบกลับทันที (Instant Feedback) ลักษณะของเกมที่สนับสนุนการลองผิดลองถูก (Trial and Error) ทำให้ผู้เรียนไม่กลัวความผิดพลาดและพร้อมใช้ความผิดพลาดเหล่านั้นเป็นข้อมูลในการปรับปรุงความเข้าใจของตนเองโดยตรง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้เองที่ช่วยให้เกิดการย้ายฐานความรู้ (Knowledge Transfer) จากทฤษฎีที่เป็นนามธรรมไปสู่การประยุกต์ใช้ในบริบทจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน การวิจัยครั้งนี้มีความสำคัญเนื่องจากมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ผ่านการใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยหวังว่าการนำเกมมาใช้จะช่วยแก้ปัญหาความรู้สึกเบื่อหน่ายของนักเรียนที่มีต่อการเรียนไวยากรณ์ รวมถึงกระตุ้นให้เกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การพัฒนาเกมเพื่อใช้ในการสอนยังเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้กับบริบทอื่น ๆ ของการศึกษา ตลอดจนนำผลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) พัฒนาเกมประกอบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- 2) พัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

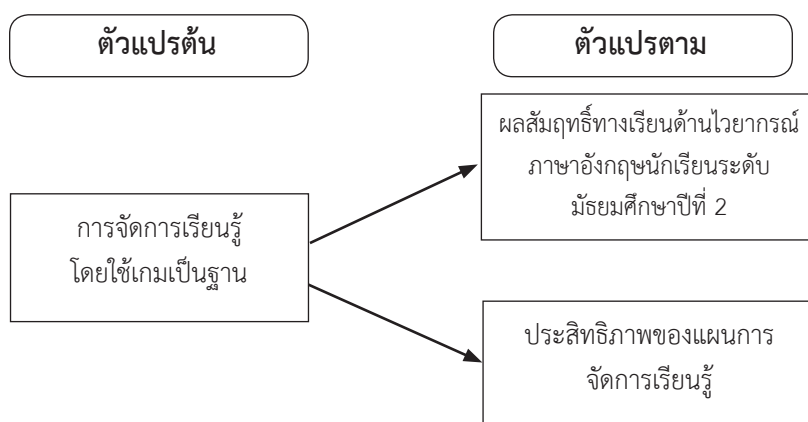
1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น
2. ได้นวัตกรรมเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ได้แนวทางเพิ่มแรงจูงใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน
4. ได้แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) โดยนำหลักการและขั้นตอน จำนวน 4 ขั้นตอน ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ได้แก่ ขั้นวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติการ (Act) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) และขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) PAOR ตามแนวคิดของเคมมิสและแม็คแท็กการ์ด (Kemmis&McTaggart, 1988) มาประยุกต์ใช้ มีขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ดำเนินการวิจัยในสาระความรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบไปด้วยเรื่องที่ 1 Finite and Non-finite Verbs จำนวน 50 นาทีและเรื่องที่ 2 Present and Past Participles จำนวน 50 นาที

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 แผน แผนละ 50 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 100 นาที ประกอบด้วย เรื่องที่ 1 Finite and Non-finite Verbs จำนวน 50 นาที เรื่องที่ 2 Present and Past Participles จำนวน 50 นาที

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles จำนวน 2 ฉบับ เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวนแบบทดสอบละ 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน ประกอบด้วย ฉบับที่ 1 เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ ฉบับที่ 2 เรื่อง Present and Past Participles

2. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐานโดยศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง ทักษะด้านไวยากรณ์ การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ นำมาประยุกต์เข้ากับบทเรียนด้านเนื้อหาด้านไวยากรณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหา จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 2 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 50 นาที เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เสนอแนะข้อคิดเห็น และประเมินความเหมาะสมองค์ประกอบต่าง ๆ (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ พร้อมปรับปรุง แก้ไข มีความเหมาะสมเท่ากับ 1 ตามลำดับ

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles ทดลองใช้แบบเดี่ยวกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ซึ่งเป็นนักเรียน เก่ง กลาง อ่อน กลุ่มละ 3 คน รวม 9 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจากการสังเกตกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยรวบรวมผล E_1 ประสิทธิภาพระหว่างกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และ E_2 ประสิทธิภาพหลังกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ผลลัพธ์เท่ากับ 75.56/70.00 และ 77.78/66.11 ตามลำดับ มีเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 สรุปได้ว่า ค่าประสิทธิภาพไม่ผ่าน จากผลการทดลองพบว่า เกมที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ใช้เวลานานเกินไป ซึ่งไม่เหมาะสมกับเวลาเรียนใน 1 คาบเรียน

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้แบบกลุ่ม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ซึ่งเป็นนักเรียน เก่ง กลาง อ่อน กลุ่มละ 10 คน รวม 30 คน ผู้วิจัยทำการสังเกตกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และจดบันทึกผลสังเกตมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งจากการสังเกตกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยรวบรวมผล E_1 ประสิทธิภาพระหว่างกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และ E_2 ประสิทธิภาพหลังกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ผลลัพธ์เท่ากับ 89.33/78.33 และ 87.00/76.67 ตามลำดับ มีเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ดังนั้นผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้เนื้อหา มีประสิทธิภาพเหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในการทดลองภาคสนามต่อไป

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ภาคสนามกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.5 แบบทดสอบด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles จำนวน 2 ฉบับ โดย ศึกษาเอกสารหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) คู่มือการวัดผลและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร เทคนิคการเขียนและการสร้างแบบทดสอบด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแบบทดสอบวิเคราะห์สาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles และสร้างแบบทดสอบด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 40 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่เป็นชุดเดียวกันกับที่ตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เสนอแนะข้อคิดเห็น และประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) วิเคราะห์ ค่า IOC จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ และปรับปรุง แก้ไขแบบทดสอบมีค่าเท่ากับ 1 ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20- 0.80 และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR - 20 ของคูเตอร์และริชาร์ดสัน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

3.1 นำหนังสืออนุญาตจากมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์จากหน่วยงานต้นสังกัดและโรงเรียนที่เป็นประชากรและกลุ่มตัวอย่างติดต่อประสานงานกับโรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เพื่อชี้แจงจุดประสงค์ของการวิจัยและขอความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้

3.2 แจกวัสดุประสงค์การวิจัย ขั้นตอนต่าง ๆ บทบาทหน้าที่ การเก็บรวบรวมข้อมูล ทำความเข้าใจกับกลุ่มตัวอย่างถึงวิธีการเรียน บทบาทผู้เรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

3.3 ทดสอบก่อนการเรียนรู้ เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles และเก็บรวบรวมผลการทดสอบการจัดการเรียนรู้

3.4 จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 แผน โดยแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Finite and Non-finite Verbs ใช้เวลาแผนละ 50 นาที เป็นเวลา 3 สัปดาห์ รวม 2.5 ชั่วโมง และแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Present and Past Participles ใช้เวลาทั้งหมด 300 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ รวม 5 ชั่วโมง

3.5 ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายอีกครั้งเมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดแล้ว โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ฉบับเดิมและนำผลที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปดังนี้

4.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ การแจกแจงความถี่, ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$), และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ (Efficiency, E_1/E_2) ค่าความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากง่าย ค่าความเชื่อมั่น

4.3 สถิติที่ใช้สถิติทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ ทดสอบค่า t (t-test)

ผลการศึกษา

1. ผลการทดสอบประสิทธิภาพของเกมที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ แสดงดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพเกม Verb-Ornament Decoration

กลุ่ม ตัวอย่าง	คะแนนทดสอบระหว่างเรียน (2 ตอน/ตอนละ 5 คะแนน)				คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ (20 คะแนน)				ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนน เต็ม	คะแนน ที่ได้	ค่าเฉลี่ย	E_1	คะแนน เต็ม	คะแนน ที่ได้	ค่าเฉลี่ย	E_2	
40	10	325	8.13	81.25	20	653	16.33	81.63	81.25/81.63

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนการเล่น Verb-Ornament Decoration เรื่อง Finite and Non-Finite Verbs สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 81.25 และคะแนนเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 81.63 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.25/81.63 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพเกม Love Puzzle

กลุ่ม ตัวอย่าง	คะแนนทดสอบระหว่างเรียน (2 ตอน/ตอนละ 5 คะแนน)				คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ (20 คะแนน)				ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนน เต็ม	คะแนน ที่ได้	ค่าเฉลี่ย	E_1	คะแนน เต็ม	คะแนน ที่ได้	ค่าเฉลี่ย	E_2	
40	10	335	8.38	83.75	20	673	16.83	84.13	83.75/84.13

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนการเล่น Love Puzzle เรื่อง Present and Past Participles สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 83.75 และคะแนนเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 84.13 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.75/84.13 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles

เรื่อง Finite and Non-finite Verbs						
การทดสอบ	<i>N</i>	<i>K</i>	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>	ร้อยละ	<i>t</i>
ก่อนเรียน	40	20	11.90	3.11	59.50	12.81
หลังเรียน	40	20	16.33	2.14	81.63	
เรื่อง Present and Past Participles						
การทดสอบ	<i>N</i>	<i>K</i>	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>	ร้อยละ	<i>t</i>
ก่อนเรียน	40	20	14.10	3.06	70.50	11.70
หลังเรียน	40	20	16.83	2.01	84.13	

จากตารางที่ 3 พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Finite and Non-finite Verbs ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 40 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 11.90 ($\bar{X}$ = 11.90) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.11 (S.D. = 3.11) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 16.33 ($\bar{X}$ = 16.33) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.14 (S.D. = 2.14) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Present and Past Participles ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 40 คน มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 14.10 ($\bar{X}$ = 14.10) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.06 (S.D. = 3.06) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 16.83 ($\bar{X}$ = 16.83) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 (S.D. = 2.01)

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ Finite and Non-finite Verbs และ Present and Past Participles กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70								
เรื่อง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม 20 คะแนน	เกณฑ์ผ่าน (70%)	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	คะแนนสูงสุดที่ได้รับ	คะแนนต่ำสุดที่ได้รับ	คะแนนเฉลี่ย
Finite and Non-finite Verbs	40	20	14	36 คน (90%)	4 คน (10%)	20	11	16.33
Present and Past Participles				40 คน (100%)	0 คน (0%)	20	14	16.83

*P< .05 (มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05)

จากตารางที่ 4 พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Finite and Non-finite Verbs ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 40 คน เมื่อพิจารณาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 90 ทำคะแนนการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ทำคะแนนการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ในขณะที่การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 40 คน เมื่อพิจารณาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้เรื่อง Present and Past Participles กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 40 คน ทำคะแนนการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร พบว่า

1. เกมที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ Verb-Ornament Decoration และ Love Puzzle มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดย Verb-Ornament Decoration มีค่าประสิทธิภาพที่ 80.75/81.63 และ Love Puzzle มีค่าประสิทธิภาพที่ 83.75/84.13 เนื่องจากผู้วิจัยสร้าง ทดสอบประสิทธิภาพ ปรับปรุงและพัฒนาเกมอย่างเป็นลำดับ จึงทำให้เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้านไวยากรณ์กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน และผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาไวยากรณ์ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Gee (2003) และ Prensky (2001) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น เนื่องจากเกมทำให้กระบวนการเรียนรู้สนุกสนานและท้าทาย นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนยังเน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและผู้สอนเป็นครูที่เลี้ยง ให้คำปรึกษา แนะนำ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) (เสถียรพันธุ์ ขุนมนตรี, 2568; Paulson & Faust, 2017)

ทั้งนี้ ความสำเร็จของ Game-Based Learning ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างเสริม (Constructivism) โดยที่ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้ แต่ได้มีส่วนร่วมในการ “สร้าง” ความเข้าใจไวยากรณ์ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติ และแก้ปัญหาในเกม (Problem-Solving) ระหว่างการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ถือเป็นการเรียนรู้ผ่านการลองผิดลองถูก (Trial and Error) ซึ่งทำให้เกิดการย้ายฐานความรู้จากทฤษฎีที่เป็นนามธรรมไปสู่การประยุกต์ใช้ในบริบทจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978) และยังเป็นการใช้เกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในตามแนวคิด Motivational Learning Theory โดยเฉพาะ Self-Determination Theory (SDT) ลักษณะของเกมที่เน้นความท้าทาย (Challenge) การได้รับผลตอบกลับทันที (Instant Feedback) และโอกาสในการทำงานร่วมกัน (Collaboration) ช่วยส่งเสริมความรู้สึกความสามารถ (Competence) และความเป็นอิสระ (Autonomy) ในการควบคุมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและพยายาม

ในการเรียนไวยากรณ์อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น (Park, 2018)

2. พัฒนาความสามารถการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นหลังจากการเรียนรู้ด้วยเกม แยกเป็นหัวข้อ Finite and Non-Finite Verbs และ Present and Past Participles สอดคล้องกับ สิริภา ธัญญะไพศาล และคณะ (2566) พบว่า จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยเพิ่มความสามารถด้านไวยากรณ์ นักศึกษาที่เรียนผ่านเกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างไรก็ตาม ควรพิจารณาถึงความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ในหัวข้อ Finite and Non-finite Verbs ที่ยังมีนักเรียนร้อยละ 10 ทำคะแนนค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์อาจเป็นเพราะความซับซ้อนของเนื้อหาไวยากรณ์เฉพาะหัวข้อดังกล่าวที่ต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์เชิงลึกมากกว่าหัวข้ออื่นความรู้พื้นฐานด้านโครงสร้างไวยากรณ์ของนักเรียนที่ต่างกัน ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้สอนควรปรับปรุงเพิ่มเติมในการออกแบบเกมในอนาคตเพื่อประสิทธิภาพของสื่อและช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอย่างเต็มที่

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นหลังจากการเรียนรู้ด้วยเกม แยกเป็นหัวข้อ Finite and Non-Finite Verbs ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 11.9 (ร้อยละ 59.5) และหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 16.33 (ร้อยละ 81.63) เพิ่มขึ้น ร้อยละ 22.13 ด้านหัวข้อ Present and Past Participles ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 14.23 (ร้อยละ 71.15) และหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 16.93 (ร้อยละ 84.15) เพิ่มขึ้น ร้อยละ 84.63 แสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักไวยากรณ์ได้ดียิ่งขึ้น ทำให้มีการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนในรูปแบบเดิม อีกทั้งผู้วิจัยได้วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนกับเกณฑ์มาตรฐาน 70%พบว่านักเรียนกว่า 90% สามารถทำคะแนนได้สูงกว่ามาตรฐาน อาจเกิดจากปัจจัยด้านอื่น เช่น ความรู้พื้นฐานด้านโครงสร้างไวยากรณ์ของนักเรียนที่ต่างกัน แต่อย่างไรก็ดี ผลลัพธ์จากการสอนโดยใช้เกมเป็นสื่อมีแนวโน้มที่ดีต่อการพัฒนาทักษะด้านไวยากรณ์ของนักเรียนสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยกล่าวคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ นำไปสู่การสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนได้เรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านการเรียนรู้ในบรรยากาศที่ทำนาย สนุกสนาน และเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ ชนดร์ พุนเดช (2567) คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ ผ่านการสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของประหยด จีระวรพงศ์ (2559) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดและได้รับความรู้ต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย นอกจากนี้ สิริภา ธัญญะไพศาลและคณะ (2566) พบว่า จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยเพิ่มความสามารถด้านไวยากรณ์ นักศึกษาที่เรียนผ่านเกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ นอกจากนี้ จากการศึกษาพบว่า กลไกการเรียนรู้จากการใช้เกมเพื่อสอนโครงสร้างไวยากรณ์เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกใช้ไวยากรณ์ในบริบทจำลองที่มีแรงจูงใจทางอารมณ์ เนื่องจากนักเรียนมีความสนใจในเกม ส่งผลให้เกิดการจดจำและเชื่อมโยงความรู้เชิงลึกซึ่งมากขึ้น

อย่างไรก็ดีในการวิจัยนี้มีข้อจำกัดหลายประการที่ผู้วิจัยมีความตระหนัก ได้แก่ ความแตกต่างของพื้นฐานความรู้ด้านโครงสร้างไวยากรณ์ของผู้เรียน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง และระยะเวลาในการทดลอง สามารถอภิปราย

ดังต่อไปนี้ ด้านความแตกต่างของพื้นฐานความรู้ด้านโครงสร้างไวยากรณ์ของผู้เรียน จากผลการศึกษาพบว่า นักเรียนบางส่วนร้อยละ 10 ได้คะแนนค่อนข้างต่ำ อาจมีความเป็นไปได้ที่ความรู้พื้นฐานด้านโครงสร้างไวยากรณ์ของผู้เรียนไม่สูงมากนัก ดังนั้นผู้วิจัยสอบถามถึงปัญหาพร้อมหาแนวทางเพื่อเสริมด้านความรู้ด้านไวยากรณ์ให้กับผู้เรียน ลำดับต่อมา จำนวนกลุ่มตัวอย่าง จากการวิจัย จำนวนประชากรมีจำนวน 40 คน หนึ่งห้องเรียน ดังนั้นการเพิ่มจำนวนห้องเรียนและจำนวนประชากรเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยควรพิจารณาในการศึกษาครั้งต่อไป และระยะเวลาในการทดลอง อาจมีการเพิ่มระยะเวลาในการทดลองให้นานมากขึ้นเพื่อทราบผลผลสัมฤทธิ์และประสิทธิภาพในภาพรวมสอดคล้องกับกลุ่มผู้เรียนและจำนวนห้องเรียนที่เพิ่มขึ้น เพื่อหาแนวทางพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศพร้อมทั้งหาแนวทางแก้ไขต่อไป จากผลการวิจัยนี้ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแผนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์

จากงานวิจัยพบว่านักเรียนบางส่วนอาจที่ได้รับการสอนโครงสร้างไวยากรณ์โดยใช้เกมซ้ำจำเจ ดังนั้นทำให้ผู้วิจัยตระหนักและพิจารณาถึงแนวทางการสอนไวยากรณ์ด้วยวิธีอื่น เช่น Task-based Learning (TBL) เนื่องจาก การสอนด้วยวิธี Task-based learning เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษาและเรียนรู้ภาษาจากสถานการณ์จริงผ่านการได้รับมอบหมายภาระงานในการเรียนรู้ภาษาโดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงาน จนบรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้และมีชิ้นงานของผู้เรียนปรากฏโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน คือ ขั้นตอนเตรียมปฏิบัติงาน (Pre-task) ขั้นระหว่างปฏิบัติงาน (During-task) ขั้นหลังการปฏิบัติงาน (Post-task) (Ellis, 2003 ;Willis, 1996)เพื่อนำมาปรับใช้ในการสอนหลักไวยากรณ์ควบคู่กับเกมเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้นและผู้เรียนสัมฤทธิ์ผลการเรียนด้านโครงสร้างไวยากรณ์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- 1.1 ควรชี้แจงกฎ กติกา และจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนจะได้เข้าใจและทำตามกติกาได้อย่างถูกต้องก่อนเริ่มเล่นเกม
- 1.2 ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มให้หลากหลาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นทำให้โอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้นเพื่อเป็นการเรียนรู้ที่ร่วมกัน (Collaborative Learning Theory)
- 1.3 ควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้ เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนจากการศึกษานี้ มีข้อเสนอแนะการนำไปใช้เชิงนโยบาย คือ
- 1.4 ควรมีการจัดการอบรมครูให้เข้าใจการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม
- 1.5 ควรสนับสนุนทรัพยากรด้านเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรทำการทดลองจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานให้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น
- 2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน
- 2.3 ควรศึกษาผลการใช้เกมในรูปแบบดิจิทัลเทียบกับเกมกระดาษ
- 2.4 ควรใช้การวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental) เพื่อเปรียบเทียบกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง
- 2.5 ควรศึกษาปัจจัยด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ของผู้เรียน เช่น สไตล์การเรียนรู้ หรือแรงจูงใจภายใน

เอกสารอ้างอิง

- ชนัดถ์ พุนเดช. (2567). แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชัน. สืบค้นจาก <https://www.researchgate.net/profile/Jira-Jitsupa/Concept-of-Online-Learning-Activities-with-Gamification.pdf>
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2553). *Game-based Learning*. สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ. สืบค้นจาก <http://www.itsc.cmu.ac.th/itsc2011/successstories.html>
- นรรชต์ ฝั้นเชียร. (15 กันยายน 2563). *Games Based Learning* หรือ GBL คืออะไร. สืบค้นจาก <https://www.truelookpanya.com/blog/content/84436/-blog-teamet>
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2559). *Games Based Learning: สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย*. <http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html>
- สิริภา ธัญญะไพศาล และคณะ. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในมหาวิทยาลัยราชภัฏในจังหวัดภาคใต้. [งานวิจัย]. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- เสถียรพันธุ์ ขุนมนตรี. (2568). การพัฒนาทักษะการอ่านบทความภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านบทความภาษาอังกฤษร่วมกับวิธีการสอนอ่านแบบ SQ4R. *วารสารการวิจัยภาษาและคำ*, 19(1), 94-111.
- Armadi Derus & Mohammad, W.M.R. (2021). Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pengajaran Bahasa Melayu. *International Journal of Education and Pedagogy. Universiti Kebangsaan Malaysia* 3(2): 53-66.
- Ellis, R. (2003). *Task-based learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Ellis, R. (2006). Current issues in the teaching of grammar: An SLA perspective. *TESOL Quarterly*, 40(1), 83-107. <https://doi.org/10.2307/40264512>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Geelong, Australia: Deakin University Press.
- Park, S. (2018). *Motivation Theories and Instructional Design*. In R. E. West (Ed.), *Foundations of Learning and Instructional Design Technology*. BYU Open Learning Network. <https://open.byu.edu/lidtfoundations>
- Paulson, D. R., & Faust, J. L. (2017). *Active and Cooperative Learning*. Hosam Elmetaher.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. (Emphasizes that individual understanding is constructed through action). Grossman Publisher.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Thornbury, S. (2001). *How to teach grammar*. Pearson Education.

Ur, P. (1996). *A course in language teaching: Practice and theory*. Cambridge University Press.

Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Edinburgh: Longman.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
Cambridge, MA: Harvard University Press. (Key text for ZPD and social interaction).

.....