

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of English Language Learning Achievement Using Game- Based Learning Techniques for Grade 12 Students

สกาอรัตน์ ยิ่งยง^{1*} ดวงพร ศรีบุญเรือง² และ ณภัทติยา ชูสกุล³

Sakaorat Yingyong^{1*} Duangporn Sriboonruang² and Naphattiya Choosakon³

^{1,2,3} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

^{1,2,3} Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University

*Corresponding author's email: jaoying.phat@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received)

31 ตุลาคม 2567

วันที่แก้ไขบทความ (Revised)

27 ธันวาคม 2567

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)

27 มีนาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนคำม่วง อำเภอกำแพง จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D.= 0.20)

คำสำคัญ: เกมเพื่อการเรียนรู้, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจของนักเรียน

ABSTRACT

The objectives of this research were to compare English learning achievement before and after learning by using Game-Based Learning and to study students' satisfaction towards Game-Based Learning. The sample group consisted of 38 grade 12 students who were studying in the second semester of school year 2023 at Khammuang school, Khammuang district, Kalasin province who were chosen by purposive sampling. Research instruments included Game-Based Learning lesson plans, English achievement test and satisfaction questionnaire. The statistics used in the research were mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.) and t-test (dependent samples). The results of this research indicated as follows: the students' posttest score after the Game-Based Learning was significantly higher than pretest score at .05 level and the students' satisfaction towards Game-Based Learning technique was at the highest level. ($\bar{X} = 4.62$, S.D.= 0.20)

Keywords: Game-Based Learning, Learning achievement, English language

บทนำ

ในยุคปัจจุบัน ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่สำคัญในการสื่อสารระหว่างประเทศ และการเข้าถึงแหล่งความรู้ระดับโลก ซึ่งการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในหลากหลายสาขา การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดในภาษาอังกฤษนั้น ถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนตั้งแต่เริ่มต้นเรียนภาษาอังกฤษ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการศึกษารายงานผลการประเมินตนเองของโรงเรียนคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ ปีการศึกษา 2566 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนยังคงประสบปัญหาในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมาก โดยเฉพาะในทักษะการฟังและการพูด การขาดโอกาสในการฝึกฝนทักษะเหล่านี้ในชีวิตประจำวัน และการขาดความรู้พื้นฐานทางด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำ การจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนดังกล่าวยังคงใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม ที่ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนจึงขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และไม่สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นได้อย่างเต็มที่

ดังนั้นการใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหา เกมการเรียนรู้ช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกสนาน และมีความเคลื่อนไหว ส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาการเรียนรู้ผ่านเกมยังช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสารในกลุ่ม ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในโลกการทำงานยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านเกมยังช่วยพัฒนาทักษะการคิด

วิเคราะห์และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเทคนิคนี้มีประสิทธิผลสูงขึ้นไปตามไปด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ปัจจุบันสื่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประเภทเกม ได้รับความนิยมอย่างมากในนำมาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพราะเกมจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและยังสามารถส่งผลในเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในที่สุดอีกด้วย (อรอุมา จารเครือ และ สมพงษ์ พันธุ์รัตน์, 2562)

จากการศึกษางานวิจัยพบว่า การใช้เทคนิคการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) มีจุดเด่นคือ สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน สามารถให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ ลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าเกมเพื่อการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ และเปิดกว้างในการรับรู้ อีกทั้งยังได้ในเรื่องการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เรียน การมีส่วนร่วม เป็นสื่อที่น่าสนใจในการนำเอามาพัฒนาการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ (ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์, 2560) นอกจากนี้เกมมีประโยชน์ต่อผู้เรียนคือ ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มมากขึ้น ได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ส่งเสริมความสามัคคี การทำงานร่วมกัน ฝึกให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง และทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน (ประภาศิริ ปราโมทย์, 2561) การประยุกต์ใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษจึงสามารถส่งผลในเชิงบวกทั้งในด้านการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยเฉพาะในการสร้างความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้นในระยะยาว (อรอุมา จารเครือ และ สมพงษ์ พันธุ์รัตน์, 2562) ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้น โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) จะส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น รวมถึงนักเรียนมีความพึงพอใจที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ต่อไป

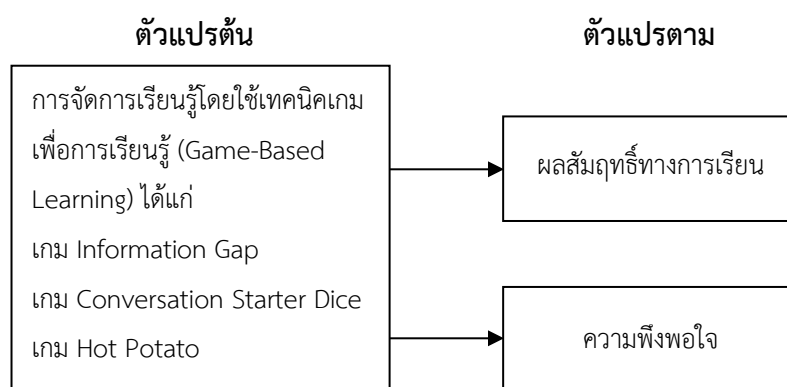
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning)

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยทดลอง (Pre – Experimental Research) โดยดำเนินการทดลองก่อนและหลังทดลอง โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pre-test–Post-test Design (ไพศาล วรคำ, 2564) ซึ่งมีรูปแบบการทดลองดังแสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pre-test–Post-test Design

การสุ่ม	กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อน	สิ่งทดลอง	ทดสอบหลัง
-	E	O1	X	O2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนแบบแผนการวิจัย

O1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning)

O2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

E หมายถึง กลุ่มทดลอง (Experimental group)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 147 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งไม่อาศัยทฤษฎีความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เนื่องจากการศึกษานี้ต้องการความสะดวกในการเก็บข้อมูลในกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะเฉพาะ (นักเรียนชั้น ม. 2/1) ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีลักษณะและสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกัน และสามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยไม่จำเป็นต้องสุ่มเลือกตัวอย่างจากนักเรียนทุกห้องในระดับชั้น ม. 2

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคำม่วง วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Daily Routine, How was your weekend?, Festival, chores, Buying a train ticket, Holidays activities, Experiences, Places around us จำนวน 8 แผน เวลาที่ใช้ในการสอนแผนละ 2 ชั่วโมง จำนวน 6 แผนและแผนละ 1 ชั่วโมง จำนวน 2 แผน รวมทั้งหมด 14 ชั่วโมง (ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมงและหลังเรียน 1 ชั่วโมง) ผลการประเมินมีค่าตั้งแต่ 4.57 ถึง 4.81

โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1) ศึกษาหลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษโดยอ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และเอกสารหรืองานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) 2) กำหนดขอบเขตเนื้อหาสาระของบทเรียน และเกมที่จะใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 3) เขียนแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 4) นำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา 5) ปรับปรุงแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา 6) นำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) ของเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้ 7) ปรับปรุงแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และ 8) นำแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน จำนวน 1 ฉบับ ประกอบด้วย แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ (2 ข้อ ต่อ 1 คะแนน) และอัตนัย 10 ข้อ (2 ข้อ ต่อ 1 คะแนน) รวม 40 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน มีค่าความยากตั้งแต่ 0.30 - 0.80 มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.42 - 0.75 มีค่าความเชื่อมั่น 0.94

โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบตามขั้นตอนต่อไปนี้ 1) ศึกษา ทฤษฎีการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้าง แบบทดสอบอัตนัย 2) ทบทวนเนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น 3) กำหนดจุดประสงค์ ของแบบทดสอบ 4) กำหนดตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบ ตามจุดประสงค์การสอน 5) สร้างแบบทดสอบ

6) แบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา 7) ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา 8) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบ ความตรงของเนื้อหา IOC (Index of Item Objective Congruence) ความถูกต้องของภาษาและความเหมาะสมของแบบทดสอบ 9) ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 10) นำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ 11) นำผลการทดลองใช้ (Try out) มาวิเคราะห์ รายชื่อและรายฉบับ เพื่อตรวจสอบค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น และ 12) นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับแบบลิเคิร์ต คือ 5 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 4 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมาก 3 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง 2 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย 1 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจตามขั้นตอนต่อไปนี้

- 1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Rating Scale)
- 2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ 3) เสนอแบบสอบถามความพึงพอใจต่ออาจารย์ที่ปรึกษา 4) ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา 5) เสนอแบบสอบถามความพึงพอใจต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของคำถามและรูปแบบของภาษา 6) ปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 10) นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

วิธีรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งวิธีรวบรวมการเก็บข้อมูลไว้ 3 ระยะ ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ระยะก่อนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียน คำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ และครูพี่เลี้ยงเพื่อจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จากนั้น

ระยะที่ 2 ระยะดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการสอนด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pretest) ทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างและ 2) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning)

ระยะที่ 3 ระยะหลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

- 1) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pretest) 2) ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) 3) ตรวจสอบ

และให้คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียน (Posttest) แล้วเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการสอน โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) และ 4) วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในส่วนของสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งการใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์เป็นสองส่วนดังต่อไปนี้

1. การหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ การหาค่าความเที่ยงตรง การหาความยากง่าย การหาค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
2. การหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.26 คะแนนและ 14.58 คะแนน ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนโดยใช้สถิติ T - Test (Dependent Samples) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังปรากฏผลในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning)

การทดสอบ	N	Scores	Mean	S.D.	S.D.D	t	Sig.(1-tailed)
Pre-test	38	20	12.26	1.72	1.09	13.06 *	0.0000
Post-test	38	20	14.58	1.67			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ต่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D.= 0.20) ดังปรากฏผลในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning)

ข้อที่	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อครูที่เข้าสอนและออกตรงเวลา	4.76	0.43	มากที่สุด
2. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อคำแนะนำ ความช่วยเหลืออย่างทั่วถึงขณะสอน และทำกิจกรรมของครู	4.79	0.41	มากที่สุด
3. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อบุคลิกภาพ การแต่งกาย และการพูดจาเหมาะสมของครู	4.18	0.39	มากที่สุด
4. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อสื่อการสอน	4.84	0.37	มากที่สุด
5. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อสื่อการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน	4.63	0.49	มากที่สุด
6. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อสื่อการสอนที่หลากหลาย	4.87	0.34	มากที่สุด
7. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	4.38	0.49	มากที่สุด
8. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อบรรยากาศห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนการสอน	4.81	0.37	มากที่สุด
9. ข้าพเจ้าพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม ได้คิดวิเคราะห์ ปฏิบัติ	4.61	0.50	มากที่สุด
10. ข้าพเจ้าพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.32	0.47	มากที่สุด
ภาพรวม	4.62	0.20	มากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 สามารถนำมาอภิปรายผลตามลำดับของวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลจากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการบวนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) ดำเนินอย่างเป็นขั้นตอน รวมการเลือกเกมชนิดต่าง ๆ ที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยส่งเสริมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน อีกทั้งนักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี มีการทำใบงานของแต่ละแผนและส่งตามระยะเวลาที่กำหนด ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะการเขียนสะกด คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงทำให้ประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังที่ ประหยัด จิระวรพงศ์ (2556) ได้กล่าวว่าเกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมด

ของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกม และให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกม นั้นด้วย เช่นเดียวกับ ฌอนอมพร เลาหจรัสแสง (2556) ได้กล่าวว่า Games Based Learning ถือเป็น e-learning อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยอีกหลายชิ้น อาทิเช่น งานวิจัยของ สุมนัสนา ธีรภักดิ์ (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษาพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเช่นเดียวกับงานวิจัยของ รงค์เทพ ลิ้มมณี และ ศรีสมร พุ่มสะอาด (2563) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ทักษะการพูดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทศนีย์ จันต๊ะ (2564) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาณุรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์ (2564) ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ พบว่า นักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) พบว่า นักเรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมเข้ามามีส่วนร่วม จากการสอบถามความพึงพอใจในครั้งนี้พบว่า การใช้เทคนิคเกม (Game-Based Learning) ในชั้นเรียนสามารถสร้างความพึงพอใจในการเรียน และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สอดคล้องกับแนวคิดของ พิชญภา ยืนยาว และ ณัฐวรรณ พุ่มดี (2560) พบว่า นักศึกษาพึงพอใจรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดแทรกความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สื่อวีดิทัศน์ เกม และกิจกรรมอื่น ๆ ที่ตรงกับวัยและความสนใจของนักศึกษา โดยนักศึกษาจะให้ความร่วมมือกับกิจกรรมในชั้นเรียนและร่วมแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยอีกหลายชิ้น อาทิเช่น งานวิจัยของลินเนร์ Linares (2018) ได้ศึกษาเรื่องบอร์ดเกมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการพูดผ่านบอร์ดเกมในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ พบว่า ในครั้งนี้ใช้บอร์ดเกมที่เล่นในห้องเรียนเพื่อทบทวนเนื้อหาช่วยเพิ่มแรงจูงใจ และเพิ่มความสนุกสนานและเป็นกันเองของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับงานวิจัยของโรดริเกส Rodríguez, H. T. (2018) ได้ศึกษา

การใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า เกมที่ใช้ (Gamification) สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนการเรียนรู้เป็นการเรียนที่สนุกสนานไม่กดดัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถนำเกมไปใช้ในการสอนและครูผู้สอนต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรจัดการทดลองวิจัยโดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และ กลุ่มควบคุม เพื่อที่จะได้เห็นคะแนนก่อนและหลังเรียนที่ชัดเจน และนำมาเปรียบเทียบกัน ระหว่าง 2 กลุ่ม
2. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เจตคติ ทักษะคิด ข้อคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อที่จะได้รับข้อมูลที่ชัดเจนมากขึ้น สำหรับการนำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. ชุมชนสมทรวงศ์.
- ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. ใน มหาวิทยาลัยนเรศวร (บ.ก.), *เอกสารรวบรวมบทความวิจัยหลังการประชุมวิชาการระดับชาตินเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ* (หน้า 1700-1715). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2556). *การเรียนรู้ในยุคสมัยหน้า: ตอนรูปแบบและทฤษฎี การเรียนรู้ออนาคต*. กรุงเทพฯ.
- ทัศนีย์ จันติยะ. (2564). *การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัยจังหวัดสุพรรณบุรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). *เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. คอมเพคท์พรีน.
- ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* [วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2556). *Games Based Learning (เกมการศึกษา)*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พิชญาภา ยืนยาว และ ญัฐววรรณ พุ่มดียิ่ง. (2560). รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันทึกของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(3), 904-920.
- ไพศาล วรคำ. (2564). *การวิจัยทางการศึกษา (Education Research)*. ตักสิลาการพิมพ์.
- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- รงค์เทพ ลิ้มมณีและศรีสมร พุ่มสะอาด. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- สุมนทนา ชีรภัคศิริ. (2559). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อรอุมา จารเครือ และสมพงษ์ พันธุ์รัตน์. (2562). การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา. ใน บัณฑิตวิทยาลัย (บ.ก.), รายงานการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ครั้งที่ 20 (หน้า 1751-1759).
- Linares. (2018). *Board and Table Games: A Fun Way to Learn English Enhancing Speaking through Board and Table Games in an EFL Classroom*. Universidad Externado de Colombia School of Education.
- Rodríguez, H. T. (2018). *Gamification and Game-Based Learning as Methods to Motivate Students Learn English Vocabulary*. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/11550>