

Development of Communication skills of Undergraduate students by Using Game-Based Learning with Google Classroom application to provide reflection

Supasiri Boonprawes*

Ph.D. (Educational Administration), Lecturer

Language literacy and Communication Program, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Suan Dusit University

*Corresponding Author: supasiri.boo@gmail.com

Received: July 30, 2020 Revised: October 26, 2020 Accepted: November 4, 2020

Abstract

The purposes of this research were 1) to develop the communication skills of undergraduate students by using game-based learning with using classroom applications and using game-based learning with classroom applications and feedback 2) to compare the communication capabilities of the undergraduate student while using game-based learning with using classroom applications and using game-based learning with classroom applications and feedback. The samples used in the study were first-year undergraduate students from Suan Dusit University, consisting of 80 students, divided into 40 subjects with type 1 and 40 students with type 2. The Samples were selected by using the cluster sampling method.

The results of the research showed that 1) The learning achievements of 2 groups after using the tool shows a higher score than before at 0.05 significance level. 2) The comparison of communication ability of the two groups of students found that type 2 who use the model to develop communication skills of the first-year students by using game-based teaching with the use of classroom applications and feedback had higher efficiency in listening and speaking communication than type 1 who use the model to develop communication skills of the first-year students by using game-based teaching with the use of classroom applications.

Keywords: Game-Based Learning, Communication skills, Undergraduate students

การพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชัน Google Classroom เพื่อให้ผลสะท้อนกลับ

ศุภศิริ บุญประเวศ*

ค.ด.(บริหารการศึกษาศาสตร์), ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สาขาวิชาภาษาและการสื่อสาร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

*ผู้ประสานงาน: supasiri.boo@gmail.com

วันรับบทความ: 30 กรกฎาคม 2563 วันแก้ไขบทความ: 26 ตุลาคม 2563 วันตอบรับบทความ: 4 พฤศจิกายน 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ระหว่างการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการให้ผลสะท้อนกลับ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 2 ตอนเรียน ทั้งหมด 80 คน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองด้วยรูปแบบที่ 1 จำนวน 40 คน และกลุ่มทดลองด้วยรูปแบบที่ 2 จำนวน 40 คน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารของนักศึกษา 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มทดลองที่ 2 ซึ่งใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยของนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการให้ผลสะท้อนกลับ มีประสิทธิภาพในการสื่อสารด้านการฟังและด้านการพูด สูงกว่ากลุ่มทดลองที่ 1 ซึ่งใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยของนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ทักษะการสื่อสาร นักศึกษาระดับปริญญาตรี

บทนำ

การศึกษาเป็นหัวใจสำคัญในการที่จะพัฒนาคนของประเทศให้มีความรู้ ความสามารถ เพื่อเป็นแรงงานที่ดีในอนาคต โดยจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาในแต่ละระดับมีจุดมุ่งหมายที่ต่างกัน ซึ่งการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษานั้น เน้นการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการความรู้ ทักษะ และกระบวนการทำงานต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถที่จะผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ โดยคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้สร้างมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ.2561 ขึ้นให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาชาติ เพื่อให้ครอบคลุมผลลัพธ์ด้านผู้เรียน การวิจัยและนวัตกรรม การบริการวิชาการแก่สังคม ศิลปวัฒนธรรมและความเป็นไทย และการบริหารจัดการตามศักยภาพและอัตลักษณ์ของประเภทสถาบัน โดยในด้านของผลลัพธ์ผู้เรียนนั้น ได้ระบุถึงผลลัพธ์ที่ต้องการซึ่งมุ่งเน้น ผู้เรียนที่มีความรู้ ความสามารถ ตลอดจนเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม มีทักษะในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งผู้เรียนจะต้องเป็นพลเมืองที่ดี (Announcement of the Ministry of Education, 2018)

การที่ผู้เรียนจะมีผลลัพธ์ตามมาตรฐานการอุดมศึกษาได้นั้น ผู้เรียนจะต้องมีทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารที่ดี เพื่อใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ นอกจากนี้ การสื่อสารยังเป็นกระบวนการที่มนุษย์แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ความคิด ความรู้สึกต่าง ๆ ระหว่างกัน ซึ่งสามารถแสดงออกได้หลายรูปแบบ โดยเจตนาที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน (Sathomsamritphol, 2011) การที่ผู้เรียนมีทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะพัฒนาตนเองทั้งในด้านการเรียน การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ตลอดจนประโยชน์ในการพัฒนาตนเองด้านต่าง ๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า มหาวิทยาลัยหลายแห่งนั้นได้จัดวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร ให้กับผู้เรียน เพื่อเป็นการฝึกฝนและพัฒนาผู้เรียนด้านการสื่อสาร ดังจะเห็นได้จากการเปิดรายวิชาศึกษาทั่วไป สำหรับผู้เรียนในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ เช่น วิชาการสื่อสารของมนุษย์ ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิชาความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสาร ของมหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์ วิชาศิลปะการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารของมหาวิทยาลัยมหิดล วิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาความเป็นผู้รอบรู้ ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

การพัฒนาผู้เรียนด้านการสื่อสารจึงเป็นสิ่งหนึ่งที่มหาวิทยาลัยต่าง ๆ ได้ดำเนินการ โดยผู้เรียนจะต้องฝึกฝนทั้งการเป็นผู้ส่งสาร และผู้รับสาร ซึ่งเป็นองค์ประกอบของการสื่อสารที่ประกอบด้วยผู้ส่งสาร ผู้รับสาร สาร สื่อ และปฏิกิริยาตอบสนอง (Committee of Thai Language for Communication, 2012) ทั้งนี้ ในการเป็นผู้รับสาร ทักษะการฟังเป็นทักษะหนึ่งที่ผู้เรียนจะต้องใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด เนื่องจากเป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้ในการเรียนในห้องเรียน (Faculty of Mahachulalongkornrajavidyalaya University faculty, 2008) ขณะเดียวกัน ในการส่งสารนั้น ทักษะการพูดก็เป็นอีกทักษะที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้และพัฒนา เนื่องจากเป็นทักษะที่ผู้เรียนจะต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนในการนำเสนอและแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนในชั้นเรียน ซึ่งทักษะการพูดนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากผู้พูดหรือผู้ส่งสาร เป็นผู้ถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึกและความต้องการต่าง ๆ ของตนไปยังผู้ฟัง และทำให้ผู้ฟังเกิดปฏิกิริยาอย่างใดอย่างหนึ่งตามจุดประสงค์ของตน ลักษณะของผู้พูดที่ดีควรมีความน่าประทับใจ มีเหตุผลที่ดีในการพูด และมีอารมณ์ร่วมกับผู้ฟัง (Petcharat & Thong Bai, 2012)

การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องกระตุ้นผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา แต่เนื่องจากรายวิชาด้านการใช้ภาษา หรือการสื่อสาร เป็นรายวิชาที่จะเกิดผลสัมฤทธิ์ได้ดี ก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้มีการฝึกฝนและพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้น กิจกรรมการเรียนการสอน หรือรูปแบบการเรียนการสอนจึงต้องเน้นความสนุกสนานและสามารถที่จะกระตุ้นผู้เรียนให้เรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จึงทำให้เกิดแนวคิดต่าง ๆ มากมายที่นำมาใช้ควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา โดยแนวคิดที่ได้รับความนิยมคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หรือ Game base learning ซึ่งเป็นการนำเกมมา

เล่น โดยที่การเล่นทำให้เกิดการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบมุ่งเน้นประสบการณ์ ซึ่งมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การสะท้อนกลับ การคิด และการกระทำ ทั้งนี้ การเล่นให้เกิดการเรียนรู้นั้นจะต้องมีการสร้างสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ให้มีการบูรณาการทั้งการเล่นและการเรียนรู้ไปพร้อมกัน (Kolb, 2010) การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานนั้นเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งวิธีนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยสร้างความผูกพันให้เกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้ (Boboc, 2018) นอกจากนี้ การเรียนการสอนโดยนำเกมเข้ามานั้น นับเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างและพัฒนากระบวนการคิด การตัดสินใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเกมที่ถูกคิดค้นขึ้นมานั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองจุดประสงค์ของรายวิชาหรือเนื้อหาในหน่วยการเรียนการสอนนั้น ๆ เมื่อนักศึกษาได้ดำเนินการเล่นเกมจะทำให้เกิดความรู้ เกิดทักษะ มีความสามารถในการระบวนการแก้ปัญหาในด้านต่าง ๆ ทั้งในขณะเล่นเกมและเมื่อจบเกม (Khamphoomsri, 2017) ในช่วงที่ผ่านมา การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยนักการศึกษาหลายท่านมองว่าการใช้เกมนั้นมีศักยภาพสูงในการดึงดูดความสนใจผู้เรียนในทุกช่วงวัย (Sung, 2017) ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ Liu (2009) ศึกษาการประยุกต์ใช้เกมจำลองสถานการณ์ และเกมทางธุรกิจในการสอนเกี่ยวกับธุรกิจของไต้หวัน และออสเตรเลีย ผลปรากฏว่านักเรียนส่วนใหญ่ในทั้งสองแห่งต่างต้องการการให้ผลสะท้อนกลับจากเกม นอกจากนี้ผู้เรียนทั้งสองแห่งต่างคิดว่าการใช้เกมผ่านเว็บจะเข้ามาแทนที่การจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานจึงมีความน่าสนใจ และช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนได้อีกทางหนึ่ง เนื่องจากผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการคิด และได้ฝึกฝนการสื่อสารระหว่างกัน ขณะที่เล่นเกม นอกจากนี้ การฝึกฝนของผู้เรียนนั้นหากฝึกฝนเพียงในห้องเรียนอาจไม่เพียงพอ เนื่องจากมีเวลาที่จำกัด

ดังนั้น การผสมผสานการจัดการเรียนรู้ทั้งรูปแบบของออฟไลน์ และออนไลน์เข้าด้วยกัน จะช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ผู้วิจัยจึงได้นำการใช้ห้องเรียนออนไลน์ของ Google for education หรือที่เรียกกันว่า Google Classroom ซึ่งเป็นห้องเรียนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมใช้ในมหาวิทยาลัยหลายแห่ง (Suebsom & Mheepat, 2017) เนื่องจากประหยัดเวลาและกระดาษ อีกทั้งยังดำเนินการได้ง่ายในการสร้างชั้นเรียน มอบหมายงาน การสื่อสาร และการจัดการต่าง ๆ โดยผู้สอนสามารถมอบหมายงาน ส่งประกาศ และสามารถอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนได้ ขณะเดียวกันผู้เรียนก็สามารถแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกันในชั้นเรียนได้ (Jakkaew, 2017) นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำการให้ข้อมูลย้อนกลับมาใช้ในการทดลองครั้งนี้ เนื่องจากข้อมูลย้อนกลับช่วยส่งเสริมกำลังใจ โดยจะทำให้ผู้เรียนได้เห็นข้อควรปรับปรุงและจุดเด่นของงานของตนเอง ซึ่งจะช่วยให้สามารถนำไปปรับปรุงหรือเพิ่มเติมให้ดียิ่งขึ้นได้ (Laryea, 2013) ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานั้นเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะดำเนินการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน จากนั้นนำไปทดลองและเปรียบเทียบการใช้รูปแบบดังกล่าว ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการให้ผลสะท้อนกลับ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพด้านการสื่อสารภาษาไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ระหว่างการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน

ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการให้ผลสะท้อนกลับ

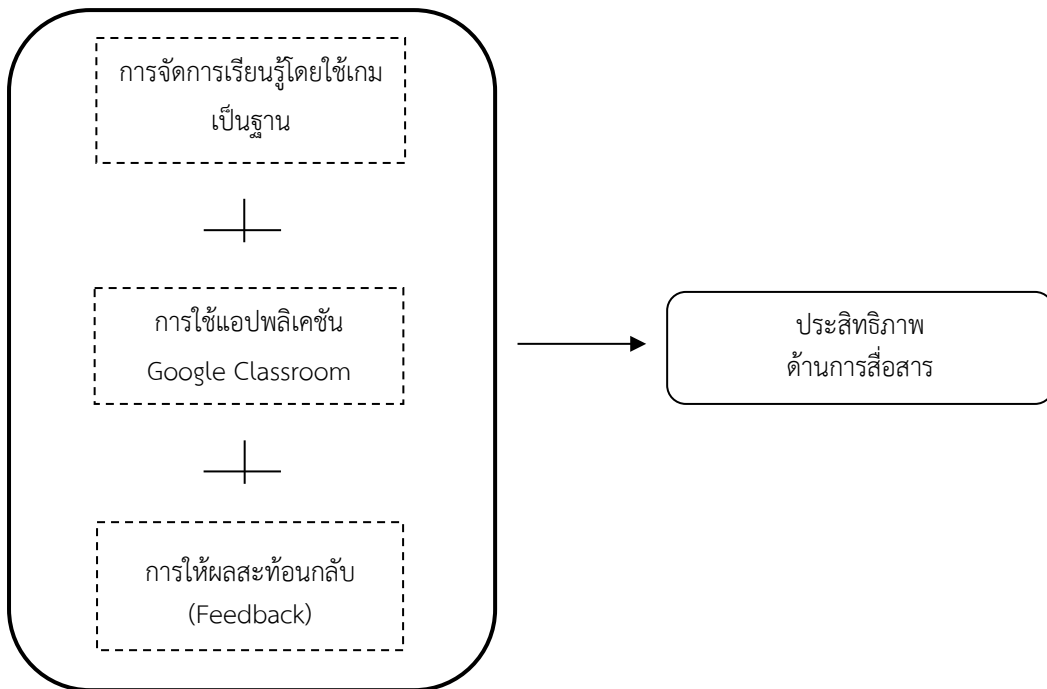
คำถามการวิจัย

1. การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียนได้หรือไม่
3. การให้ผลสะท้อนกลับส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยหรือไม่

กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพประกอบ 1

กรอบแนวคิดการวิจัยการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน



กรอบแนวคิดของการวิจัย

ตัวแปรอิสระ (independent variables)

ที่ส่งอิทธิพลต่อผลของการวิจัยครั้งนี้คือ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจากแนวคิดของ Watson (2012), Barzilai (2014), Davis (2018), Freitas (2006),

Hirumi (2010), Kapp (2012), Kapp, Blair, & Mesch (2014), Simoes (2013), Teed (2016), Ruengrong (2014) และ Pinyoyang (2013) หมายถึง การนำกลไกของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ (Gamification) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วย 1)

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2) เป้าหมายการเรียนรู้ 3) กฎกติกา ได้แก่ กติกาการเล่น เกม และกติกาในการเรียนการสอน (แผนการจัดการเรียนรู้) 4) ประเภทการแข่งขัน แบ่งออกเป็นการแข่งขันระหว่างกัน (เดี่ยว) หรือการแข่งขันโดยอาศัยความร่วมมือ (ทีม) 5) ระยะเวลาในการเล่น เกม 6) รางวัล ได้แก่ คะแนนสะสม เหรียญตรา ธนบัตร หรือสัญลักษณ์อื่น ๆ และ 7) การประเมินผล

2. การใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom ซึ่งผู้วิจัยสังเคราะห์องค์ประกอบของการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom จากแนวคิดของ Shaharane (2016) และ Wiriyawarakoon and Poenak (2015) หมายถึง การใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom จัดการชั้นเรียน ด้วยการมอบหมายงาน สร้างงาน ตรวจงาน ให้คะแนนงาน และแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

3. การให้ผลสะท้อนกลับ ซึ่งผู้วิจัยสังเคราะห์การให้ผลสะท้อนกลับ จากแนวคิดของ Brookhart (2008), Hepplestone (2011), Jug (2019), Laryea (2013), Lumthong (2012), Sukcharoen and Apikoonwarasit (2014) หมายถึง การให้ข้อมูลผู้เรียนเกี่ยวกับประสิทธิภาพของงาน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนายิ่งขึ้น โดยเป็นการให้ข้อมูลที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการพัฒนางานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ตัวแปรตาม (Dependent variables) ซึ่งเป็นผลที่เกิดขึ้นจากอิทธิพลของตัวแปรอิสระข้างต้น ได้แก่ ประสิทธิภาพทางการสื่อสารภาษาไทย ซึ่งผู้วิจัยสังเคราะห์แนวคิดจาก Petcharat and Thong Bai (2012), Sathomsamritphol (2015), Someprayoon (2010) หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้านทักษะการฟัง คือ การฟังสรุปใจความและการฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณ และทักษะการพูด คือ การพูดเล่าเรื่อง และการพูดนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น นักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคปกติ ที่กำลังศึกษา

อยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 - 2 ซึ่งกำลังศึกษารายวิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาความเป็นผู้รอบรู้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพฯ จำนวน 17 ตอนเรียน ทั้งหมด 609 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เป็น นักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคปกติ ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 - 2 ซึ่งกำลังศึกษารายวิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาความเป็นผู้รอบรู้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพฯ จำนวน 2 ตอนเรียน ทั้งหมด 80 คน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองด้วยรูปแบบที่ 1 จำนวน 40 คน และกลุ่มทดลองด้วยรูปแบบที่ 2 จำนวน 40 คน โดยคัดเลือกเฉพาะนักศึกษาที่เต็มใจเข้ารับการทดลองและส่งเอกสารแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย (consent forms) คืนมาให้กับคณะผู้วิจัยเท่านั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการจำเป็น

1.1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

2.1 รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งประกอบด้วย

2.1.1 เกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

2.1.3 แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ด้านการสื่อสาร

วิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลความต้องการจำเป็นเพื่อนำมาใช้ในการร่างรูปแบบการพัฒนาทักษะการ

สื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

2. ร่างรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (1) โดยมีขั้นตอนการร่างรูปแบบดังนี้

2.1 กำหนดโครงร่างเนื้อหาการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากข้อมูลความต้องการจำเป็น และการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร โดยเนื้อหาการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 1) ทักษะการฟัง คือ การฟังสรุปใจความ และการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และ 2) ทักษะการพูด คือการพูดเล่าเรื่อง และการพูดนำเสนอ

2.2 ออกแบบเกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 10 เกม

2.3 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 ครั้ง โดยมีการทดสอบก่อนเรียน 1 ครั้ง และทดสอบหลังเรียน 1 ครั้ง

2.4 ออกแบบการใช้แอปพลิเคชัน Google classroom ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การสนับสนุนการเรียนรู้ ดังนี้ 1) อัฟโหลดสื่อการเรียนรู้อ 2) มอบหมายงาน 3) วัดและประเมินผล การเรียนรู้ และ 4) การให้ผลสะท้อนกลับ

3. ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 11 ท่านพิจารณาความเหมาะสม ความครอบคลุม และความตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้เทคนิค IOC (Index of item Objective Congruence) เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ

4. ทดลองใช้ (Try out) แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ด้านการสื่อสาร กับกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์รายชื่อ เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก จากนั้นนำมาปรับปรุงเพื่อจัดทำร่างรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (2)

5. ดำเนินการทดลองใช้ (ร่าง) รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับ

ปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองตามเวลาที่กำหนด จากนั้นนำผลที่ได้รับมาปรับปรุงรูปแบบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

6. ประเมินเพื่อรับรอง รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยติดต่อประสานงานขอเก็บข้อมูลกับอาจารย์ผู้สอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร และภาษาไทย จำนวน 30 คน โดยได้แบบสอบถามคืนคิดเป็นร้อยละ 100 ของแบบสอบถามทั้งหมด

2. ผู้วิจัยดำเนินการนำแบบทดสอบด้านการสื่อสารภาษาไทย ผ่านการแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยติดต่อประสานงานขอเก็บข้อมูลกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองจำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

3. ดำเนินการทดลองใช้ ร่างรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองตามเวลาที่กำหนด โดยในการทดลองใช้ผู้วิจัยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 กลุ่มทดลองศึกษาวิธีการเล่นเกมจากคู่มือการเล่น และเล่นเกม

3.2 กลุ่มทดลองและผู้วิจัยดำเนินการอภิปรายร่วมกันหลังจากการเล่นเกมที่เป็นการสะท้อนคิดจากการเล่นเกมของผู้เรียน

3.3 กลุ่มทดลองศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจากเอกสารซึ่งอัฟโหลดไว้ใน Google Classroom

3.4 ผู้วิจัยมอบหมายงานเพื่อทบทวนความรู้และความเข้าใจจากการเรียนใน Google Classroom โดยกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มส่งงานผ่านแอปพลิเคชัน Google Classroom

3.5 ผู้วิจัยประเมินผลการเรียนรู้ ทั้ง 2 กลุ่มทดลอง แต่ให้ผลสะท้อนกลับกลุ่มทดลอง ที่ 2 ผ่านแอปพลิเคชัน Google Classroom

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. การศึกษาความต้องการจำเป็น ผู้วิจัย ได้วิเคราะห์ข้อมูลดัชนีลำดับความสำคัญของ ความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index: PNI) โดยใช้สูตรคำนวณแบบวิธี Priority Needs Index (Wongwanich, 2007)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสม ความครอบคลุม และความตรงเชิงเนื้อหาของ แบบทดสอบด้านการสื่อสารภาษาไทย ผู้วิจัยใช้ เทคนิค IOC (Index of item Objective Congruence) เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม และวัตถุประสงค์ จากนั้นคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปมาใช้ และผู้วิจัยดำเนินการนำ แบบทดสอบด้านการสื่อสารภาษาไทย ผ่านการ แก่ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มเป้าหมาย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และวิเคราะห์ แบบทดสอบด้านการสื่อสารภาษาไทยรายชื่อ เพื่อ หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก R จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องมีค่าความยากง่าย ตั้งแต่ 0.20-0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปแล้วตรวจสอบ ความเที่ยง (Reliability) โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์ แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

3. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพด้านการ สื่อสารและการเปรียบเทียบความสามารถในการ สื่อสาร ผู้วิจัยคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเลขคณิต ด้วยการทดสอบค่าที (t-test for independent samples) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

1. ผลพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้วยรูปแบบการพัฒนา ทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่ม ทดลอง 2 กลุ่ม ปรากฏผลดังนี้

1.1 กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 คือนักศึกษา ระดับปริญญาตรีที่ใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะ การสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ แอปพลิเคชัน Google Classroom มีคะแนนเฉลี่ย 14.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.55 ขณะที่ผล การจัดการเรียนรู้หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 20.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.37 เมื่อทดสอบความ แตกต่างของผลการจัดการเรียนรู้พบว่าแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่ากลุ่มทดลอง กลุ่มที่ 1 มีผลการจัดการเรียนรู้หลังเรียน สูงกว่าผล การจัดการเรียนรู้อ่อนเรียน

1.2 กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 คือ นักศึกษา ระดับปริญญาตรี ที่ใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะการ สื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การ จัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ แอปพลิเคชัน Google Classroom และการให้ผล สะท้อนกลับ มีคะแนนเฉลี่ย 14.10 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 4.55 ขณะที่ผลการจัดการเรียนรู้หลัง เรียน มีคะแนนเฉลี่ย 20.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.37 เมื่อทดสอบความแตกต่างของผลการจัดการ เรียนรู้ พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่ากลุ่มทดลองที่ 2 มีผลการจัดการเรียนรู หลังเรียน สูงกว่าผลการจัดการเรียนรู้อ่อนเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถใน การสื่อสารของนักศึกษา 2 กลุ่ม พบว่า นักศึกษา ระดับปริญญาตรีที่ใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะ การสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้ แอปพลิเคชัน Google Classroom มีคะแนนเฉลี่ย 20.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.37 ในขณะที่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ใช้รูปแบบการพัฒนา ทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดย ใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับ แอปพลิเคชัน Google Classroom และการให้ผล สะท้อนกลับ มีคะแนนเฉลี่ย 25.83 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 2.34 เมื่อทดสอบความแตกต่างของผล การจัดการเรียนรู้พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ .05 นั่นคือ นักศึกษากลุ่มที่ได้รับผลสะท้อนกลับ มีความสามารถในการสื่อสารสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับผลสะท้อนกลับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถตอบคำถามการวิจัย ได้ 2 ประเด็น ดังนี้ ตอนที่ 1 ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียน และตอนที่ 2 ผลการให้ผลสะท้อนกลับที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียน

ผลของการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มทดลอง 1 ซึ่งใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom มีคะแนนเฉลี่ย 14.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.55 ขณะที่ผลการจัดการเรียนรู้หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 20.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.37 เมื่อทดสอบความแตกต่างของผลการจัดการเรียนรู้ พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า ผลการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าผลการจัดการเรียนรู้อ่อนเรียน

ขณะที่นักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มทดลอง 2 ซึ่งใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการให้ผลสะท้อนกลับ มีคะแนนเฉลี่ย 14.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.55 ขณะที่ผลการจัดการเรียนรู้หลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 20.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.37 เมื่อทดสอบความแตกต่างของผลการจัดการเรียนรู้ พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า ผลการจัดการเรียนรู้หลังเรียน สูงกว่าผลการจัดการเรียนรู้อ่อนเรียน

จากผลการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ในสองกลุ่มทดลอง แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะการฟัง คือการฟังสรุปใจความ และการฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณ และทักษะการพูด คือ การพูดเล่าเรื่อง และการพูดนำเสนอพิจารณาได้จากผลการจัดการเรียนรู้หลังเรียน ที่สูงกว่าผลการจัดการเรียนรู้อ่อนเรียน โดยจะเห็นได้ว่าการใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาระดับความสามารถในการสื่อสารภาษาไทยของผู้เรียนได้ เนื่องจากการใช้เกมเป็นฐานมีกลไกของการเล่นที่เป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยจะเห็นได้ว่าหากสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินแล้วนั้น ย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดความผูกพันในการเรียน ดังที่ Sung (2017) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานนั้น ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนทุกเพศทุกวัย และทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ผ่านกระบวนการเล่น ก่อให้เกิดการสะท้อนคิดและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องขณะที่เล่นเกม สภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้เกิดจากการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอน โดยสภาพแวดล้อมดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นระหว่างผู้เรียนและผู้เรียนเท่านั้น หากแต่ยังเป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอนด้วย สอดคล้องกับความเห็นของ Nakasan, N. & Nakasan, C (2016) ที่กล่าวว่า เกมสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อจูงใจให้เด็กกลับสู่ห้องเรียนด้วยตนเอง นอกจากเกมช่วยสร้างความสนุกสนานแล้วยังสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้อย่างเท่าเทียมกัน ทำให้เด็กเกิดความสนิทสนมและรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับเพื่อนๆ เพราะเกมสามารถช่วยละลายพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เด็กจะได้รับการยอมรับจากเพื่อนและครู ซึ่งช่วยให้เด็กรู้สึกว่าคุณค่าและเด็กจะรู้ด้วยตนเองว่าการเล่นเกมเพียงลำพังไม่ใช่คำตอบแรกที่เด็กจะไปพึ่งพิง แต่การมาเล่นเกมหรือทำกิจกรรมเกมในห้องเรียนกับเพื่อนและครูมีความสุขกว่า ได้ทั้งความรู้และสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้ ทำให้เกิดความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างครอบครัวและโรงเรียน

นอกจากสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เกิดจากเกมแล้วนั้น ในส่วนของการใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้นยังมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากการใช้เกมทั่วไป คือ ออกแบบให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ด้วยการให้เล่นเกมเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม นอกจากนี้ยังเพิ่มในส่วนของกลไกการแข่งขัน จึงทำให้ผู้เรียนได้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น ดังจะเห็นได้จากที่ Hirumi (2010) กล่าวว่า การใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้นั้นเป็นการรวมกันระหว่างการสร้างความสนุกสนานและการสร้างความผูกพันในเนื้อหาการเรียนรู้นี้ เนื่องจากเป็นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ทั้งนี้ในการเล่นนั้นผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและองค์ความรู้ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นภายใต้สภาพแวดล้อมของการเล่น และสอดคล้องกับความเห็นของ Khamphoomsri (2017) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการสนุกสนาน เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและเป็นการพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว โดยจะเห็นว่า การที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นจะช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ขณะดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยจะดำเนินการดูแลควบคุมและกระตุ้นผู้เรียน ด้วยการสอบถามวิธีการคิด วิธีการเล่น เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการใช้เกม โดยไม่ได้คำนึงถึงการแพ้หรือชนะเพียงอย่างเดียว ดังที่ Puthyrom (2017) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกม ช่วยทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน และกระตุ้นความสนใจในการเรียนอีกทั้งยังช่วยปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและสมรรถนะของแต่ละคน

เกมที่ผู้วิจัยออกแบบเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย ได้บูรณาการทักษะทางสังคม การคิดวิเคราะห์ การคิดวางแผน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทั้งการคิดและการใช้ชีวิตในสังคมผ่านการเล่น เกม จึงทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกมมากยิ่งขึ้นจากสถานการณ์จริง ดังที่ Logofatu (2010) กล่าวว่า การใช้เกมในการ

ศึกษานี้มากขึ้นเนื่องจากเกมสามารถสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ เนื่องจากผู้เรียนถูกกระตุ้นทั้งในมุมของความรู้ที่ได้รับจากแหล่งที่แตกต่างกันเพื่อเลือกทางออก หรือ ทำให้เกิดการตัดสินใจในมุมใดมุมหนึ่ง ผู้เรียนสามารถที่จะทดสอบเพื่อวัดผลลัพธ์ของตนเองได้ และสามารถเจรจาต่อรองในแต่ละขั้น ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางสังคมเกิดขึ้น สอดคล้องกับความเห็นของ Vos (2010) กล่าวว่า เกมสามารถใช้ในการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ สำหรับการทำงาน เช่น การสื่อสาร การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความล้มเหลว และการประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นการพัฒนาความสามารถในการควบคุมอารมณ์และพัฒนาด้านอารมณ์ต่อไป โดยการใช้เกมเป็นฐานช่วยพัฒนาผู้เรียนได้นั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Puthyrom (2017) ได้วิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนด้วยการการสอนแบบไดอะแกรม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเนื่องจากช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และ Khamphoomsri (2017) วิจัยเรื่อง การปรับเปลี่ยนห้องเรียนไปสู่การเรียนรู้เชิงรุกโดยวิธีกระบวนการในรายวิชาทางด้านวิศวกรรมอุตสาหกรรม ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้นี้ร่วมกับวิธีการของกระบวนการ (Facilitator Approach) ช่วยทำให้ผู้สอนและผู้เรียนเกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนผ่านเกมช่วยสอนในระดับดีมาก ประสิทธิภาพของเกมการศึกษามีค่าร้อยละ 82.50 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะเดียวกันเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 2 ผลการให้ผลสะท้อนกลับที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย

จากผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารของนักศึกษา 2 กลุ่ม พบว่า นักศึกษา

ระดับปริญญาตรี กลุ่มทดลอง 1 ซึ่งใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom มีคะแนนเฉลี่ย 20.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 32.37 ในขณะที่นักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มทดลอง 2 ซึ่งใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชัน Google Classroom และการให้ผลสะท้อนกลับ มีคะแนนเฉลี่ย 25.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.34 เมื่อทดสอบความแตกต่างของผลการจัดการเรียนรู้ พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 นั่นคือ นักศึกษากลุ่มทดลอง 2 ซึ่งได้รับผลสะท้อนกลับ มีความสามารถในการสื่อสารสูงกว่ากลุ่มทดลอง 1 ซึ่งไม่ได้รับผลสะท้อนกลับ

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า กลุ่มทดลอง 2 ซึ่งได้รับผลสะท้อนกลับจะมีพัฒนาการทางการสื่อสารภาษาไทยที่สูงกว่า เนื่องจากการให้ผลสะท้อนกลับช่วยให้ผู้เรียนทราบถึงข้อบกพร่องและสามารถนำไปพัฒนาตนเองได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการที่ผู้สอนให้ผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียนโดยเร็ว จะช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจในข้อบกพร่องและนำไปแก้ไขได้ ในกรณีที่ผู้เรียนไม่สามารถนำไปแก้ไขได้ ผู้สอนจะอธิบายเพิ่มเติมผ่านการสื่อสารทางตรง (face to face) เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งวิธีการดังกล่าว ทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะปรับปรุงและพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับความเห็นของ Poolphuttha (2017) กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับ คือ วิธีการส่งเสริมสนับสนุนความสามารถของแต่ละบุคคล เพื่อลดช่องว่างระหว่างความรู้ความสามารถตามเป้าหมายที่ต้องการ โดยมีการสร้างเป้าหมายร่วมกัน นอกจากนี้ ข้อมูลย้อนกลับต้องมีความชัดเจน ตรงประเด็น เข้าใจง่าย มุ่งเน้นความรู้ในเชิงวิชาการ พัฒนาทักษะความสามารถของผู้เรียน ส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนในทางบวก รวมถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นจนเกิดการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Meyer (2013) ที่ได้ประยุกต์การใช้เกมเป็นฐานใน

การสอนภาษาสำหรับเด็กอนุบาล โดยจากการศึกษาของเขาพบว่า การเรียนรู้ภาษาของผู้เรียนนั้นจะ ได้ผลดีขึ้นอยู่กับเทคนิควิธีการสอน ครูและการให้ผลสะท้อนกลับกับการเปิดรับ การกระจายของเนื้อหา และความก้าวหน้าของแต่ละบุคคล โดยการใช้เกมช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในการเรียนรู้ภาษาให้เกิดขึ้นได้ ระหว่างครูและนักเรียนหรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน เนื่องจากการเล่นเกมจะมีการติดต่อสื่อสารด้วยการใช้ภาษา ประกอบกับเกมมีการกระตุ้นความสนใจ และมียุทธศาสตร์ประกอบอื่น ๆ ให้ผู้เรียนสนใจเรียนรู้ นอกจากนี้ การให้ผลสะท้อนกลับในงานวิจัยนี้ยังเป็นการให้ข้อมูลผ่าน Google Classroom ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถให้ข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และผู้เรียนสามารถเข้าไปดูได้ทันที อีกทั้งยังสามารถเปิดอ่านทวนซ้ำได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Poolphuttha (2017) ได้ศึกษารูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการวิจัยในชั้นเรียนของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยให้ข้อมูลย้อนกลับผ่าน 3 ช่องทาง คือ 1) เครือข่ายทางสังคมคือ เฟซบุ๊ก 2) ทางโทรศัพท์ และ 3) การพบปะพูดคุยกับโดยตรง ผลการศึกษาพบว่านักศึกษามีสมรรถนะการทำวิจัยในชั้นเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

การให้ผลสะท้อนกลับ ช่วยส่งเสริมความสามารถด้านการสื่อสารและด้านภาษาเป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนได้ปฏิบัติและได้รับผลสะท้อนกลับว่าสิ่งที่ตนได้ปฏิบัติด้วยการสื่อสารนั้น ถูกต้องและเหมาะสมหรือไม่เพียงใด ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ Pounder (2009) ที่ได้ดำเนินการศึกษาโครงสร้างของการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างมีประสิทธิภาพในด้านการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนรู้สึกดีกับการที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับ โดยผู้เรียนรู้สึกว่ามีประโยชน์ในการเรียนรู้ภาษาเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ การให้ข้อมูลย้อนกลับยังช่วยลดความวิตกกังวล ความเครียดของผู้เรียน ซึ่งอาจไม่แน่ใจว่าสิ่งที่ทำนั้นถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ การให้ข้อมูลย้อนกลับ จะช่วยให้เป็นแนวทางในการปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น

สอดคล้องกับความเห็นของ Laryea (2013) ที่กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับคือการให้ข้อมูลผู้เรียนเกี่ยวกับช่องว่างระหว่างสมรรถนะที่เป็นอยู่ และสมรรถนะตามเป้าหมาย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายได้ โดยยังสอดคล้องกับความเห็นของ Brookhart (2008) กล่าวว่า การให้ผลสะท้อนกลับเป็นข้อมูลที่ดีที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น และทำให้อารมณ์และความรู้สึกที่ไม่ดีหายไป โดยธรรมชาติของการให้ผลสะท้อนกลับนั้นจะต้องเป็นผลสะท้อนกลับที่ดี ซึ่งช่วยทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกลำบากหรือไม่มีความสามารถ หากแต่สามารถที่จะนำข้อมูลที่ได้รับจากผลสะท้อนกลับนั้นไปพัฒนาตนเองได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 อาจารย์ที่สอนในระดับปริญญาตรี ในรายวิชาภาษาไทย หรือรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารภาษาไทย สามารถนำรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ทั้งนี้ผู้สอน

ควรศึกษาคู่มือและเกมให้ชัดเจน เพื่อจะได้สามารถให้คำแนะนำให้กับผู้เรียนได้

1.2 ครู หรือผู้สอนในระดับมัธยมศึกษา สามารถนำรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในการพัฒนานักเรียน เพื่อฝึกทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิด และทักษะทางสังคมได้

1.3 หน่วยงานต่าง ๆ สามารถนำรูปแบบการพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในการพัฒนาบุคลากร เพื่อให้มีทักษะการสื่อสารที่ดีขึ้น โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมอบรมหรือสัมมนาต่าง ๆ ได้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยโดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับทักษะอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมความผูกพันและความสนุกสนานในการเรียนของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น

2.2 ควรเปรียบเทียบการให้ผลสะท้อนกลับกับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ตัวแปรเกี่ยวกับเวลาในการให้ผลสะท้อนกลับ พฤติกรรมที่ปรับปรุงหลังจากให้ผลสะท้อนกลับ เป็นต้น

References

- Announcement of the Ministry of Education. (2018). *Subject: Higher education standards 2018*. [in Thai]
- Barzilai, S., and Blau, I.,. (2014). Scaffolding game-based learning: Impact on learning achievements, perceived learning, and game experiences. *Computers & Education*, 70, 65-79.
- Boboc, A. L., Orzan, G., Stoica, I. M., & Niculescu-Ciocan, C.,. (2018). *Gamification and GameBased Learning - a Solution for Romanian Education System?* Paper presented at the The 14th International Scientific Conference eLearning and Software for Education Bucharest, Carol I National Defence University.
- Brookhart, S. M. (2008). *How to give effective feedback to your students*. USA: ASCD.
- Committee of Thai Language for Communication. (2012). *Thai language for communication*. Bangkok: Kasetsart University Press. [in Thai]
- Davis, B. C. (2018). *Game-Based Learning for Values-Driven Leadership Education*. (Doctor of Philosophy in Values-Driven Leadership), Benedictine University,

- Faculty of Mahachulalongkornrajavidyalaya University faculty. (2008). *Language and Communication*. Bangkok: Mahachulalongkornrajavidyalaya University. [in Thai]
- Freitas, S. D. (2006). *Learning in Immersive worlds: a review of game-based learning*. UK: JISC.
- Hepplestone, S., et al.,. (2011). Using technology to encourage student engagement with feedback: a literature review. *Research in Learning Technology*, 19(2), 117-127.
- Hirumi, A., Appelman, B., Rieber, L., and Eck, R.V.,. (2010). Preparing Instructional Designers for Game-Based Learning : Part 2. *TechTrends*, 54(4), 19-27.
- Jakkaew, P., and Hemrungrote, S.,. (2017). *The use of UTAUT2 Model for understanding student perceptions using google classroom: a case study of introduction to informaion technology courses*. Paper presented at the 2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT), Chiang Mai, Thailand.
- Jug, R. e. a. (2019). Giving and receiving effective feedback: a review article and how - to guide. *Arch pathol lab med*, 143.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: CA L Pfeiffer.
- Kapp, M., Blair, L., and Mesch, R.,. (2014). *The gamification of learning and instruction fieldbook idea into practice*. CA: Wiley.
- Khamphoomsri, Y. et al. (2017). Classroom Transition to Proactive Learning by Process Method in Industrial Engineering Courses. *Journal of Learning Innovations Walailak University*, 3(1), 5-28. [in Thai]
- Kolb, A. Y., and Kolb, D.A.,. (2010). Learning to play, playing to learn : A case study of a ludic learning space. *Journal of Organizational Change Management*, 23(1), 26-50.
- Laryea, S. (2013). Feedback provision and use in teaching and learning: a case study. *Education+Training*, 55(7), 665-680.
- Liu, C. H. A., Ho, C-T.B., and Tan, K.H.,. (2009). The application of management simulation and game teaching in Taiwan and Australia. *On the Horizon*, 17(4), 397-407.
- Logofatu, M., Dumitrache, A., and Gheorghe, M.,. (2010). *Game-Based Learning in Education*. Paper presented at the International Conference "Education Facing Contemporary World Issues", Romania.
- Lumthong, D. (2012). *Effects of feedback forms on visual art development: application of general feedback and recommendations for improvement*. (Master of Education), Chulalongkorn University. [in Thai]
- Meyer, B. (2013). Game-Based Language Learning for Pre-School Children: A Design Perspective. *Electronic Journal of e-learning Volume*, 11(1), 40-48.
- Nakasan, N. & Nakasan, C. (2016). Game: Innovation for Creative Education. *Romyuk Journal Kirik University*, 34(3), 160-182. [in Thai]
<http://nueducation2556.blogspot.com/2014/02/blended-learning-21.html> [in Thai]
- Petcharat, J., & Thong Bai, A. (2012). *Thai for Communication*. Bangkok: O. S. Printing House. [in Thai]
- Pinyoyang, W. (2013). *Marketing ideas*. Bangkok: Bangkok Business. [in Thai]

- Poolphuttha, A. (2017). A model for providing feedback to enhance classroom research competency of teachers in the teaching experience. *Journal of Social Sciences and Research Mahasarakham Rajabhat University*, 13(37), 61-74. [in Thai]
- Pounder, E. (2009). A framework for effective feedback for non-native learners of English writing. *Education, Business and Society*, 2(3), 174-180.
- Puthyrom, T., Suwanna, S., and Suriyoung, L., (2017). A game-based learning approach to improve students' learning achievement in data flow diagram course. *Phranakhon Rajabhat Research Journal (Humanities and Social Sciences)*, 12(2), 1-9.
- Ruengrong, P. et al. (2014). *Blended Learning and the development of Thai education quality in the 21st century*. Retrieved from
- Sathornsamritphol, S. (2011). *Thai language 1*. Bangkok : Triple Education. [in Thai]
- Sathornsamritphol, S. (2015). *Thai language for communication*. Bangkok: Triple Education. [in Thai]
- Shaharane, I. N. M., Jamil, J.M., and Rodzi, S.S.M., (2016). The application of google classroom as a tool for teaching and learning. *Journal of telecommunication, electronic and computer engineering*, 8(10), 5-8.
- Simo, J., Redondo, R.D., and Vilas, A.F., (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computer in Human Behavior*, 29(2), 345-353.
- Someprayoon, W. (2010). *Thai language teaching*. Bangkok: Dok Ya academic. [in Thai]
- Suebsom, K. & Mheepat, N. (2017). The Development of a Flipped classroom with the Integration of Multimedia Classroom Teaching through Google Classroom. *Association of private higher education institutions of Thailand under the Patronage of her royal highness Patronage of her royal highness princess mahachakri sirindhorn*, 6(2), 118-127. [in Thai]
- Sukcharoen, N. & Apikoonwarasit, P. (2014). Creative online feedback training to promote teachers' technological skills. *Boromarajonani College of Nursing, Nakhon Ratchasima*, 14(2), 211-229. [in Thai]
- Sung, H.-Y., et al., (2017). Experiencing the Analects of Confucius : An experiential game-based learning approach to promoting students' motivation and conception of learning. *Computers & Education*, 110, 143-153.
- Teed, R. (2016). *Game-Based Learning*. Retrieved from <http://serc.carleton.edu/introgeo/games/whatis.html>
- Vos, L., and Brennan, R., (2010). Marketing simulation games: student and lecturer perspective. *Marketing Intelligence & Planning*, 28(7), 882-897.
- Watson, R. (2012). *50 ideas you really need to know the future*. London: Quercus.
- Wiriyawarakoon, P. & Poenak, D. (2015). Google Apps for Education, digital education innovation. *SDU. journal, Humanities and Social Sciences*, 7(3), 103-111. [in Thai]
- Wongwanich, S. (2007). *Needs assessment research*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [in Thai]