วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2567) หน้า 40-53

บทความวิจัย

การพัฒนาเกมการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม

The Development of an Educational Game to Promote English Language Communication Skills on Giving Directions for First-year Vocational Certificate Students at Samchuk Ratanaphokaram School

สิริฐิติ สรหงษ์[1*], และ สิรภัทร จันทะมงคล[2]

Sirithiti Sorahong[1*], and Sirapat Juntamongkol[2]

[1*]นักศึกษาประกาศนียบัตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี, สุพรรณบุรี, ประเทศไทย

[1*] Graduate Certificate of Teacher's Vocational Certificate, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi, Suphanburi, Thailand

[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี, สุพรรณบุรี, ประเทศไทย

[2] Affiliated the Faculty of Industrial Education, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi, Suphanburi, Thailand

Received: February 27, 2024 Revised: May 23, 2024 Accepted: June 5, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสื่อสาร วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง ของนักเรียนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนแบบปกติและกลุ่มทดลองได้รับการสอนโดยเกมการเรียนรู้ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อเกมการเรียนรู้หลังการสอนด้วยเกมการเรียนรู้เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทาง ในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย แล้วสุ่มแยกเป็นแบบกลุ่มโดยแบ่งเป็นกลุ่ม Randomization กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือเกมการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะการสื่อสาร เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทาง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทาง แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ โดยสถิติที่ใช้วิจัยครั้งนี้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติการทดสอบ (t-test) ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ในการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทางภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม คะแนนทดสอบหลังเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\overline{X}$ =16.8,S.D.=1.72) พบว่ามีค่าสูงกว่าเกณฑ์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$= 4.43,S.D.=0.19) และมีค่าสถิติ t-test (t=7.31,Sig.=.00)

*Corresponding author. Tel.: 063 220 2421

Email address: sirithiti.so29@gmail.com

คำสำคัญ: เกมการฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมการเรียนรู้หลังการใช้เกมประกอบการเรียน ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

Abstract

The objectives of this research are as follow: 1) to develop an educational game to promote English Language communication skills, specifically focusing on giving directions for first-year vocational certificate students at Samchuk ratanaphokaram School. 2) to compare the communication skills in real-life English language classes of students taught using traditional methods (control group) with those taught using the educational game (experimental group). 3) to study the feedback on the educational game for teaching directional language in English language classes from students. The sample group consists of first-year vocational certificate students from Samchuk Rattanaphokaram School, second semester, academic year 2023, totaling 40 individuals. The simple random sampling method was used to divide them into two groups: experimental and control, through randomization. The research tools include the educational game for promoting communication skills, specifically giving directions, and a test measuring learning outcome regarding directional language. This test consists of 20 multiple-choice questions. Statistical analysis used in this research includes mean, standard deviation, and t-test. The research found that there was a significant improvement in learning outcomes for students taught using the educational game to promote English language communication skills, specifically in giving directions. The experimental group outperformed the control group, with the post-test scores showing a statistically significant difference (t=7.31, Sig.=.00). Additionally, the experimental group expressed significantly higher satisfaction with learning English through the educational game ($\overline{X}$ = 4.43, S.D.=0.19).

Keywords: English language communication skills training game, Students' opinions toward an educational game, English Language communication skills

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เพราะเป็นภาษาสำคัญในการติดต่อสื่อสารในยุคสมัยนี้ รวมไปถึงด้านการศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การใช้สื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ รวมไปถึงการสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศอื่น ๆ ส่งผลถึงความร่วมมือกับนานาประเทศ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้กว้างขวางยิ่งขึ้น การสื่อสารภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทในสังคมไทยเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นด้านธุรกิจระหว่างประเทศ การท่องเที่ยว การค้าขาย หรือ แม้กระทั่งโลกออนไลน์ สิ่งเหล่านี้ เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของประเทศไทย ด้วยเหตุนี้การศึกษาไทยจึงควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ในการเรียนภาษาอังกฤษให้ประสบความสำเร็จนั้น ผู้เรียนควรจะได้ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และ เขียนเพื่อสามารถนำเอาทักษะต่าง ๆเหล่านี้ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพและเหมาะสมกับ สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน การพูดเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน หากผู้เรียนขาดความรู้ด้านการสื่อสาร การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านต่าง ๆ ก็จะไม่สามารถดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพได้เพราะทำให้การ

สื่อสารผิดพลาด โดยอุปสรรคสำคัญที่ทำให้นักเรียนไทยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ไม่ดีเท่าที่ควร เพราะขาดความมั่นใจในตนเอง

โดยกิจกรรมเกมกระดาน (Board game) เป็นสื่อการเรียนการสอนหนึ่งที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่นิยมในการส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ อันเนื่องมาจากเป็นกิจกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการเรียนรู้โดยใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมบนพื้นฐานการเรียนที่สนุกสนานและมีความท้าทายต่อผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่สร้างความรู้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และพัฒนากระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้คำถามหลาย รูปแบบในการสื่อสาร ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสื่อสาร กิจกรรมเกมกระดานเป็นตัวกลางที่มี ประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน อันเนื่องมาจากการใช้สีสันสดใสและมีเอกลักษณ์ที่หลากหลายในแต่ละประเภทของกิจกรรมเกมกระดานทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม (Preedakorn, 2014) นอกจากนี้ระหว่างการทำกิจกรรมเกมกระดานทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปประเด็นเนื้อหาทางด้านภาษา หรือการรับรู้ภายในด้านการตัดสินใจในกิจกรรมเกมกระดาน เหตุผลและอารมณ์ความรู้สึกที่จะสะท้อนความคิดจากการทำกิจกรรม (Yiemkuntitavorn, 2017) อีกทั้งผู้เรียนได้นำข้อมูลเนื้อหาทั้งหมดจากการทำกิจกรรมผ่านกระบวนการเล่นหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกมซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้อีกด้วย (Khammani, 2012)

จากสภาพปัญหาที่พบในชั้นเรียนคือนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม ส่วนมากไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ อ่านติดขัด ไม่กล้าที่จะสื่อสารภาษาอังกฤษ กลัวสื่อสารออกมาแล้วผิดพลาด นักเรียนขาดความสนใจในการเรียน จึงเป็นอุปสรรคต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จากสภาพปัญหาที่พบในชั้นเรียน จึงได้คิดและศึกษากิจกรรมต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ นำมาปรับใช้เข้ากับการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ จึงเลือกกิจกรรมเกมกระดาน (Board game) เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเพราะเป็นกิจกรรมที่น่าใจ มีความสนุกสนาน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของปัญหา จึงดำเนินการทำวิจัยในครั้งนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทางรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสื่อสาร วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริงของนักเรียนระหว่างกลุ่มควบคุมที่ใช้การสอนแบบปกติและกลุ่มทดลองที่ใช้การสอนโดยเกมประกอบการสอน

3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อเกมการเรียนรู้หลังจากการสอนด้วยเกมการเรียนรู้ เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทางรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยสรุปได้ตามลำดับดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) หมายถึง การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติโดยการเล่นเกมและได้รับความรู้ที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมอย่างสนุกสนาน โดยผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาผ่านกติกาและกลไกของเกมที่ได้รับการออกแบบโดยผู้สอน วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกม เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่นำเอารูปแบบการโต้ตอบและความบันเทิงของเกมมานำเสนอร่วมกับเนื้อหาภายในรายวิชา เช่น ทฤษฎีบทเรียนมาทำขึ้นให้อยู่ในแบบแผนที่มีความผสมผสาน ซึ่งผู้เรียนสามารถรับทั้งความรู้และความสนุกสนานโดยที่เด่นชัดคือในรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ ช่วยทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีการเรียนที่สนุกสนานและมีความรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเกม

2. เกมการศึกษา มณฑาทิพย์ อัตตปัญโญ (2542) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันเพื่อการเรียนมีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะการนำเกมมาประกอบการสอนจะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นน่าสนใจไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย เร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้ความรู้ทางวิชาการและช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายด้วย สรุปได้ว่าเกมการศึกษา หมายถึง เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่น โดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิดและการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจำ ความเข้าใจและนำไปสู่การเรียนรู้ผ่านกติกาและกลยุทธ์ของเกม เกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและมีความคงทน

3.เกมกระดาน จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2541) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมการศึกษาในรูปแบบหนึ่งโดยมีลักษณะเป็นการใช้สถานการณ์จำลอง ที่ประกอบด้วย กฎ กติกา วิธีการเล่น และมีจำนวนผู้เล่นทั้งแบบคนเดียวและแบบกลุ่ม อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้มีความสุขกับการเรียน และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนในการพัฒนาการเรียนรู้

4. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเกม

4.1 การจำแนกระดับการเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอย่างค่อนข้างถาวรเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือการมีประสบการณ์ บลูม (Bloom et al. 1956) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา ได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์และอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวกับสติปัญญา (Cognitive Domain) โดยจำแนกออกเป็น 6 ระดับตามความซับซ้อนในชื่อว่า Bloom 's Taxonomy หรือการจัดจำแนกของบลูม ดังนี้

4.1.1 การจดจำ (Remembering) จดจำเพื่อทบทวนข้อมูลที่เรียนมาก่อน

4.1.2 การทำความเข้าใจ (Understanding) เป็นการสร้างความหมายจากข้อความภาพหรือ กิจกรรม

4.1.3 การประยุกต์ใช้ (Applying) การนำเนื้อหาที่เรียนมาไปปฏิบัติผ่านสื่อเช่นการทำแบบจำลองการนำเสนอการสัมภาษณ์และการเลียนแบบ

4.1.4 การวิเคราะห์ (Analyzing) การย่อยเนื้อหาระบุความเชื่อมโยงแต่ละส่วนย่อยและความเชื่อมโยงต่อโครงสร้างในภาพรวม

4.1.5 การประเมิน (Evaluating) ใช้กฎเกณฑ์และมาตรฐานเพื่อพิจารณาผ่านการตรวจสอบและการวิจารณ์

4.1.6 การสร้างสรรค์ (Creating) รวมองค์ประกอบและสร้างสิ่งใหม่ผ่านการสร้างสรรค์

4.2 ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ Gange (2007, อ้างถึงใน ครูบ้านนอกดอทคอม (2550) นักปรัชญาและจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา ได้ศึกษาและนำเสนอ ทฤษฎีชื่อทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Cognitive of Learning) มีการแบ่งระดับการเรียนรู้ออกเป็นข้อย่อย ทั้งหมด 9 ประการ (ทิศนา แขมมณี, 2550) ได้แก่

4.2.1 เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) เป็นการกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและเนื้อหาโดยการจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ

4.2.2 บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมุ่งความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง

4.2.3 ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วขึ้น

4.2.4 นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) สามารถนำเสนอได้หลายแบบแต่สิ่งที่คนสอนจะต้องนึกถึงเสมอคือลักษณะของผู้ที่ได้รับการสอนเพื่อนำเสนอกิจกรรมการเรียนให้เหมาะสมกับผู้ที่ได้รับการสอนที่สุด

4.2.5 ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) เป็นการแนะนำให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ กับความรู้เดิมทีมีเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4.2.6 กระตุ้นตอบสนองต่อบทเรียน (Elicit Response) เพื่อให้ผู้ได้รับการสอนมีความตื่นตัวต่อบทเรียน

4.2.7 ให้ข้อมูลตอบกลับ (Provide Feedback) มีการติดตามความคืบหน้าและผลตอบกลับ

4.2.8 ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) อาจเป็นการจัดแบบทดสอบหรือทำกิจกรรมร่วมกัน

4.2.9 สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) เป็นการสรุปความคิดเห็นของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญ เพื่อให้ผู้ที่ได้รับการสอนได้ทบทวนและแนะแนวทางในการศึกษาต่อไป

4.3 ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) อรทัย ชินาภาษ (2560) ทฤษฎีนี้มีอิทธิพลต่อการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นทฤษฎี ที่ให้ความสำคัญในตัวผู้เรียนซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทฤษฎีนี้เน้นว่าความรู้เป็นสิ่งที่ปลูกสร้างขึ้นโดยผู้เรียน ผู้เรียนใช้ความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่เป็นพื้นฐาน ในการสร้างความรู้ใหม่ การเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียนจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอก ผู้เรียนแต่ละคนจะสร้างความรู้ด้วยวิธีการแตกต่างกัน ดังนั้นแนวการสอนตามทฤษฎีนี้ จึงเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน โดยผู้สอนคอยช่วยเหลือให้ผู้เรียน นำความรู้ที่มีอยู่ออกมาใช้ และไตร่ตรองสิ่งที่ได้จากการอภิปรายกับผู้อื่น ผู้สอนมีหน้าที่จัดสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ให้เหมาะสม ตั้งประเด็นปัญหาที่ท้าทาย และช่วยเหลือให้ผู้เรียนสร้างความรู้ได้เอง

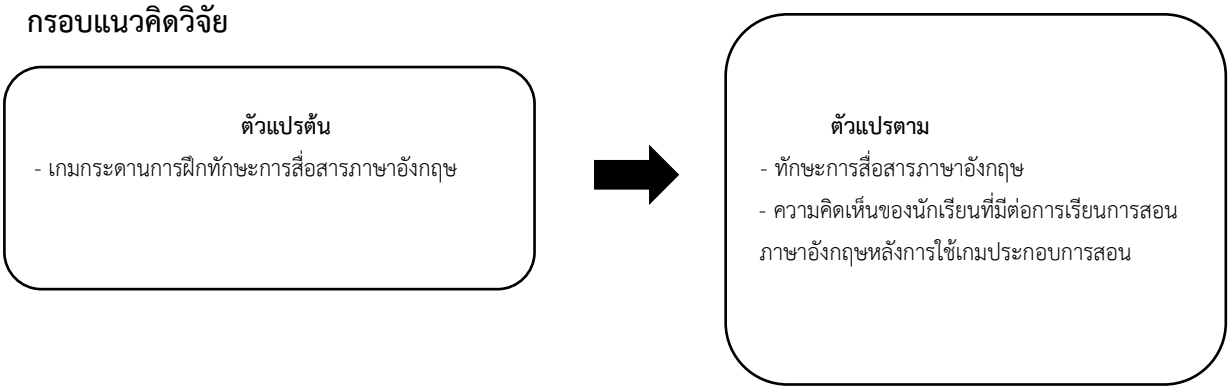
ทฤษฎีนี้มีกรอบแนวคิดที่สำคัญ ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง
2. ความรู้และประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐานของการสร้างความรู้ใหม่
3. ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น ครูและเพื่อน มีส่วนช่วยในการสร้างความรู้
4. ครูมีบทบาทในการจัดบริบทการเรียนรู้ ตั้งคำถามท้าทายความสามารถ กระตุ้นสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือการสร้างความรู้
5. ผู้เรียนเป็นผู้กระตือรือร้นในการเรียน

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้ศึกษาเกิดการเรียนรู้ที่ดีกว่าการเรียนโดยมีผู้สอนสอนเนื้อหาทั้งหมด การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ ผู้ศึกษามีความสนใจ อยากรู้ และได้ทดลองหาความรู้ด้วยตนเอง ในที่สุดจะทำให้เกิดการสรุปความรู้และเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ซึ่งมีความคงทนและสามารถนำความรู้ไปต่อยอดประยุกต์ใช้ได้ด้วยตนเอง

ผู้วิจัยได้เลือกศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและเอกสารต่าง ๆ จึงได้เลือกแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning)และเกมการศึกษาเข้ามาใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ โดยมีทฤษฎีที่เข้ามารองรับแนวคิดในการทำวิจัย คือ ทฤษฎีการจำแนกระดับการเรียนรู้(Learning) ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) และทฤษฎีการวัดความพึงพอใจ

กรอบแนวคิดวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดวิจัย

งานวิจัยนี้กรอบแนวคิดการวิจัยคือเกมกระดานการฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เนื่องจากการส่งเสริมทักษะการสื่อสารและการฝึกปฏิบัติจริงด้วยกิจกรรมเกมกระดานสามารถกระตุ้นความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้โดยธรรมชาติ นอกจากนี้กิจกรรมเกมกระดานเป็นเกมที่มีความน่าสนใจและใช้อย่างแพร่หลาย อีกทั้งผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้กรอบแนวคิดมาจาก ปรียานุช บัวผัน และสุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ (2565) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็นการวิจัยทดลองอย่างแท้จริง (True-Experimental Design) เพื่อให้สามารถตอบคำถามการวิจัยได้อย่างถูกต้อง และครอบคลุมในทุกประเด็น

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้จำนวน 20 คน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างหลักสูตรแบบปกติ จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions) รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง

2. เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสาร เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions) รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง สำหรับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC รายข้อของการสร้างเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสาร เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions) รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง โดยประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มีค่า IOC เฉลี่ยรวม 0.89

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions) แบบปรนัย ในการทดสอบก่อนเรียน 20 ข้อ และทดสอบหลังเรียน 20 ข้อ ซึ่งทุกข้อผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ค่า IOC เฉลี่ยรวมมีค่าเท่ากับ 0.88 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าอำนาจแจกแจงของข้อคำถามรายข้อที่สามารถจำแนก ระหว่างคนที่ได้คะแนนสูงกับคนที่ได้คะแนนต่ำทุกข้อโดยมีค่าอำนาจจำแนกทุกข้อซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.35 - 0.72 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.30 – 0.78 และได้ทำการวิเคราะห์ค่าความเที่ยง (KR-20) มีค่าเท่ากับ 0.71

4. แบบประเมินความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับจากการสอนโดยใช้เกมแบบมาตรส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ โดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจ/ความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด
ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อย
ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยในระดับปานกลาง
ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมาก
ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมากที่สุด

กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมาย โดยการให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ ดังนี้

1.00 - 1.50 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด
1.51 - 2.50 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อย

2.51 - 3.50 หมายถึง เห็นด้วยในระดับปานกลาง

3.51 - 4.50 หมายถึง เห็นด้วยในระดับ มาก

4.51 - 5.00 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมากที่สุด

5. แบบตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC)

6.รูปแบบการดำเนินกิจกรรม ดังนี้ 1. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง ในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริงกับกลุ่มควบคุม 2.ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นกับนักเรียนกลุ่มทดลอง ขั้นตอนที่ 1 จัดการเรียนการสอนนักเรียนกลุ่มควบคุมตามแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 นำเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมาในการจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มทดลอง วิธีการเล่น / กติกา ครูผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหารายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 20 คน ครูผู้สอนนำเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน นักเรียนจะได้รับชุดเกมกระดาน 1 ชุด พร้อมทั้งการ์ดคำถาม คนละ 1 ใบ แต่ละการ์ดจะมีคำถามแตกต่างกัน นักเรียนแต่ละคน อ่านคำถามจากการ์ดที่ได้รับ และทำการพูดตอบทีละคน โดยครูผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบ ขั้นตอนที่ 3 นักเรียนกลุ่มทดลองนำความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมมานำเสนอบทบาทสมมุติจำลองแผนที่จากบ้าน ไปโรงเรียน โดยให้นักเรียนวาดภาพให้เสมือนจริงมากที่สุด และสามารถอธิบายรายละเอียดจากบ้านไปโรงเรียนได้เป็นอย่างดี

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. สัปดาห์ที่ 1 คาบเรียนที่ 1 ให้นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อจัดเก็บข้อมูล ก่อนเรียนเรื่อง Directions คาบเรียนที่ 2 นำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน โดยใช้สื่อ PowerPoint ในการสอน

2. สัปดาห์ที่ 2 คาบเรียนที่ 3 ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อ PowerPoint ในการสอน คาบเรียนที่ 4 ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อ PowerPoint ในการสอน

3. สัปดาห์ที่ 3 คาบเรียนที่ 5 ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อ PowerPoint ในการสอน คาบเรียนที่ 6 ทำการแบ่งกลุ่มนักเรียน โดยใช้เทคนิคการสุ่มอย่างง่าย กลุ่มละ 20 คน โดยแยกเป็นกลุ่ม ควบคุม 20 คน กลุ่มทดลอง 20 คน ให้นักเรียนกลุ่มควบคุมเรียนรู้โดยการเล่นเกม Kahoot และ นักเรียนกลุ่มทดลองเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนเสริมสร้างทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Directions

4. สัปดาห์ที่ 4 คาบเรียนที่ 7 ให้นักเรียนกลุ่มควบคุมเรียนรู้โดยการเล่นเกม Kahoot นักเรียนกลุ่มทดลองเรียนรู้โดยการใช้เกมประกอบการสอนเสริมสร้างทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Directions คาบเรียนที่ 8 ให้นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบหลังเรียน และทำแบบประเมินความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนที่ได้รับจากการสอน โดยใช้เกมเพื่อเก็บข้อมูลและนำไปวิเคราะห์ทางสถิติเจตคติของนักเรียนต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Board game

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean), ค่าร้อยละ (Percentage) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation), สถิติ T-Test independent ซึ่งการทดสอบสมมติฐานนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลองโดยทดสอบการแจกแจงคะแนนด้วยสถิติ Shapiro-Wilk Test พบว่า คะแนนกลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ .92 ค่า p-value เท่ากับ .12 คะแนนกลุ่มทดลองมีค่าเท่ากับ .93 ค่า p-value เท่ากับ .23 ซึ่งคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีการแจกแจงแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติแบบที

ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาเกมการเรียนรู้โดยจัดทำเป็นเกมกระดาน จากการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาเกมการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษ เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทางในรายวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารหลักสูตรสถานศึกษา และปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษา โดยครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมเกมกระดานมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหารายวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติ จริงผ่านสื่อเทคโนโลยี หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอน เป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น ตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและเนื้อหาสาระวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง (Direction) ในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้พัฒนา ขึ้นมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง ในรายวิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตจริง นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2566 กับกลุ่มทดลอง จำนวน 20 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 20 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน



ภาพที่ 2 ผังเกมการเรียนรู้เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions)
ที่มา: สิริฐิติ สรหงษ์, (2567)



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการ์ดคำถาม เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions)
ที่มา: สิริฐิติ สรหงษ์, (2567)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติและกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้ ในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions) นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม ผลการเปรียบเทียบสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มควบคุมที่ได้เรียนรู้จากการสอนแบบปกติและ

คะแนน	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	df	sig
กลุ่มควบคุม	20	20	12.25	1.59	7.31	19	.00
กลุ่มทดลอง	20	20	16.8	1.72			

กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้

*p < .05 t(.05,df=19) t=7.31

จากตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่ากลุ่มควบคุมมีคะแนนเท่ากับ ($\bar{X}$ =12.25, S.D.=0.90) ส่วนกลุ่มทดลองมีคะแนนเท่ากับ ($\bar{X}$ =16.8, SD.=0.72) เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 แสดงว่าคะแนนของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม แตกต่างกัน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (กลุ่มควบคุม)

คะแนน	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S.D.	t	df	sig
ก่อนเรียน	20	20	6.7	2.66	12.33	19	1.62
หลังเรียน	20	20	12.25	1.59			

*p >.05 t(.05,df=19) t=12.33

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (กลุ่มควบคุม) พบว่า ผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 12.25 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.59 ซึ่งค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 6.7 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.66 โดยเมื่อพิจารณาจากค่า t โดยมีค่า t คำนวณ เท่ากับ 12.33 ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (กลุ่มทดลอง)

คะแนน	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S.D.	t	df	sig
ก่อนเรียน	20	20	7.4	2.54	23.21	19	2.08
หลังเรียน	20	20	16.8	1.72			

*p >.05 t(.05,df=19) t=23.21

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (กลุ่มควบคุม) พบว่า ผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 12.25 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.59 ซึ่งค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 6.7 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.66 โดยเมื่อพิจารณาจากค่า t โดยมีค่า t คำนวณ เท่ากับ 12.33 ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อเกมการเรียนรู้หลังการใช้เกมประกอบการเรียน เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทางในรายวิชาภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม จำนวน 40 คน พบว่า ผู้เรียนมีการประเมินความคิดเห็นต่อการเรียนโดยการใช้เกมการเรียนรู้ ข้อคำถามแบบประเมินที่นักเรียนมีความเห็นด้วยมากที่สุด คือข้าพเจ้ามีความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่อง Directions มากขึ้น ($\bar{X}$ = 5 , S.D.=0) และข้อคำถามแบบประเมินที่เห็นด้วยน้อยที่สุด คือข้าพเจ้ามีความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X}$ = 3.55, S.D.=0.51)

ตารางที่ 4 ค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นนักเรียนที่มีต่อหลังการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

รายการคำถามแบบประเมิน	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่มีความสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน	4.95	0.22	มากที่สุด
2. ข้าพเจ้ามีความรู้เกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นจากเดิม	4.75	0.44	มากที่สุด
3. ข้าพเจ้ามีความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่อง Directions มากขึ้น	5	0	มากที่สุด
4. ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.35	0.67	มาก
5. ข้าพเจ้ามีความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ	3.55	0.51	มาก
6. ข้าพเจ้าสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้มากขึ้นหลังจากใช้เกมการศึกษา	4.1	0.30	มาก
7. ข้าพเจ้ารู้สึกเพลิดเพลินกับการเล่นเกมประกอบการเรียน เรื่อง Directions	4.25	0.44	มาก
8. ข้าพเจ้ากล้าสื่อสารภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.05	0.22	มาก
9. เกมประกอบการสอนเรื่อง Directions สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้จริง	4.5	0.51	มาก
10. เกมประกอบการสอนเรื่อง Directions ทำให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น	4.8	0.41	มากที่สุด
สรุป	**4.43**	**0.37**	**มาก**

จากตารางที่ 4 พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ ผลในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43, S.D. = 0.19$) เมื่อพิจารณารายข้อเรียงลำดับจากมากไปน้อยมี ดังนี้ลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือข้าพเจ้ามีความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่อง Directions มากขึ้น ($\bar{X} = 5, S.D. = 0$) ลำดับที่ 2 คือวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชา ที่มีความสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 4.95, S.D. = 0.22$) ส่วนที่นักเรียนมีความคิดเห็นที่ไม่เห็นด้วยที่สุด คือ ข้าพเจ้ามีความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 3.55, S.D. = 0.51$) นำมาอภิปราย สรุปได้ว่าความคิดเห็นที่มีต่อเกมการเรียนรู้หลังการใช้เกมประกอบการเรียน เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทาง โดยใช้แบบประเมินผลอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

อภิปรายผล

1. จากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทางภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม 1 มีความรู้และมีทักษะในการบอกตำแหน่งทิศทางโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นการสื่อสาร และอีกประการหนึ่งเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ยังทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาองค์ความรู้เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีทักษะทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการจัดองค์ความรู้ผ่านสื่อนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้จัดทำขึ้นและในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น สิ่งที่ไม่อาจละเลยได้เลยคือ เรื่องการจดจำคำศัพท์ เพราะหากไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้แล้ว ผู้เรียนจะไม่สามารถสื่อสารความหมายและบรรลุ

วัตถุประสงค์การสื่อสารได้ ซึ่งสอดคล้องกับ พัทธนันท์ อินทสิทธิ์ และคณะ (2566) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้ Google Site เรื่องคำศัพท์งานช่างเฉพาะทางเพื่อสร้างเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานในงานอุตสาหกรรมของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหการ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมการบอกทิศทางที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2. การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง คะแนนเต็ม 20 คะแนน กลุ่มควบคุมใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 6.7 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.66 และค่าเฉลี่ย คะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 12.25 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.59 และกลุ่มทดลองใช้เกมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 7.4 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.54 และค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 16.80 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.72 และเมื่อทำการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบค่าที (t-test) พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนน ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 และคะแนนหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่าคะแนนหลังเรียนของกลุ่มควบคุม แสดงว่า ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริงเรื่อง Direction ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม ที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างขึ้นสามารถพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะใน การสื่อสารภาษาอังกฤษและทำให้มีผลการทดสอบหลังเรียนดีกว่าทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

3. นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม มีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนการสอน วิชาภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมการสื่อสาร ทั้งนี้เพราะการใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทางเพื่อพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม เป็นการสนับสนุนให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกโดยให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว ได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนในห้องเรียน ส่งผลให้มีความน่าสนใจในการเรียน เพราะนักเรียนได้เล่นเกมเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยเกมมีความคิดเห็นที่ดีต่อการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้เรื่องการบอกตำแหน่งทิศทาง เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารโดยการใช้เกม ซึ่งสอดคล้องกับ บัวทอง พรมโส (2552) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนโดยการ ใช้เกมในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

4. จากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอน วิชาภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมการสื่อสาร พบว่าในข้อคำถามที่ 5 ข้าพเจ้ามีความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความคิดเห็นที่ไม่เห็นด้วยที่สุด เนื่องจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นักเรียนส่วนใหญ่ ไม่ชอบเรียน เพราะอ่านภาษาอังกฤษไม่ออก ไม่ทราบความหมายของคำศัพท์ ไม่เข้าใจรูปประโยค โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพูดเพื่อการสื่อสารนั้น นักเรียนจะหลีกเลี่ยงการแสดงออกในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ มีความประหม่าเขินอายเมื่อต้องเรียนการสนทนา ในที่สุดทำให้ไม่อยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับ สิริวรรณ โพธิ์ทอง และวนิดา อัญชลีวิทยกุล (2559) ได้ศึกษาการใช้การสอนแบบการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนบางคน มีความคิดเห็นว่า ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ยากเกินไป ทำให้นักเรียนไม่กล้าแสดงออก

บทสรุป

จากการวิจัยในครั้งนี้และได้ทำการวิเคราะห์จากประชากร กลุ่มทดลอง 20 คน กลุ่มควบคุม 20 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน สามารถสรุปผลวิจัยได้ดังนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริง เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนสามชุกรัตนโภคาราม ผลวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีผลการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม และนักเรียนกลุ่มทดลองมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตจริงมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ควรเพิ่มกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ในการเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย เพื่อทำให้เด็กเกิดความคิดที่แปลกใหม่ ทำให้เกิดความสนใจเปลี่ยนให้บรรยากาศการเรียน ในห้องเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น

2. ในการจัดการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะ มีวิธีการเล่มเกมที่มีความหลากหลายและสอดคล้องกับรายวิชา เพื่อให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้และนำมาประยุกต์รูปแบบ การสอนให้เหมาะสมกับรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำเสนอเกมการพัฒนาการสื่อสารเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษ นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนใน ระดับชั้นเรียนอื่น ๆ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา เป็นต้น

2. ควรหากิจกรรมอื่น ๆ เข้ามาร่วมในการจัดกิจกรรมการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อเพิ่มทักษะในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพที่ดีมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ครูบ้านนอกดอทคอม .“หลักการสอนโดย โรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gange).” https://www.kroobannok.com/createpdf.php?article_id=92, 21 กุมภาพันธ์ 2567

จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2541). *ความแตกต่างทางเพศในเกมและกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็ก.* วารสารวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา, 2(1), 79-85

ทิศนา แขมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่ออการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บัวทอง พรมโส. (2552). *ผลของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหินเหิบศิลาทิพย์ จังหวัดของแก่น*. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. แขนงวิชาหลักสูตร และการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ปรียานุช บัวผัน, และสุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์. (2565). *ผลการใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริม ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พัทธนันท์ อินทสิทธิ์, ฟาริดา เกิดเปลี่ยน, วรวัตร ประสาททอง, และสิรภัทร จันทะมงคล. (2566). *การพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้ Google Site เรื่องคำศัพท์งานช่างเฉพาะทาง เพื่อสร้างเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานในงานอุตสาหกรรมของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหการ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี.* มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี.

มณฑาทิพย์ อัตตปัญโญ. (2542). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม.* [ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน.* รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

สิริฐิติ สรหงษ์. (2567). *ผังเกมการเรียนรู้เรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions) และตัวอย่างการ์ดคำถามเรื่อง การบอกตำแหน่งทิศทาง (Directions).* มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี.

สิริวรรณ โพธิ์ทอง, และวนิดา อัญชลีวิทยกุล. (2559). *การใช้การสอนแบบการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.* รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

อรทัย ชินาภาษ. (2560). *การพัฒนารูปแบบการสอนตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.* โรงเรียนเมืองเดช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 5 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กระทรวงศึกษาธิการ

Preedakorn, Auttasead. (2014). *Design A Boardgame to Study Colour Circle for Students in Grade 6.* [Master Thesis, M.Ed. Art Education]. Graduate School, Srinakharinwirot University.

Bloom, B.S. (Ed.). Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., & Krathwohl, D.R. (1956). *Taxonomy Of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain*. David McKay Co Inc.

Khammani, T. (2012). *Teaching science: knowledge for the learning process effective. (18 ed.).* Chulalongkorn University Press. (in Thai)

Yiemkuntitavorn, S. (2017). English Instruction through Information and communication technologies in 21 century. *Journal of Rangsit University Teaching and Learning*, *11*(1), 123-134. (in Thai)