

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในมหาวิทยาลัยราชภัฏในจังหวัดภาคใต้

THE EFFECTS OF USING GAME-BASED INSTRUCTION
ON THE ENGLISH GRAMMAR ABILITY OF 1ST YEAR STUDENTS
IN A SOUTHERN RAJABHAT UNIVERSITY

สิริภา ธัญญาไพศาล^{1*} วรณประภา สุขสวัสดิ์² และ อารีรักษ์ มีแจ้ง³
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช นนทบุรี ประเทศไทย

Siripa Thanyaphaisan^{1*}, Wannaprapha Suksawas² and Areerug Mejang³
School of Educational Studies, Sukhothai Thammathirat Open University, Nonthaburi Thailand.

*E-mail: siripa.t@pkru.ac.th

Received: 28-05-2023

Revised: 19-07-2023

Accepted: 04-08-2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งทางภาคใต้ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งหนึ่งทางภาคใต้ จำนวน 62 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน แล้วจับฉลากให้ห้องหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และอีกห้องหนึ่งเป็นกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แนวคิดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน การสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) compare the English grammar ability of 1st year students at a Southern Rajabhat University before and after learning English grammar through game-based instruction, 2) compare the English grammar ability of 1st year students after learning English grammar through game-based instruction and through traditional teaching method, and 3) study students' satisfaction towards learning English grammar through game-based instruction. The research samples consisted of 62 1st year students of a Southern Rajabhat University, obtained by multi-stage sampling. One class was randomly assigned as an experiment group and another class was assigned as a control group. The research instruments included 1) game-based instructional plans, 2) instructional plans basing on traditional teaching method, 3) an English grammar ability test, and 4) a questionnaire to assess students' satisfaction towards learning English Grammar through game-based instruction. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation and t-test.

The research findings revealed that: 1) the English grammar ability of 1st year students was higher than their pre-learning counterpart ability at the .01 level of statistical significance, 2) English grammar ability of 1st year students after learning through game-based instruction was higher than the ability of the students learning through traditional teaching method at the .01 level of statistical significance, and 3) the students' satisfaction towards learning English grammar through game-based instruction was at the highest level.

Keywords: Games-based Learning Concept, Teaching English Grammar through Game-based Learning, English Grammar Ability, Satisfaction

บทนำ

ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาสากลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในสังคมโลก เนื่องจากเป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ประกอบกับความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการสื่อสาร จึงส่งผลให้ภาษาอังกฤษยิ่งทวีความสำคัญขึ้น เปรียบเสมือนเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันของกลุ่มประเทศอาเซียนและประชากรทั่วโลก (Kumduang, 2019) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในการติดต่อสื่อสารในชีวิตของคนไทย ซึ่งการสื่อสารภาษาอังกฤษและการเรียนภาษาอังกฤษให้ได้ผลดี ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านไวยากรณ์ เป็นพื้นฐานสำคัญ ซึ่งเป็นแกนหลักและศูนย์กลางของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ หากผู้เรียนภาษาอังกฤษขาดความรู้ด้านระบบไวยากรณ์ อาจจะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจ และไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้นได้ (Matden & Charumanee, 2017) ดังนั้น ไวยากรณ์ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยสนับสนุนการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ดังนั้น หากเปรียบหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเหมือนบ้านที่มีรากฐานโครงสร้างที่แข็งแรง ก็จะส่งผลให้ส่วนประกอบอื่นๆ ของบ้านมีความมั่นคงไปด้วย เช่นเดียวกับพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ หากโครงสร้างไวยากรณ์ของผู้เรียนแข็งแรง ก็จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ความสามารถในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี Matden & Charumanee (2017) จึงอาจสรุปได้ว่าไวยากรณ์เป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนภาษาเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนและสามารถนำภาษาไปใช้งานได้จริง

โดยยึดหลักไวยากรณ์ที่มีความถูกต้องและชัดเจน เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะอันเป็นจุดมุ่งหมายหลักของการเรียนภาษาอังกฤษ

หากกล่าวถึงปัญหาความสามารถในการเรียนด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยและช่องว่างในการจัดการเรียนการสอน มีนักวิชาการได้กล่าวไว้อย่างสอดคล้องกัน Kumduang (2019) กล่าวถึงปัญหาที่พบว่า นักศึกษาขาดความมั่นใจและไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารได้ โดยส่วนใหญ่ เพราะไม่ทราบโครงสร้างของไวยากรณ์ ไม่สามารถเรียบเรียงประโยคได้ อีกทั้ง Matden & Charumanee (2017) ยังได้กล่าวถึงปัญหาเพิ่มเติมว่า แม้ว่าครูผู้สอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ มีการใช้เทคนิคการสอนที่มีความหลากหลายและมีการผสมผสานระหว่างแบบอุปนัยและนิรนัย แต่คะแนนความสามารถระดับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษและการประยุกต์ใช้ยังอยู่ในระดับที่ต้องมีการปรับปรุง แม้ว่านักศึกษาจะมีความพึงพอใจต่อรูปแบบ วิธีการสอน เทคนิคของครูผู้สอน แต่มีข้อเสนอแนะให้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการเน้นความเข้าใจและการฝึกฝนจนทำให้เกิดความมั่นใจ (Matden & Charumanee, 2017) ด้วยเหตุนี้ วิธีการแก้ปัญหาจากปัญหาข้างต้น โดยการปรับบทบาทผู้สอนและผู้เรียนในชั้นเรียนตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หรือการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Panich, 2013; Boswel, 1991 as cited in Sa-e-dee & Charumanee, 2020) ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่ได้

ลงมือปฏิบัติหรือดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงมีการส่งเสริมการทำกิจกรรมในชั้นเรียนระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน (Boswell, 1911 as cited in Sa-e-dee & Charumanee, 2020) ซึ่งได้รับความสนใจจากครูผู้สอนในทุกระดับชั้นของประเทศไทย ในการเน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ซึ่งสอดคล้องกับทิศทางการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนแบบเดิมจากการเน้นที่วิชาการเป็นการเน้นความสำคัญของผู้เรียน โดยจะมีการเน้นการทำกิจกรรมและการใช้สื่อที่มีความน่าสนใจเพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจและทดลองทำด้วยตัวเอง (Learning by doing) และการบูรณาการเทคโนโลยีการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสอนในปัจจุบัน คือ การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หรือ Game-based Learning ที่ได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยการประยุกต์นำเอาเกมมาใช้ในการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและมีการเรียนรู้ไปพร้อมกัน (Intasara, 2019)

Game-based Learning หรือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นหนึ่งในการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ หรือ Active Learning ซึ่งริเริ่มโดย John Von Neumann และ Oskar Morgenstern ในปี 1994 ซึ่งนักวิชาการหลายท่าน อาทิ Kindley, (2002) ; Jenson, (2002); Pivec, (2002) as cited in Intasara, (2019) ได้กล่าวถึง Game Based Learning ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เกิดจากความพยายามคิดค้นในการหารูปแบบวิธีการสอน สื่อการสอนใหม่ เพื่อนำมาปิดช่องว่างของข้อจำกัดของการเรียนรู้

การรับรู้ แรงจูงใจ และความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับผู้เรียนและแก้ไขปัญหาผู้เรียนส่วนใหญ่ ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ต้องอ่านหนังสือเป็นจำนวนมาก และมีความต้องการในการหากิจกรรมจากสื่อเรียนรู้ใหม่ ๆ ในการเรียนรู้ผ่านการสอนแบบ Game-based Learning และได้เสนอแนวคิดในการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่ โดยมีการนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในด้านการเรียนรู้เพื่อให้มีความสอดคล้องกับตัวผู้เรียนมากขึ้น จนเป็นที่มาของคำว่า Edutainment (Education + Entertainment) การศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง ที่มีความสอดคล้องกับ แนวคิดของ Prachuablarp (2016) ที่ได้กล่าวว่า Game-based Learning เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงในเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียน ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน พร้อม ๆ กันและชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง อีกทั้ง ยังมีความสอดคล้องกับแนวคิด Teach Less, Learn More (TLLM) หรือ หลักการและกระบวนการเรียนรู้วิธีการสอนน้อยเรียนมาก คือ การสอนเท่าที่จำเป็น ผู้สอนมีหน้าที่ในการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนการสอน (Khamnong, 2019)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา นักศึกษาในด้านความสามารถทางไวยากรณ์ พบว่า Byun & Loh, (2015); Soflano, Connolly and Hainey, (2015) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนผ่านเกมในระดับอุดมศึกษา พบว่า การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม การเรียนรู้อย่างหนึ่งที่ได้รับการยอมรับ และ นำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกมไปประยุกต์ใช้ ในหลากหลายสาขาวิชาในระดับมหาวิทยาลัย ทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ แทนการบรรยายในห้องเรียน เพียงอย่างเดียวเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียน มีความสนใจการเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการศึกษาของ Laohajaratsang et al. (2010) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความคิดเห็นของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถ ส่งผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น โดยเฉพาะด้านเจตคติ และพฤติกรรมด้านบวกที่เกี่ยวข้องกับการเรียน ของผู้เรียน ซึ่งการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียน แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนไม่ได้มีความสนใจเพียง การเล่นเกม แต่ยังมีมีความสนใจในการเรียนผ่าน การทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษในเกมด้วย

นอกจากนี้ ปัญหาที่พบเจอจาก ประสพการณ์จริงที่ได้สอนนักศึกษาสาขาวิชา ภาษาอังกฤษ ทำให้ทราบว่านักศึกษาใหม่ ส่วนใหญ่จะมีปัญหาด้านการใช้ไวยากรณ์ภาษา อังกฤษ สังเกตได้จาก ผลการเรียนของนักศึกษาใหม่

ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ที่มีผลการเรียน ในรายวิชาไวยากรณ์ค่อนข้างต่ำ และมีปัญหา ด้านการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง ส่วนของการใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ และการเรียบเรียงเป็นประโยคที่ถูกต้อง ส่งผลให้ นักศึกษาขาดความมั่นใจและไม่สามารถใช้ภาษา ภาษาอังกฤษสื่อสารได้อย่างถูกต้อง ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญด้านความสามารถ ในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา จึงมี ความสนใจในการนำวิธีการสอนไวยากรณ์โดยการใช้ เกมเป็นฐานมาเป็นแนวทางและวิธีการแก้ปัญหา และผู้เรียนโดยผ่านรูปแบบการใช้เกมเป็นฐาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้าน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้าน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต หลังการได้รับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับแบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. การจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถพัฒนาความสามารถของนักศึกษา ด้านไวยากรณ์ได้ดีขึ้น
2. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานและนำไปประยุกต์ใช้ ในการพัฒนาทักษะความรู้ด้านอื่น ๆ ได้

3. สามารถนำเป็นแนวทางสำหรับอาจารย์ผู้สอนหรือสาขาวิชาต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยในการพัฒนาและจัดการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับรายวิชาต่าง ๆ ได้

บททวนแนวคิด

ผู้วิจัยนำเสนอผลการทบทวนวรรณกรรมดังนี้

1. ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานหมายถึง นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มีการสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงในเกมโดยการออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน ที่สอดคล้องกับคำว่า Plearn ที่มาจาก Play + Learn (เล่นและเรียน) และ Edutainment (การศึกษาที่มากับความบันเทิง) ที่มาจาก Education + Entertainment รวมถึงการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จนทำให้มีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ อีกทั้ง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่นิยมใช้ในต่างประเทศและในปัจจุบันแวดวงการศึกษาในประเทศไทยได้มีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาใช้มากขึ้น ซึ่งผู้ที่ริเริ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คือ John Von Neumann และ Oskar ในปี ค.ศ. 1994 (Intasara, 2019)

ทั้งนี้ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงการออกแบบและกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานความสอดคล้องของเนื้อหา ความต้องการของผู้เรียนและวัยของผู้เรียน โดยผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเกมที่ใช้ให้มีความคุ้นเคย มีแนวปฏิบัติที่ง่ายและมีความร่วมสมัย รวมถึงควรเลือกเกมที่แฝงไปด้วยความรู้ตามที่ผู้สอนกำหนดไว้และควรเลือกเกมที่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การปฏิสัมพันธ์ต่อกันและการทำงานร่วมกัน ซึ่งประเภทของเกมในระบบการศึกษา สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ Games, Gamification และ Game-based Learning ประกอบด้วย Games มีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง สนุกสนาน หรือไม่มีวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ส่วน Gamification มีวัตถุประสงค์เพื่อการกระตุ้นการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใช้เพียงสะสมคะแนนหรือรางวัลได้ และ Game-based Learning มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ โดยมีแนวคิดหรือทักษะที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายจากการเรียนที่ผู้สอนต้องการ (Jinpon, 2020) ดังนั้น เกมในระบบการศึกษาที่มีความเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนคือ Game-based Learning ที่เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบที่มีความเหมาะสม ที่มีการสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงในเกม ซึ่งออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองจนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน รวมถึงเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจนทำให้มีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจากการทบทวนวรรณกรรม ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกมหรือสื่อการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถด้าน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่หลากหลายและเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเลือกเกมให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เพราะการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนจะต้องมีการฝึกฝนและแข่งแย้งกันตอบเพื่อเป็นการทบทวนความรู้และเพิ่มทักษะความรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนานโดยลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับรูปแบบเกมออนไลน์ดังต่อไปนี้ เกม Kahoot และ เกม Quizizz เป็นเกมในประเภท การเล่นแข่งแย้งกันตอบ เกม PurposeGames / เกม Wordwall และ เกม Quizelize เป็นเกมในประเภท การฝึกหลายรอบจนชำนาญ และเกม Mentimeter เป็นเกมในประเภท การแลกเปลี่ยนสร้างสรรค์สำรวจ (ระดมความคิด) เกมเหล่านี้จึงมีความเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้กับผู้เรียนด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

การพัฒนาศักยภาพความสามารถผู้เรียนในด้านต่าง ๆ การเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานจึงมีความสำคัญและประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างมาก และปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คือ ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ ต้องมาจากการทดลองฝึกฝนของผู้เรียนและเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยสื่อการเรียนรู้ที่ดีจะต้องมีจุดดึงดูดที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจได้ และเน้นการให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำได้ดีกว่า ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการใช้เกมเป็นกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน การฝึกความสามารถในการรับรู้และเสริมสร้างความคิดหลายด้าน เช่น ความคิด

สร้างสรรค์ การรับรู้แนวคิดใหม่ ๆ และการฝึกความจำ จนทำให้เด็กได้มีโอกาสสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ (Lungka, 2021 & Intasara, 2019) ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองในการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมเป็นฐาน

2. ไวยากรณ์และความสามารถทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ หมายถึง ทฤษฎีของกฎ ระเบียบ หรือเกณฑ์ของโครงสร้างทางภาษา ในการสร้างคำ กลุ่มคำ และประโยคตามหลักการใช้คำ รวมถึงการใช้โครงสร้างทางภาษาให้เหมาะสมกับสถานการณ์และสื่อความหมายให้มีความถูกต้องและเป็นระบบ Kumduang (2019); Sulaiman & Bortor (2020) สรุปไว้ว่า ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเป็นแกนหลักและศูนย์กลางของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ หากผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จะทำให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ตามโครงสร้างทางภาษาที่ถูกต้องและสื่อสารได้อย่างเข้าใจ จึงทำให้กล่าวได้ว่า หากผู้เรียนมีความรู้ไวยากรณ์เป็นอย่างดี จะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ผู้เรียนควรมีความรู้และความเข้าใจในการใช้ไวยากรณ์ให้ถูกต้อง จะทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว โดยยึดถือว่าไวยากรณ์เป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยสนับสนุนการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน

ประเภทของไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนวรรณกรรม สามารถสรุปได้ว่า ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ประกอบด้วย 1.Traditional

Grammar (ไวยากรณ์แบบเก่า) 2. Structural Grammar (ไวยากรณ์แบบโครงสร้าง) และ 3. Transformational Grammar (ไวยากรณ์แบบปริวรรต) ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและเลือกประเภทของไวยากรณ์ในรูปแบบไวยากรณ์แบบเก่า (Traditional Grammar) ซึ่งเป็นประเภทไวยากรณ์จะดูจากหน้าที่ของคำ โดยได้แบ่งชนิดของคำ (Part of Speech) ในภาษาอังกฤษออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่ คำนาม (Noun) คำสรรพนาม (Pronoun) คำคุณศัพท์ (Adjective) คำกริยา (Verb) คำกริยาวิเศษณ์ (Adverb) คำบุพบท (Preposition) คำสันธาน (Conjunction) และ คำอุทาน (Interjection) โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่าผู้เรียนจำเป็นต้องมีความเข้าใจชนิดของคำ (Part of Speech) ในภาษาอังกฤษที่เป็นโครงสร้างของภาษาในการสร้างประโยคภาษาอังกฤษเพื่อเป็นการพัฒนาความสามารถด้านไวยากรณ์ของผู้เรียนให้เข้าใจและสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Sujjanan, 2018: et al. as cited in Kumduang, 2019)

ด้านการจัดการเรียนรู้และหลักการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้สอนจะมีการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนให้มีความเหมาะสมและประสิทธิภาพ แม้ว่าการจัดการเรียนรู้จะมีรูปแบบที่แตกต่างกัน แต่ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนขั้นตอนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาของบทเรียน และเลือกหลักการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ แม้ว่าเนื้อหาโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษจะมีความซับซ้อนหลายระดับ และมีความยากง่ายที่ต่างกัน ดังนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือก

เนื้อหาให้มีความเหมาะสมกับพื้นฐาน ระดับความรู้ และความสามารถของผู้เรียน (Kumduang, 2019)

ด้านการวัดและประเมินผลการทดสอบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้สอนสามารถใช้แบบทดสอบได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกับผู้เรียนและความคิดเห็นของผู้ออกแบบทดสอบ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการวัดและประเมินผลผู้เรียน ว่ามีความสามารถด้านไวยากรณ์อยู่ในระดับใด ซึ่งจะมีวิธีการใช้ในการวัดและประเมินผลจากเครื่องมือการประเมินให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 วิธีการ ได้แก่ 1). การวัดโดยตรงและการวัดโดยอ้อม (Direct/indirect assessment) 2). การวัดแบบจุดย่อยและแบบบูรณาการ (Discrete-point /integrative assessment) 3). การวัดแบบอัตนัยและแบบปรนัย (Subjective/objective assessment) และ 4). การวัดผลระหว่างเรียนและวัดผลเมื่อเสร็จสิ้นการเรียน (Formative/summative assessment) (Kumduang, 2019) นอกจากนี้ Madsen, (1983) as cited in Chinnasri (2017) ได้มีการแบ่งลักษณะของแบบทดสอบไวยากรณ์ที่มีความหลากหลาย ประกอบด้วย แบบทดสอบแบบ Multiple Choice แบบทดสอบ Error Correction แบบทดสอบ Word/Sentence order แบบทดสอบแบบ Simple Completion Sentence แบบทดสอบ Transformation Items แบบทดสอบ Completion Items และแบบทดสอบโคลส Cloze Procedure เป็นต้น ดังนั้น จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยได้เลือกใช้การทดสอบไวยากรณ์ในหลายรูปแบบที่มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน เพื่อการพัฒนา

ความสามารถของผู้เรียนในด้านความสามารถ
ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ

3. ความพึงพอใจในการเรียน

ความพึงพอใจในการเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้บรรลุตาม
วัตถุประสงค์และมีความพึงพอใจต่อการจัดการ
เรียนรู้ ย่อมขึ้นอยู่กับผู้เรียนว่าจะมีความตั้งใจ
ความสนใจและความกระตือรือร้นต่อการเรียน
เพียงใด ซึ่งความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนบุคคล
จะแสดงออกมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแรงจูงใจหรือ
แรงกระตุ้น ถือได้ว่า ความพึงพอใจต่อการเรียน
เป็นประเด็นสำคัญในการเรียนรู้ให้บรรลุตาม
วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยสามารถสรุปความหมาย
ของความพึงพอใจการเรียน ได้ว่า ความพึงพอใจ
เป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่จะมี
ความแตกต่างกัน โดยจะเป็นความรู้สึกทางอารมณ์
ในการบวก ที่เกิดจากความสนใจและทัศนคติ
ของบุคคลนั้น ๆ ดังนั้น หากมีการคาดหวังและ
ตั้งใจมาก และได้รับการตอบสนองที่ดี ก็จะทำให้
เกิดความพึงพอใจมาก แต่หากในทางตรงกันข้าม
ไม่ได้รับการตอบสนองที่ได้ตามคาดหวัง ก็จะทำให้
เกิดความพึงพอใจในเกณฑ์น้อย ตามแนวคิดและ
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในการเรียน

ดังนั้น ผู้วิจัยได้วัดความพึงพอใจของผู้เรียนโดยใช้
แบบสอบถามความพึงพอใจ ด้วยวิธีการใช้มาตรา
ประมาณค่าตามวิธีของลิเคิร์ท 5 ระดับ ได้แก่
มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด
เนื่องจากเป็นวิธีการวัดผลที่ได้รับการยอมรับ
ความนิยมอย่างแพร่หลาย และสามารถประเมิน
ผลการวัดได้อย่างรวดเร็ว สะดวก เหมาะสมกับ
งานวิจัย

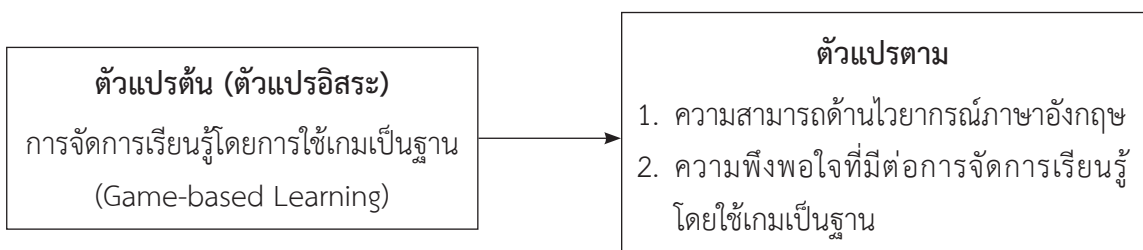
สมมติฐาน

1. นักศึกษามีความสามารถด้านไวยากรณ์
ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
เป็นฐานสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดย
ใช้เกมเป็นฐาน

2. นักศึกษามีความสามารถด้านไวยากรณ์
ภาษาอังกฤษที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
เป็นฐานสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้
แบบปกติ

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาสามารถ
สรุปเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัย ตามภาพที่ 1
ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ที่ดำเนินการโดยใช้รูปแบบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคใต้ จำนวน 12,841 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต จำนวน 62 คน โดยมีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลอง 31 คน และ กลุ่มควบคุม 31 คน โดยมีวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) แล้วจับฉลากให้ห้องหนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และอีกห้องหนึ่งเป็นกลุ่มควบคุม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจำนวน 10 แผน รวม 20 ชั่วโมง

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติจำนวน 10 แผน รวม 20 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อนำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

- สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 10 แผน ได้แก่ Parts of Speech (Noun), (Pronoun), (Adjective), (Verb), (Adverb), (Preposition), (Preposition 1), (Conjunction), (Conjunction 1) และ (Interjection) โดยรายละเอียดของแผนการจัดการ

เรียนรู้ ประกอบด้วย สารสำคัญ /มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/วัตถุประสงค์การเรียนรู้/สื่อการเรียนรู้/สาระการเรียนรู้/กิจกรรมการเรียนรู้/การวัดและประเมินผล และ ภาคผนวก

- นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหาตลอดจนขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

- นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน (แผนปกติ) มีผลการประเมินแบบ 5 ระดับ โดยมีความเหมาะสมทั้งในภาพรวมและรายแผนอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.97 และ แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน (แผนแบบเกมเป็นฐาน) มีผลการประเมินแบบ 5 ระดับ โดยมีความเหมาะสมทั้งในภาพรวมและรายแผนอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.98 นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ 1) ปรับแก้ไขข้อความที่ผิดพลาดให้ถูกต้อง 2) เพิ่มเติมและแก้ไขข้อความในเนื้อหาบางส่วนเพื่อให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น 3) ปรับคำสั่งในแต่ละใบงานให้กระชับมากขึ้น

- จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

1.3 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

- ศึกษาเนื้อหาที่สอน และจัดทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบ

- ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบที่เหมาะสมกับการวัดทักษะด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

- สร้างแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 40 ข้อเป็นแบบตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

- นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหาตลอดจนขอคำแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขให้แบบทดสอบมีความเหมาะสมมากขึ้น

- นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน และ อาจารย์เจ้าของภาษา จำนวน 1 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับข้อสอบรายข้อ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-objective congruence : IOC) ผลการประเมินได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.75 – 1.00 รวมมีข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ทั้งหมด จำนวน 40 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์และปรับแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

- ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปทดสอบกับนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาความยากและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ โดยมีเกณฑ์การตรวจให้คะแนนโดยข้อถูกให้ 1 คะแนน ส่วนข้อผิดให้ 0 คะแนน นำผลคะแนนจากแบบทดสอบมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยาก (p) ทั้งนี้เกณฑ์การพิจารณา

ค่าความยากของข้อสอบที่ดีอยู่ระหว่าง 0.25 – 0.75 ในข้อสอบประเภทตัวเลือก ผลการวิเคราะห์พบว่าข้อสอบประเภทตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีค่าความยากระหว่าง 0.53 – 0.73 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.27 – 0.60 อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดทั้ง 40 ข้อ ทั้งนี้เมื่อหาค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบอยู่ที่ .90

- จัดพิมพ์ แบบทดสอบวัดความสามารถในด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ต่อไป

1.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นแบบวัดซึ่งมีลักษณะเป็นข้อคำถาม จำนวน 38 ข้อ เพื่อให้นักศึกษาเลือกตามความรู้สึกที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งได้นำแนวทางการวัดประเมินความพึงพอใจของลิเคอร์ต (Likert, 1970) มาสร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- ศึกษา ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

- ศึกษาแบบสอบถามและข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

- ร่างข้อคำถามในแบบสอบถามโดยการกำหนดข้อคำถาม จำนวน 38 ข้อ ใช้ชนิดมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคอร์ต ซึ่งมีทั้งหมด 5 ระดับความพึงพอใจและการแปลผล ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00

ความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49

ความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49

ความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49

ความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49

ความพึงพอใจน้อยที่สุด

- หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

(Content Validity) ของแบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องและการใช้ภาษาและนำผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (Items Objective Congruence Index) (Hu & Nassaji, 2012) ซึ่งนำผลการพิจารณาค่าสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 เพื่อคัดเลือกข้อคำถามที่จะปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้ ซึ่งจากข้อคำถามจำนวน 38 ข้อ มีข้อที่ได้ผลความสอดคล้องตามเกณฑ์ค่าความสอดคล้อง จำนวน 37 ข้อ

- จัดพิมพ์แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ก่อนการทดลองผู้วิจัยทดสอบนักศึกษา ก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2. ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัยสอนกลุ่มทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 10 แผน เวลาสอน 20 ชั่วโมง และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 10 แผน

เวลาสอน 20 ชั่วโมง

3. หลังจากจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้นผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านไวยากรณ์ เป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับก่อนการทดลอง โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง

4. ให้นักศึกษาทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ใช้เวลา 15 นาที

5. รวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังเรียน ปรากฏผล ดังนี้จากการศึกษาผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการทดสอบค่า T-test แบบ Dependent Samples เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง ดังปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	SD	T	Sig
ก่อนเรียน	31	17.74	4.03	-16.28	.000
หลังเรียน	31	32.23	3.84		

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ก่อนเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน มีค่าเท่ากับ 17.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.03 ส่วนคะแนนความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา หลังเรียน มีค่าเท่ากับ 32.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.84 แสดงให้เห็นว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1

หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กับแบบปกติ

ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังการทดลอง ปรากฏผลดังนี้ จากการศึกษาผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กับแบบปกติ ด้วยการทดสอบค่า T-test แบบ Independent Samples เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง ดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กับแบบปกติ

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	SD	T	Sig
หลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน	31	32.23	3.84	3.36	.001
หลังเรียนโดยใช้แบบปกติ	31	29.06	3.58		

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน มีค่าเท่ากับ 32.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.84 ส่วนคะแนนความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังเรียนโดยใช้แบบปกติ มีค่าเท่ากับ 29.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.58 แสดงให้เห็นว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักศึกษา
ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จากการศึกษาผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ หลังได้รับการสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ในการหาค่าเฉลี่ยร้อยละ และการแปลความพึงพอใจ ดังปรากฏในตารางที่ 3 :

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ลำดับ	ประเด็นการประเมิน	X	S.D	แปลผล
	ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในด้านผู้สอน ดังต่อไปนี้	4.91	0.29	มากที่สุด
1	ผู้สอนได้แจ้งวัตถุประสงค์ของการสอนอย่างชัดเจน	4.90	0.30	มากที่สุด
2	ผู้สอนมีการเตรียมเนื้อหาในการสอนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4.90	0.30	มากที่สุด
3	ผู้สอนได้มีการจัดเตรียมกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่สอนในแต่ละวัตถุประสงค์	4.87	0.34	มากที่สุด
4	ผู้สอนมีความสามารถในการอธิบายและถ่ายทอดความรู้ได้อย่างชัดเจน	4.90	0.30	มากที่สุด
5	ผู้สอนมีความรู้และความชำนาญในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน	4.90	0.30	มากที่สุด
6	ผู้เรียนได้มีโอกาสในการฝึกปฏิบัติมากขึ้นผ่านการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน	4.97	0.18	มากที่สุด
	ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในด้านเนื้อหา ดังต่อไปนี้	4.89	0.31	มากที่สุด
7	เนื้อหามีความทันสมัยเหมาะสมกับบริบทการสื่อสารในปัจจุบัน	4.90	0.30	มากที่สุด
8	เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.90	0.30	มากที่สุด
9	เนื้อหาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.87	0.34	มากที่สุด
	ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในด้านการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้	4.93	0.26	มากที่สุด
10	การจัดการเรียนรู้มีกระบวนการจัดลำดับที่ชัดเจนเข้าใจง่าย และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนี้	4.94	0.25	มากที่สุด
11	ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)	4.90	0.30	มากที่สุด
12	ขั้นนำเสนอ (Presentation)	4.94	0.25	มากที่สุด
13	ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)	4.94	0.25	มากที่สุด

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ประเด็นการประเมิน	X	S.D	แปลผล
14	ชั้นนำภาษาไปใช้ (Production)	4.90	0.30	มากที่สุด
15	ขั้นสรุปความรู้ (Wrap-up)	4.94	0.25	มากที่สุด
16	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน	4.97	0.18	มากที่สุด
17	การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.94	0.25	มากที่สุด
18	การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลาและเนื้อหา	4.90	0.30	มากที่สุด
ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในด้านการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้		4.94	0.23	มากที่สุด
19	สื่อการสอนสามารถส่งเสริมความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ	4.97	0.18	มากที่สุด
20	สื่อการสอนมีความเหมาะสมและมีความหลากหลาย	4.94	0.25	มากที่สุด
21	สื่อการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	4.94	0.25	มากที่สุด
22	สื่อการสอนสร้างบรรยากาศที่ดีและเพิ่มโอกาสในการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4.90	0.30	มากที่สุด
23	รูปแบบและลักษณะของเกมประเภทต่าง ๆ ที่ใช้เป็นสื่อการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน	4.97	0.18	มากที่สุด
24	- เกม Kahoot (คาฮูท)	4.97	0.18	มากที่สุด
25	- เกม Quizizz	4.97	0.18	มากที่สุด
26	- เกม Wordwall	4.97	0.18	มากที่สุด
27	- เกม Quizalize	4.94	0.25	มากที่สุด
28	- เกม Purposegames	4.87	0.34	มากที่สุด
29	- เกม Mentimeter	4.94	0.25	มากที่สุด
ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้		4.94	0.22	มากที่สุด
30	การมอบหมายงานให้กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน	4.97	0.18	มากที่สุด
31	การวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีรูปแบบหลากหลาย	4.97	0.18	มากที่สุด
32	การกำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความชัดเจนและเหมาะสมกับเนื้อหาและบริบทการสื่อสาร	4.84	0.37	มากที่สุด
33	การวัดและประเมินผลคำนึงถึงความสามารถตามสภาพจริงของผู้เรียน	4.97	0.18	มากที่สุด
34	การวัดและประเมินผลมีความโปร่งใสและตรวจสอบได้	4.97	0.18	มากที่สุด
ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในด้านความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ดังต่อไปนี้		4.95	0.23	มากที่สุด
35	ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ	4.94	0.25	มากที่สุด
36	ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นจากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	4.97	0.18	มากที่สุด
37	ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการสื่อสารได้	4.94	0.25	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม		4.93	0.25	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 จะเห็นได้ว่า โดยรวม นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.25 เมื่อพิจารณาประเด็นการประเมินรายข้อ จำนวน 37 ข้อจาก 6 ด้าน ประกอบด้วย ด้านผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อ การจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้ และด้านความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน พบว่า ผลคะแนนความพึงพอใจในทุก ประเด็นมีผลประเมินในระดับมากที่สุด

โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.95 รองลงมาคือ ด้านการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้ และด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 รองลงมา คือ ด้านการจัดการ เรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 รองลงมา คือ ด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 และ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.89 ตามลำดับ อีกทั้ง ผู้เรียนยังเขียน ข้อความแสดงความรู้สึกหลังเรียนสะท้อนมายัง ผู้วิจัย สรุปได้ว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกมีความสุข สนุกกับการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ เป็นการเรียนรู้ที่ไม่น่าเบื่อ มีประโยชน์ได้ความรู้เป็นการเรียนที่สนุก และได้รับความรู้ไปพร้อมกัน และอยากให้มีการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับรายวิชาอื่น ๆ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษามีประเด็นที่น่าสนใจสามารถ นำมาอภิปรายได้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ มีผลการศึกษาสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัย

เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ Intasara (2019); Ngampong (2021); Lungka (2021) Yarahmadzahi & Parvin (2018); Gaber (2021) ที่นำแนวคิด ดังกล่าวไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ไปใช้พัฒนาความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เช่นเดียวกัน การวิจัยมีผลดังกล่าวอาจมีสาเหตุ ดังต่อไปนี้

1.1 การวางแผนการสอนมีความชัดเจน และจัดทำอย่างเป็นระบบในทุกบทเรียน เนื่องจาก ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและวิธีการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานจากนักวิชาการ อาทิ Chinnasri (2017), Ngampong (2021); Lungka (2021); Chankit, Prasongporn and Hemkittiwat (2021); Yarahmadzahi & Parvin (2018) ทำให้ผู้วิจัยเกิดความตระหนักในการตรวจสอบ และปรับปรุงการวางแผนการสอน กิจกรรม และ การใช้สื่อเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ได้อย่างละเอียดและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ได้มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะความสามารถ ด้านไวยากรณ์อย่างเต็มที่ และเป็นไปตามรูปแบบ กระบวนการเรียนรู้ภาษาตามวัตถุประสงค์ที่ได้ กำหนดไว้ แต่ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่ม ต้องใช้เวลาในการสอนนานกว่าที่กำหนดไว้ จากการทำกิจกรรมของผู้เรียน ทำให้ผู้สอน ต้องมีการยืดหยุ่นเวลาและการปรับกิจกรรม ตามความเหมาะสมและการควบคุมเวลา กฎ กติกา ในการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นฐาน ต้องควบคุมให้ผู้เรียน ปฏิบัติให้แล้วเสร็จภายในเวลาที่กำหนด เพื่อจะได้ ดำเนินการตามแผนการสอนที่กำหนดไว้

1.2 ขั้นตอนการสอนประกอบด้วย กิจกรรมที่น่าสนใจ กล่าวคือ ในขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) เป็นขั้นตอนในการเตรียมความพร้อมและสร้างแรงจูงใจในการเรียน พร้อมแจ้งวัตถุประสงค์ของแผนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน สำหรับขั้นตอนที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา การเสนอคำศัพท์ใหม่ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ตามแต่ละแผนการเรียนรู้จากผู้สอน และให้ผู้เรียนทำกิจกรรมทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะความสามารถด้านไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องต่อการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ (ฟัง พูด อ่าน และเขียน) สำหรับขั้นตอนที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในด้านความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งในแต่ละแผนจะมีการฝึกปฏิบัติที่มีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเกมที่นำมาใช้ในแผนนั้น ๆ แต่จะเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและเข้าใจในบทเรียนที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน สำหรับขั้นตอนที่ 4 ขั้นนำภาษาไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสำหรับการคิดวิเคราะห์และใช้ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยมีกิจกรรมให้ผู้เรียนแบบจับคู่ แบบกลุ่ม เพื่อพัฒนาทักษะด้านการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในการสื่อสารที่มีหลากหลายรูปแบบ และขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปความรู้ (Wrap-up) เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจและสรุปความรู้ในบทเรียนด้านไวยากรณ์ตามแผนการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้เรียนจะได้ใช้ความคิดในการสรุปเนื้อหาของบทเรียนในแต่ละ

บทเรียน ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ตามความเหมาะสมของแต่ละบทเรียน

2. การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนให้สามารถใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและใช้ในสถานการณ์จริง ทั้งยังมีการจัดกิจกรรมแบบคู่ และแบบกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้านการมีปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกับผู้อื่น มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดแก้ปัญหาได้อีกทั้ง ยังเปิดโอกาสในการแสดงความคิดเห็น การมีส่วนร่วม และการแสดงออกหน้าชั้นเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้จากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การประยุกต์ใช้ความรู้ในการสื่อสาร และมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น โดยการใช้เกมประเภทต่าง ๆ ที่ใช้เป็นสื่อการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน ประกอบด้วย เกม Kahoot เกม Quizizz เกม Wordwall เกม Quizalize เกม Purposegames และเกม Mentimeter จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน ทั้งยังสร้างบรรยากาศที่ดีและเพิ่มโอกาสในการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน และสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Tanago (2017); Intasara (2019) & Abedizadeh (2020) ได้กล่าวโดยสรุปว่า เกมสามารถช่วยให้เกิดการสร้างแรงจูงใจ และช่วยเสริมสร้างความฉลาดให้เพิ่มขึ้นทีละน้อย ๆ ทำให้

การจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐานเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดี มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ลดความน่าเบื่อและความกดดันในการเรียนรู้ อีกทั้ง ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก รู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลาที่เรียน และผู้สอนมีบทบาทน้อยในการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น จากผลการวิจัยที่พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการสื่อสารได้ และมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ใช้เป็นสื่อการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนที่มีความหลากหลาย ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย เกม Kahoot เกม Quizizz เกม Wordwall เกม Quizalize เกม Purposegames และเกม Mentimeter โดยแต่ละเกมจะมีความแตกต่างกัน แต่เป็นสื่อการเรียนรู้ผ่านเกม ที่ผู้เรียนสนใจ สนุกสนาน และเพลิดเพลินกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพิ่มโอกาสในการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนจนทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมออนไลน์ ผู้เรียนต้องมีอุปกรณ์เทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ รวมถึงระบบอินเทอร์เน็ต หรือ ระบบอินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย (Wifi) ในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวได้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างการออกแบบเกม Quizizz ในการจัดการเรียนรู้ หัวข้อ (Part of Speech – Noun) ซึ่งได้มีการออกแบบเกมให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาของบทเรียน โดยผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาบทเรียน ประกอบด้วย ประเภทของคำนาม คำนามนับได้และนับไม่ได้ และคำนามเอกพจน์และพหูพจน์ ซึ่งผู้วิจัยได้มีการออกแบบเกมที่มีรูปแบบคำถามหลายรูปแบบตามความเหมาะสมของเนื้อหา เช่น เรื่องประเภทของคำนาม ประกอบด้วย การเลือกประเภทของคำนาม จะมีรูปแบบคำถามแบบ Multiple-choice / การหาคำนามและใส่ประเภทของคำนาม โดยใช้รูปแบบคำถามแบบ Fill in the blank / การแต่งประโยคโดยใช้คำนาม โดยใช้รูปแบบคำถามแบบ Open-ended และในหัวข้ออื่น ๆ ก็จะมีการออกแบบเกมให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาตามที่ผู้เรียนกำหนดไว้ และ ในแต่ละกิจกรรมจะมีคะแนนให้ผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม อีกทั้ง ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ความสนใจในการเรียนรู้ และมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ทั้งนี้ ผู้เรียนได้เขียนความรู้สึกหลังเรียนเพื่อสะท้อนการจัดการเรียนรู้มายังผู้วิจัย โดยสรุปได้ว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้ความรู้ไปพร้อมสนุก เป็นการเรียนรู้ที่ไม่น่าเบื่อ และมีประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้วิธีการเรียนแบบนี้

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จึงเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้สอนได้ตรวจสอบและปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยเน้นไปที่

การพัฒนาความสามารถด้านไวยากรณ์เป็นหลัก ในกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จนเกิดเป็นสมรรถนะในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น อีกทั้งยังสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้เรียนรู้สึก มีความสุข ความกระตือรือร้น ความสนใจ ในการเรียนรู้อยู่เสมอ ซึ่งถือว่าเป็นคุณลักษณะ ที่ดีในการเรียนต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ในการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ประกอบด้วย ขั้นตอน และกิจกรรมที่หลากหลาย ผู้เรียนอาจจะใช้ เวลานานกว่าที่กำหนดไว้ ดังนั้น อาจารย์ผู้สอนต้อง ยืดหยุ่นเวลาและปรับกิจกรรมตามความเหมาะสม
2. ควรมีการควบคุมเวลา กฎ กติกา การตัดสินใจในการเล่นอย่างชัดเจน เพื่อจะทำให้ การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามที่กำหนดไว้

3. การเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับระบบ อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ให้มีประสิทธิภาพ ทั้งด้านความเร็ว และการครอบคลุม ทุกพื้นที่ของห้องเรียน เพื่อการจัดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ Game-based Learning ในทักษะ ความสามารถของนักศึกษาในด้านอื่น ๆ เพื่อพัฒนา ความสามารถของนักศึกษาในการใช้ภาษาอังกฤษ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ Game-based Learning ในระดับชั้นอื่น ๆ หรือรายวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลการจัดการเรียนรู้ ให้มากขึ้น
3. ควรมีการส่งเสริมรูปแบบการจัดการ เรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยและ สอดคล้องกับยุคปัจจุบัน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ มีการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น เช่น คอมพิวเตอร์ Smart Phone หรือ แท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถของนักศึกษาโดยใช้ เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Abedizadeh, A. (2020). An action research on game-based language teaching and its effect on L2 learner's English achievement. Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/action-research-game-based-language-teaching-its-l2-abedizadeh> on 22nd May 2022 [2022, 30 Jul.].
- Byun, J. H., & Loh, C. S. (2015). Audial engagement: effects of game sound on learner engagement in digital grammar-based learning environments. *Computers in Human Behavior*, 46, 129-138.

- Chankit, M., Prasongporn, P., & Hemkittiwat, W. (2021). The effect of semantic mapping through reading text activity on vocabulary memorizing ability and retention of Rajamangala University of technology tawan-ok students. **Journal of Educational Research, Faculty of Education, Srinakharinwirot University**, 16(1), 214 - 224. (In Thai)
- Chinnasri, A. (2017). **The development of English grammar proficiency of college of fine arts students using worksheets based on CEFR**. (Master of Arts Thesis). Burapha University, Chonburi. (In Thai)
- Intasara, W., (2019). **Game based learning: The latest trend education 2019**. Suan Dusit University, Bangkok. (In Thai)
- Jinpon, P. (2020). **Instructional media in Thai mooc project in subject “Difference between game, game-based learning & gamification”**. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LPimLESdgL4> on 22nd May 2022 [2022, 22 May]. (In Thai)
- Khamnong, T. (2019). Teach Less Learn More” Learning in The 21st Century and Buddhist Learning. **Mahachula Academic Journal**, 6(1), (145-157). (In Thai)
- Kumduang, P., & Thienpermpool, P. (2019). Teaching English Grammar Using Constructivism Theory for First Year Students, Faculty of Engineering and Industrial Technology. **Silpakorn University. Rajapark Journal**, 13(31), 179 - 194. (In Thai)
- Likert, R. (1970). **A Technique for The Measurement of Attitude**. In G.F. Summer (Ed). Attitudes Measurement. New York : Rand McNally.
- Lungka, P. (2021). Effects of Game-based learning on learning achievement of undergraduate students in early childhood education course. **Journal of Educational Research**, 16(1), (112 - 123). (In Thai)
- Matden, K., & Charumanee, N. (2017). Ability and the Relationships between Grammar Ability, Reading and Writing Skills. **Journal of Humanities Naresuan University**, 14(2), 33 - 45. (In Thai)
- Mejang, A., & Suksawas, W. (2021). The Application of Self-Assessment and Reflection on Developing the Quality of Lesson Plans of English Language Teachers. **Journal of Education Studies**, 49(3). (Jul-Sep 2021). 1-12-12/12 doi: 10.14456/educu.2021.45. (In Thai)

- Nassaji, H. & Hu, H. M. (2012). **The relationship between task-induced involvement load and learning new words from context**. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*.
- Ngampong, P. (2021). The development of English achievement using game based learning of the first year students in English program, Suan Dusit University. **The 10th National & International Conference “ Global Goals, Local Actions: Cooking Back and Moving Forward”** (647-657) (In Thai)
- Prachuablarp, C. (2016). Game-based learning for development of Learning nursing. **Journal of nursing division**, 43 (2), 127 - 136. (In Thai)
- Sa-e-dee, Y., & Charumanee, N. (2020). Achievement on English grammar and opinion towards the use of teacher-fronted instruction and peer teaching strategy. **Journal of Yala Rajabhat University**, 15(3), 319 - 327. (In Thai)
- Soflano, M., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2015). An application of adaptive games-based learning based on learning style to teach SQL. **Computers & Education**, 86, 192-211. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.03.015>
- Sulaiman, F., & Bortor, N. (2020). **The development of localized instructional media on English grammar through the participation of teachers in Yala province**. Education faculty, Yala Rajabhat University, Yala. (in Thai)
- Tanago, N., (2017). **The effectiveness of using games-based learning in teaching English vocabulary**. (MASTER of Arts in English Language Thesis). Thammasart University, Bangkok. (In Thai)
- Yarahmadzahi, N., & Parvin, M. (2018). The effects of game-based learning on the grammatical accuracy of Iranian high school students. **Iranian Journal of English for Academic Purposes**. Chaahar Maritime University, 6(1), (31 - 46).
-