

The Effects of Using Online Games to Develop English Grammar of North Bangkok University Students

Pornnarong Singsamran ^{1*} Yuwadee Chujit ² Napapat Wachiraklinkhajorn ³
Amornrat Prawatrungrueng ⁴ and Kampechara Puriparinya ⁵

¹ Faculty of Liberal Arts, North Bangkok University

² Faculty of Information Technology and Digital Innovation, North Bangkok University

^{3,4,5} Faculty of Education, North Bangkok University

* Corresponding author. E-mail: pornnarong.si@northbkk.ac.th โทรศัพท์ 065 553 5196

ABSTRACT

This experimental research aimed to (1) compare English grammar learning achievement before and after using online games, and (2) investigate students' attitudes toward learning English grammar through online games. The sample consisted of 40 first-year undergraduate students majoring in Information Technology and Digital Innovation in the Faculty of Information Technology and Digital Innovation at North Bangkok University, selected through cluster random sampling. The research instruments included (1) learning management plans using online games, (2) pre-test and post-test on English grammar knowledge, and (3) a questionnaire on attitudes toward learning English grammar through online games. The research was conducted over one academic semester, with students participating in online game-based grammar activities for 16 hours, focusing on essential grammatical structures including tenses, articles, prepositions, modal verbs, conditional sentences, passive voice, relative clause and reported speech. The statistics for data analysis were mean, standard deviation, and t-test.

The results revealed that (1) students' English grammar knowledge after using online games was significantly higher than before at the .01 level, with particularly notable improvements in verb tense usage and sentence structure construction, and (2) students had positive attitudes toward learning English grammar through online games with the overall mean at a high level. Students reported increased motivation, reduced anxiety about grammar learning, and greater participation in classroom activities.

Keywords: Online games, English grammar, Game-based learning, Educational technology

ผลของการใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

พรณรงค์ สิงห์สำราญ ^{1*} ยุวดี ขุจิตต์ ² ณปภัช วชิรกลิ่นขจร ³
อมรรัตน์ ประวัตรุ่งเรือง ⁴ และ คำเพชร ภูริปริญญา ⁵

¹ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

² คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

^{3, 4, 5} คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ

* Corresponding author. E-mail: pornnarong.si@northbkk.ac.th โทรศัพท์ 065 553 5196

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์ และ (2) ศึกษาเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ (2) แบบทดสอบวัดความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน และ (3) แบบสอบถามเจตคติต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยเกมออนไลน์ การวิจัยดำเนินการในระยะเวลาหนึ่งภาคการศึกษา โดยนักศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ผ่านเกมออนไลน์เป็นเวลา 16 ชั่วโมง เน้นโครงสร้างไวยากรณ์ที่สำคัญ ได้แก่ กาล (tenses) คำนำหน้านาม (articles) คำบุพบท (prepositions) กริยาช่วย (modal verbs) ประโยคเงื่อนไข (conditional sentences), ประโยคที่ประธานเป็นผู้ถูกกระทำ (passive voice), ประโยคสัมพันธ (relative clause) and คำพูดที่รายงาน (reported speech) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีพัฒนาการที่โดดเด่นในการใช้กาลของกริยา (verb tense) และการสร้างโครงสร้างประโยค และ (2) นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก นักศึกษารายงานว่ามีแรงจูงใจเพิ่มขึ้น ความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเรียนไวยากรณ์ลดลง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น

คำสำคัญ: เกมออนไลน์, ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้ผ่านเกม, เทคโนโลยีการศึกษา

© 2025 JISSD: Journal of Integration Social Sciences and Development

บทนำ

ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสารระดับนานาชาติและเป็นทักษะที่จำเป็นในตลาดแรงงานยุคปัจจุบัน (Kirkpatrick, 2017) ทักษะภาษาอังกฤษที่ดีได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่เพิ่มโอกาสความก้าวหน้าในอาชีพและการประสบความสำเร็จในการศึกษาระดับสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาที่กำลังเตรียมตัวเข้าสู่ตลาดแรงงานในอนาคต อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังคงประสบปัญหาและความท้าทายหลายประการ ซึ่งสะท้อนให้เห็นจากผลคะแนนการทดสอบมาตรฐานระดับนานาชาติเช่น TOEFL และ TOEIC ที่นักศึกษาไทยมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าหลายประเทศในภูมิภาคเอเชีย (EF English Proficiency Index, 2023) นอกจากนี้ Teng & Sinwongsuwat (2015) กล่าวว่า นักศึกษาไทยส่วนใหญ่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษอยู่ที่ระดับ A1-A2 ตามเกณฑ์ CEFR ซึ่งทำให้ไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในหัวข้อที่ซับซ้อน และประสบปัญหาในการใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่ถูกต้องในสถานการณ์ต่าง ๆ และจากการศึกษาวิจัยของ Pongsatorn Pawabutra (2024) พบว่าผู้เรียนภาษาอังกฤษชาวไทยมีแนวโน้มทำข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ในรูปแบบที่เป็นระบบและสามารถคาดการณ์ได้ โดยข้อผิดพลาดประเภท Misformation (การใช้รูปแบบผิด) เป็นปัญหาที่พบบ่อย

ที่สุด คิดเป็นสัดส่วน 69.62% ของข้อผิดพลาดทั้งหมด โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาความไม่สอดคล้องระหว่างประธานและกริยา (Subject-verb agreement) ที่พบในสัดส่วน 25.32% และการใช้รูปกริยาผิด (Verb form misformation) ในสัดส่วน 17.72% นอกจากนี้ยังพบข้อผิดพลาดประเภท Addition (การเติมเกิน) ในสัดส่วน 15.82% และ Omission (การละไว้) ในสัดส่วน 13.29% ตามลำดับ สาเหตุหลักของปัญหาเหล่านี้เกิดจากปัจจัยสำคัญหลายประการ ได้แก่ การแทรกแซงของภาษาแม่ เนื่องจากภาษาไทยไม่มีระบบการผันกริยาตามประธานหรือกาล ทำให้ผู้เรียนมีความยากลำบากในการประยุกต์ใช้กฎไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ความซับซ้อนของระบบกาลภาษาอังกฤษที่แตกต่างจากภาษาไทยอย่างมีนัยสำคัญ และการขาดโอกาสในการฝึกใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงนอกห้องเรียน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้ทางทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย Saengboon (2017) กล่าวว่า นักศึกษาไทยประสบปัญหาในการทำ ความเข้าใจและใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากความแตกต่างระหว่างโครงสร้างทางไวยากรณ์ของภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการสื่อสารอย่างถูกต้องและเหมาะสมในบริบทต่าง ๆ อีกทั้งวิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำกฎไวยากรณ์โดยขาดบริบทที่มีความหมายมักไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในทศวรรษที่ผ่านมา (Prensky, 2019) งานวิจัยหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมสามารถเพิ่มความสนใจ แรงจูงใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่ผู้เรียนคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน (Gee, 2007) เกมออนไลน์เพื่อการศึกษา มีองค์ประกอบที่สนับสนุนการเรียนรู้ เช่น การให้ข้อมูลย้อนกลับทันที การสร้างความท้าทายที่เหมาะสม และการกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองที่มีความหมาย (Plass, Homer, & Kinzer, 2020) ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning Theory) แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม หรือ Game-Based Learning เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้และพัฒนาทักษะให้แก่ผู้เรียน โดย Prensky (2019) ได้อธิบายว่าเกมเพื่อการศึกษา มีองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ ได้แก่ กฎกติกา เป้าหมาย ผลลัพธ์และข้อมูลย้อนกลับ การแข่งขันหรือความท้าทาย การมีปฏิสัมพันธ์ และโครงเรื่องหรือการนำเสนอ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยสร้างความน่าสนใจและแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน Gee (2007) ได้เสนอหลักการการเรียนรู้ผ่านเกมที่มีประสิทธิภาพ โดยชี้ให้เห็นว่าเกมที่ออกแบบมาอย่างดีจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับลึก (Deep Learning) โดยเกมจะต้องมีการออกแบบที่ให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีที่มีความหมาย (Immediate and Meaningful Feedback) มีความท้าทายที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน (Well-Ordered Problems) สร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ผ่านความสนุกและความพึงพอใจในการเล่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองและเรียนรู้จากความล้มเหลวในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย (Safe Failure) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) Plass, Homer และ Kinzer (2015) ได้เสนอกรอบแนวคิดการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (Framework for Game-Based Learning Design) ที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างกลไกของเกม (Game Mechanics) องค์ประกอบทางจิตวิทยา (Psychological Mechanisms) และผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) โดยอธิบายว่าการออกแบบเกมที่ดีย่อมสามารถกระตุ้นกระบวนการทางปัญญา อารมณ์ และสังคมที่นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้ผ่านเกมสอดคล้องกับวงจรการเรียนรู้ของ Kolb เนื่องจากเกมให้ประสบการณ์เชิงรูปธรรม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สังเกตและไตร่ตรองผลของการกระทำ สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกฎไวยากรณ์ และนำความรู้ไปทดลองใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ในเกม (Plass et al., 2020) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างความรู้ด้วยตนเองเชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดย Vygotsky (1978) ได้เสนอแนวคิดเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งเป็นช่องว่างระหว่างสิ่งที่ผู้เรียนสามารถทำได้ด้วยตนเองและสิ่งที่ผู้เรียนสามารถทำได้ด้วยความช่วยเหลือจากผู้อื่น การใช้เกมในการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับแนวคิดนี้ เนื่องจากเกมสามารถให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียน (Scaffolding) ในระดับที่เหมาะสม ผู้เรียนมีโอกาสสร้างความรู้ผ่านการแก้ปัญหาในเกม เกมออนไลน์หลายรูปแบบส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Constructivism) Gee (2007) ได้ชี้ให้เห็นว่าเกมที่ออกแบบมาอย่างดีจะสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้ทดลอง ลองผิดลองถูก และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ศึกษาการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเช่น

รภัส ชัยจรวัฒน (2564) พบว่า 1) ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 อยู่ในระดับมากที่สุด อรอนงค์ ธรรมจินดา (2565) พบว่า 1) ได้ค่าประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เท่ากับ 89.66/ 86.73 2) หลังใช้เกมออนไลน์คะแนนเฉลี่ยความรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้านของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ 3) ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการบูรณาการเกมออนไลน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้านอยู่ในระดับมาก ผลการวิจัยครั้งนี้สนับสนุนว่าเกมออนไลน์เรื่องเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้านเป็นแนวทางใหม่ที่ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้และเข้าใจเรื่องเพศศึกษามากขึ้น ควรพิจารณานำเกมออนไลน์มาบูรณาการในการสอนเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ยงยุทธ แก้วเต็ม (2566) พบว่า ผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบเกมดิจิทัลและการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่อความรู้ ทักษะการป้องกันการเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ทางคลินิกสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) ไม่พบอุบัติการณ์การเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ทางคลินิก โดยผลลัพธ์หลังใช้โปรแกรมสนับสนุนให้นักศึกษามีทักษะด้านความปลอดภัยตัว ด้านอารมณ์และการบริหารจัดการความคิดในการป้องกันความเสี่ยงทางคลินิก ดังนั้นโปรแกรมการเรียนรู้ดังกล่าวจึงส่งเสริมการป้องกันการเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ทางคลินิกในการฝึกภาคปฏิบัติได้

กิงกมล ศิริประเสริฐ (2564) พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยอยู่ในระดับกลาง 2) ผลการกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ มีการกำกับตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยอยู่ในระดับกลาง และ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก

ณัฏฐา ผิวมา (2566) พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) คะแนนพัฒนาการเฉลี่ยร้อยละ 53.54 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับพัฒนาการเรียนรู้ระดับสูง และ 3) ความพึงพอใจในภาพรวมของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการใช้เกมออนไลน์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเริ่มได้รับความนิยมในประเทศไทย แต่ยังมีศึกษาน้อยเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ในการพัฒนาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลของการใช้เกมออนไลน์ในการพัฒนาความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ใช้แบบแผนการวิจัยเบื้องต้นแบบ กลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 177 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการจับสลากเลือก 1 ห้องเรียนจากทั้งหมด 3 ห้องเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ จำนวน 8 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง ประกอบด้วย หัวข้อไวยากรณ์ภาษาอังกฤษพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้แก่ Tenses, Articles, Prepositions, Modal Verbs, Conditional Sentences, Passive Voice, Relative Clauses และ Reported Speech โดยบูรณาการเกมออนไลน์ 5 ประเภท ได้แก่ Kahoot!, Quizizz ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษาจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ ที่ครอบคลุมเนื้อหาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษทั้ง 8 หัวข้อ โดยผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ได้ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.35-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.25-0.85 และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 เท่ากับ 0.86

2.3 แบบสอบถามเจตคติต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยเกมออนไลน์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านประโยชน์และความสำคัญของเกมออนไลน์ในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ (2) ด้านความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน (3) ด้านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในการเรียน และ (4) ด้านความเหมาะสมของเกมออนไลน์ที่ใช้ในการเรียนการสอน พร้อมคำถามปลายเปิด 2 ข้อเกี่ยวกับข้อดีและข้อเสนอแนะในการใช้เกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 และนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.89

3. สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาที่เรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จำนวน 50 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

4.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ จำนวน 8 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 16 ชั่วโมง ในช่วงเดือนธันวาคม 2567 ถึงมกราคม พ.ศ. 2568

4.3 หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้ครบตามแผนที่กำหนด ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษแบบเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน

4.4 ให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามเจตคติต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยเกมออนไลน์

4.5 นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์ โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์ โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

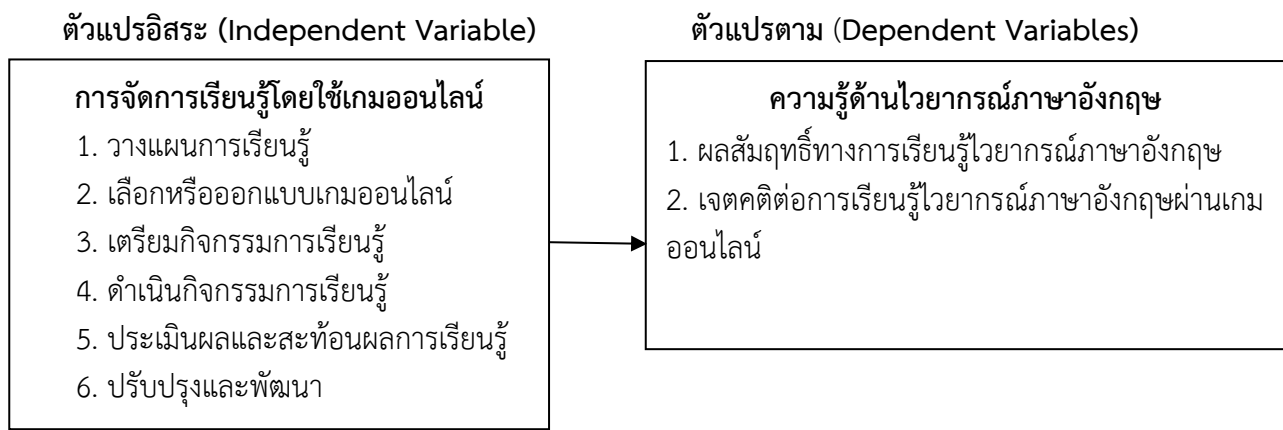
5.3 วิเคราะห์เจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลความหมายตามเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีเจตคติอยู่ในระดับน้อยที่สุด

5.4 วิเคราะห์ข้อมูลจากคำถามปลายเปิดโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอในรูปแบบความเรียง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. **วัตถุประสงค์ที่ 1** เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์

ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	40	50	23.75	5.64	18.42**	.000
หลังเรียน	40	50	38.35	4.92		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนเท่ากับ 23.75 คะแนน (S.D. = 5.64) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 38.35 คะแนน (S.D. = 4.92) เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบค่าที พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ ผลการศึกษาเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1 ด้านประโยชน์และความสำคัญของเกมออนไลน์ในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ	4.38	0.52	มาก
2 ด้านความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน	4.56	0.48	มากที่สุด
3 ด้านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในการเรียน	4.48	0.54	มาก
4 ด้านความเหมาะสมของเกมออนไลน์ที่ใช้ในการเรียนการสอน	4.32	0.58	มาก
รวม	4.44	0.53	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษามีเจตคติต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน ($\bar{X} = 4.56$) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในการเรียน ($\bar{X} = 4.48$) ด้านประโยชน์และความสำคัญของเกมออนไลน์ในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 4.38$) และด้านความเหมาะสมของเกมออนไลน์ที่ใช้ในการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.32$) ตามลำดับ ซึ่งทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมาก

ผลการวิเคราะห์คำตอบจากคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อดีและข้อเสนอแนะในการใช้เกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ สามารถสรุปได้ดังนี้

ข้อดีของการใช้เกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

1. ช่วยสร้างความสนุกสนานและลดความเครียดในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
2. กระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น
3. ได้รับข้อมูลย้อนกลับทันทีทำให้รู้ข้อผิดพลาดและสามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว
4. ช่วยจดจำกฎไวยากรณ์ได้ง่ายและนานขึ้นเนื่องจากเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ
5. ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแข่งขันที่สร้างสรรค์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน

ข้อเสนอแนะในการใช้เกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

1. ควรมีการจัดการเวลาในการเล่นให้เหมาะสม ไม่มากหรือน้อยเกินไป
2. ควรมีการอธิบายกฎไวยากรณ์ก่อนเริ่มเล่นเกมเพื่อให้เข้าใจพื้นฐานก่อน
3. ควรเพิ่มความหลากหลายของเกมให้มากขึ้นเพื่อไม่ให้เกิดความจำเจ
4. ควรพัฒนาเกมที่รองรับอุปกรณ์ที่หลากหลายและระบบอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียรควรมีการให้รางวัลหรือ

คะแนนพิเศษเพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การได้ฝึกฝนซ้ำ ๆ ผ่านกิจกรรมเกมที่หลากหลายช่วยให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจและจดจำโครงสร้างไวยากรณ์ได้ดียิ่งขึ้น กระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น ได้รับข้อมูลย้อนกลับทันทีทำให้รู้ข้อผิดพลาดและสามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว ช่วยจดจำกฎไวยากรณ์ได้ง่ายและนานขึ้นเนื่องจากเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ และส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแข่งขันที่สร้างสรรค์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน เกมออนไลน์ที่ได้รับการออกแบบให้มีความท้าทายที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของ

ผู้เรียน มีการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (Immediate feedback) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Krashen (1985) ที่กล่าวถึงการลดตัวกรองทางอารมณ์ (Affective filter) ในการเรียนภาษา และทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based learning) ของ Prensky (2019) ที่เน้นความสำคัญของความสนุกและความท้าทายในการเรียนรู้ ซึ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความมุ่งมั่นในการเรียน เกมดิจิทัลสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะทางภาษาซ้ำ ๆ ในรูปแบบที่หลากหลาย เสริมสร้างการเรียนรู้แบบอิสระ และพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ในบทความวิจัยของ Anyaegbu, Ting และ Li (2012) เรื่อง Serious Game Motivation in an EFL Classroom in Chinese Primary School พบว่า การสอนไวยากรณ์ผ่านเกมออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน และสร้างบริบทที่มีความหมายสำหรับการใช้โครงสร้างไวยากรณ์ในสถานการณ์จริง และสอดคล้องกับ Deesri (2002) ในบทความ Games in the ESL and EFL Class ได้ระบุว่า เกมทำให้การเรียนรู้ไวยากรณ์น่าสนใจมากขึ้น โดยส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น การฝึกฝนซ้ำในบริบทที่แตกต่างกัน และการเรียนรู้แบบอิสระซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความมั่นใจในการใช้ภาษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ รักษ์ ชัยจรรพวัฒน์ (2564) ที่ศึกษา ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราชวรวิหารยุคนครหลวง) จังหวัดสระบุรี พบว่า ความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ อรอนงค์ ธรรมจินดา (2565) ที่ศึกษา ผลของการบูรณาการเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้าน ต่อความรู้และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า หลังใช้เกมออนไลน์คะแนนเฉลี่ยความรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้านของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ยงยุทธ แก้วเต็ม (2566) ที่ศึกษาผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบเกมดิจิทัลและการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ต่อความรู้ ทักษะการป้องกันการเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ทางคลินิก พบว่า ผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบเกมดิจิทัลและการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่อความรู้ ทักษะการป้องกันการเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ทางคลินิกสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$)

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีเจตคติต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ เกมออนไลน์สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนด้วยภาพและเสียงที่น่าสนใจ มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน สร้างความมั่นใจผ่านระดับความยากที่เหมาะสม และสร้างความพึงพอใจผ่านระบบให้รางวัลและการบรรลุเป้าหมายในเกม สอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ ARCS Model ของ Keller (2010) ที่ประกอบด้วย Attention (ความสนใจ), Relevance (ความเกี่ยวข้อง), Confidence (ความมั่นใจ) และ Satisfaction (ความพึงพอใจ) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Yolageldili, G., & Arian, A. (2011). ที่ศึกษา ประสิทธิภาพของการใช้เกมในการสอนไวยากรณ์ให้กับผู้เรียนรุ่นเยาว์ พบว่า เกมช่วยสร้างบริบทการเรียนรู้ที่มีความหมาย กระตุ้นแรงจูงใจ ให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีทันใด และส่งเสริมการฝึกซ้ำในบรรยากาศที่สนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะไวยากรณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับแนวคิดของ Plass, Homer, & Kinzer (2020) ที่พบว่าผู้เรียนที่เรียนผ่านเกมมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนมากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม ผลการวิจัยนี้ยังสอดคล้อง กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2564) ที่ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากและสอดคล้องกับ อรอนงค์ ธรรมจินดา (2565) ที่ศึกษา ผลของการบูรณาการเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้านต่อความรู้และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการบูรณาการเกมออนไลน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้านอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ญัฐภา ผิวมา (2566) ที่ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษา สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต พบว่า ความพึงพอใจในภาพรวมของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมออนไลน์ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (38.35 คะแนน) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (23.75 คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 14.60 คะแนน คิดเป็นพัฒนาการร้อยละ 29.20 เมื่อวิเคราะห์ตามหัวข้อไวยากรณ์ทั้ง 8 หัวข้อ พบว่า หัวข้อที่นักศึกษามีพัฒนาการสูงที่สุด คือ Tenses และ Modal Verbs หัวข้อที่นักศึกษามีพัฒนาการปานกลาง ได้แก่ Articles, Prepositions และ Passive Voice หัวข้อที่นักศึกษายังคงมีความท้าทายแม้จะมีพัฒนาการ ได้แก่ Conditional Sentences, Relative Clauses และ Reported Speech นอกจากนี้ ผลการทดสอบหลังเรียนพบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 76.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ โดยมีนักศึกษาร้อยละ 85 ที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ และมีนักศึกษาร้อยละ 25 ที่ได้คะแนนในระดับดีมาก (ร้อยละ 80 ขึ้นไป)

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์ ผลการศึกษาเจตคติพบว่า นักศึกษามีเจตคติโดยรวมต่อการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.44) โดยมีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้ ด้านความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.56 ระดับมากที่สุด) นักศึกษาเห็นว่าเกมออนไลน์ช่วยเปลี่ยนการเรียนไวยากรณ์ที่น่าเบื่อให้เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ กระตุ้นให้อยากมีส่วนร่วม และช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนไวยากรณ์ ด้านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในการเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.48 ระดับมาก) นักศึกษารู้สึกมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน และกล้าแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับไวยากรณ์ที่เรียนมากขึ้น ด้านประโยชน์และความสำคัญของเกมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย 4.38 ระดับมาก) นักศึกษาเห็นว่าเกมออนไลน์ช่วยให้เข้าใจและจดจำกฎไวยากรณ์ได้ดีขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง และได้รับข้อมูลย้อนกลับทันทีซึ่งช่วยให้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ ด้านความเหมาะสมของเกมออนไลน์ที่ใช้ (ค่าเฉลี่ย 4.32 ระดับมาก) นักศึกษาเห็นว่าเกมออนไลน์ที่เลือกใช้มีความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับความสามารถ สามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ จากข้อมูลเชิงคุณภาพในคำถามปลายเปิดพบว่านักศึกษาชื่นชอบการแข่งขันและการทำงานเป็นทีมผ่านเกมออนไลน์ ซึ่งช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชั้นเรียน นอกจากนี้ การได้รับผลคะแนนและข้อมูลย้อนกลับทันทีช่วยให้นักศึกษาประเมินความก้าวหน้าของตนเองและปรับปรุงได้อย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1.1 อาจารย์ผู้สอนภาษาอังกฤษสามารถนำเกมออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา โดยควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน
- 1.2 การใช้เกมออนไลน์ในการเรียนการสอนควรมีการวางแผนและกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน รวมทั้งมีการอธิบายกฎไวยากรณ์พื้นฐานก่อนเริ่มเล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่จะเรียนรู้ผ่านเกม
- 1.3 สถาบันการศึกษาควรสนับสนุนการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีของอาจารย์ผู้สอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้สามารถใช้เกมออนไลน์และเทคโนโลยีอื่นๆ ในการพัฒนาการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรศึกษาผลของการใช้เกมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
- 2.2 ควรศึกษาผลของการใช้เกมออนไลน์ในการพัฒนาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในระยะยาว เพื่อติดตามความคงทนของความรู้
- 2.3 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษ เช่น ปัจจัยด้านผู้เรียน ปัจจัยด้านผู้สอน และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กึ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 4(2), 157 – 180.
- ณัฏฐา ผิวมา. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษา สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. *วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ*, 4(2), 84–96.
- ยงยุทธ แก้วเต็ม. (2566). ผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบเกมดิจิทัลและการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ต่อความรู้ ทักษะการป้องกันการเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ทางคลินิก. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์*, 18(1), 21–40.
- รภัส ชัยขจรวัฒน์ (2564) ผลการใช้เกมออนไลน์ที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนวัดบำเพ็ญพรต (ประมาณราชบุรุษวิทยานุสรณ์) จังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. คลังปัญญามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อรอนงค์ ธรรมจินดา. (2565). ผลของการบูรณาการเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาแบบรอบด้าน ต่อความรู้และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิจัยการพยาบาลและวิทยาศาสตร์สุขภาพ*, 14(1), 47 – 61.
- Anyaeabu, R., Ting, S. H., & Li, C. S. (2012). Serious game motivation in an EFL classroom in Chinese primary school. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(1), 154–161.
- Deesri, A. (2002). *Games in the ESL and EFL class*. Peter Lang, New York.
- EF English Proficiency Index. (2023). *EF EPI 2023 - EF English Proficiency Index*. Peter Lang, New York.
- Gee, J.P. (2007). *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. Peter Lang, New York.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Kirkpatrick, A. (2017). *World Englishes: Implications for international communication and English language teaching*. Cambridge University Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Krashen, S. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. New York: Longman.
- Pongsatorn Pawabutra. (2024). An analysis of grammatical errors in English speaking of Thai EFL learners. *Journal of English Language and Linguistics*, 5(3), 297-313.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50, 258-283.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of game-based learning*. Massachusetts, U.S.A: MIT Press.
- Prensky, M. (2019). *Digital game-based learning* (2nd ed.). McGraw-Hill Education.
- Saengboon, S. (2017). English grammar and Thai university students: An insurmountable linguistic battle. *English Language Teaching*, 10(11), 22–33.
- Teng, F., & Sinwongsuwat, K. (2015). Thai university students' problems of language use in English speaking. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 14(2), 601–617.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yolageldili, G., & Arikan, A. (2011). Effectiveness of using games in teaching grammar to young learners. *Elementary Education Online*, 10(1), 219–229.