

Developing English Reading Skills through Active Learning and Educational Games Among Grade 5 Students at Ban Tha Mongkol School, Nan Province

Laddawan Thongmool ^{1*} and Wacharapatr Techawattanasiridumrong ²

^{1, 2} Faculty of Education, Phra Nakhon Si Ayutthaya Rajabhat University.

* Corresponding author. E-mail: Gladda616@gmail.com

ABSTRACT

The research aimed to 1) compare the English learning achievement before and after studying of Grade 5 students who learned using the active learning model through educational games, 2) study the English reading skills of Grade 5 students who learned using the active learning model through educational games, and 3) study the satisfaction of Grade 5 students towards learning using the active learning model through educational games using the One-Group Pretest-Posttest Design experiment. The research instruments were 1) the learning management plan using the active learning model through educational games, 2) the English learning achievement test, 3) the English reading skill test, and 4) the satisfaction questionnaire. The sample consisted of 10 Grade 5 students of Ban Tha Mongkol School, Nan Province, the second semester of the academic year 2024, who were selected by purposive sampling. The data analysis used the mean and standard deviation to analyze the students' learning achievement and satisfaction, and the t-test to compare the learning achievement before and after studying. To examine the statistical differences from the experiment.

The research results found that 1) The academic achievement in English of the 5th grade students before and after learning by using the active learning model through games found that the post-learning score was significantly higher than before learning at the .05 level. 2) The English reading skills of the students after learning when compared to the specified criteria were found to be at a high level. 3) The satisfaction of the students with the learning activities in English using the active learning model through educational games was found to be at the highest level. This indicates that the use of the active learning model through games is effective in developing English reading skills and has been well-received by the students.

Keywords: Reading skill, Games, Active learning.

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่ามงคลจังหวัดน่าน

ลัดดาวัลย์ ทองมูล ^{1*} และ วัชรภัทร เตชะวัฒนศิริดำรง ²

^{1, 2} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

* Corresponding author. E-mail: Gladda616@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา 2) เพื่อศึกษาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา โดยใช้แผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 3) แบบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่ามงคล จังหวัดน่าน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ใช้ระยะเวลาทดลอง 20 ชั่วโมง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน และใช้การทดสอบค่าที เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียน เพื่อตรวจสอบความแตกต่างทางสถิติ จากการทดลอง

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกม พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด พบว่า อยู่ในระดับมาก 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและได้รับการตอบรับที่ดีจากนักเรียน

คำสำคัญ: ทักษะการอ่าน, การเรียนรู้แบบเชิงรุก, เกมการศึกษา

© 2026 JISSD: Journal of Integration Social Sciences and Development

บทนำ

ในสังคมโลกยุคปัจจุบัน การมีทักษะภาษาอังกฤษถือเป็นสิ่งจำเป็นในการศึกษาค้นคว้า การติดต่อสื่อสาร การประกอบอาชีพ และการลงทุนในธุรกิจระหว่างประเทศ (Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education 2018) ซึ่งการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพเป็นสิ่งสำคัญในการแข่งขันกับประเทศอื่น ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มอาเซียน EF English Proficiency Index (2025) พบว่าความสามารถทางภาษาอังกฤษของประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 116 จาก 123 ประเทศทั่วโลก จัดอยู่ในกลุ่มระดับความสามารถทางภาษาดำรง (Very Low Proficiency) การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด การศึกษาต้องปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก (Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education (2018) การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะภาษาอังกฤษที่เทียบเท่ากับประเทศในอาเซียนถือเป็นเป้าหมายสำคัญ ซึ่งสามารถทำได้ผ่านการเน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยต้องฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน พร้อมทั้งพัฒนาแนวคิดและทักษะการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน พิณสุตา สิริธรรังศรี (2557) เพื่อแก้ไขปัญหาด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ถือเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการ

เรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดมากกว่าเนื้อหาวิชา การเรียนรู้แบบเชิงรุกช่วยให้นักเรียนสามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ขึ้นเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยมีครูผู้สอนทำหน้าที่แนะนำและกระตุ้นการเรียนรู้ไปสู่การคิดในระดับสูง (Higher Order Thinking) Wiramethikul (2016) ซึ่งการเรียนรู้ที่เน้นการทำความเข้าใจนั้นช่วยเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ในกระบวนการนี้ ครูผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สะท้อนการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยการสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและครู รวมถึงการลดบทบาทการสอนโดยตรงของครูเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง Office of the Basic Education Commission (2019) การเรียนรู้แบบเชิงรุกจึงช่วยเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการเรียนรู้จากการลงมือทำ ซึ่งมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนักเรียน

นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกแล้ว การเรียนรู้ผ่านเกมก็เป็นวิธีที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนสามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนรู้ โดยที่นักเรียนไม่รู้สึกรำคาญ การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และช่วยพัฒนากระบวนการคิดได้อย่างไม่รู้ตัว ทิศนา ขมมณี (2562) โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำข้อมูลจากเกมมาใช้สรุปผลการเรียนรู้ ช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นในบรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน การเรียนรู้ผ่านเกมยังส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและแสดงออกมากขึ้น อีรวรา ปลาดตะเียนทอง (2562) ได้ให้ความเห็นว่า นักเรียนจะท่องคำศัพท์บ่อยครั้งแต่ก็ไม่สามารถบอกความหมายของสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้องได้ อีกทั้งนักเรียนไทยที่เรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศไม่สามารถอ่าน เขียน พูด หรือเข้าใจภาษาอังกฤษโดยปราศจากการรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ปัญจลักษณ์ ถวาย (2560) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนของการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่เรียนโดยใช้เกมสคำศัพท์ภาษาอังกฤษสอดคล้องกับแนวคิดของ สุณี บุญพิทักษ์ (2557) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานต่าง ๆ เช่น การคิดหาคำตอบ การสังเกต และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก

ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยเห็นถึงปัญหาที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถอ่านคำศัพท์และแปลความหมายได้ ซึ่งเป็นอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นควรปรับเปลี่ยนวิธีการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ซึ่งสามารถสอดแทรกเข้ากับเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างเหมาะสม ในกระบวนการนี้ นักเรียนจะได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นเกม ช่วยให้เกิดความสนุกสนานและไม่รู้สึกเบื่อหน่าย การเรียนรู้แบบนี้จะเสริมสร้างความคิดเชิงบวกและเพิ่มความมั่นใจให้นักเรียน โดยการฝึกฝนเป็นประจำจะช่วยให้เด็กกล้าที่จะออกเสียงจากคำเป็นกลุ่มคำ และจากกลุ่มคำเป็นประโยค รวมทั้งสามารถพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ได้ ซึ่งยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา
2. เพื่อศึกษาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Designs) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) โดยการใช้กลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียวในการทดสอบ ซึ่งจะทำการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจ ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา เพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้เครื่องมือดังกล่าวในการเรียนรู้ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ของโรงเรียนบ้านท่ามวงคล ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกโดยใช้วิธีการแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านท่ามวงคล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ดำเนินการสร้างเครื่องมือ โดยการศึกษาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ซึ่งได้วิเคราะห์ และสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีแหล่งข้อมูลคือเอกสาร ตำรา บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ที่มีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอกด้านการศึกษาระดับอุดมศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน มีประสบการณ์ในการทำงาน 5 ปีขึ้นไป จำนวน 1 ท่าน 2) ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอก ด้านการวัดและประเมินผลมีประสบการณ์ในการทำงาน 5 ปีขึ้นไป จำนวน 1 ท่าน 3) ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอก หรือเป็นนักวิชาการการศึกษา ศักขานีเทศก์ ครูที่มีประสบการณ์ด้านวิชาภาษาอังกฤษมีประสบการณ์ในการทำงาน 5 ปีขึ้นไป จำนวน 3 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา และแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความตรงเชิงเนื้อหา ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3.2 ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

3.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจในระดับสูงต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

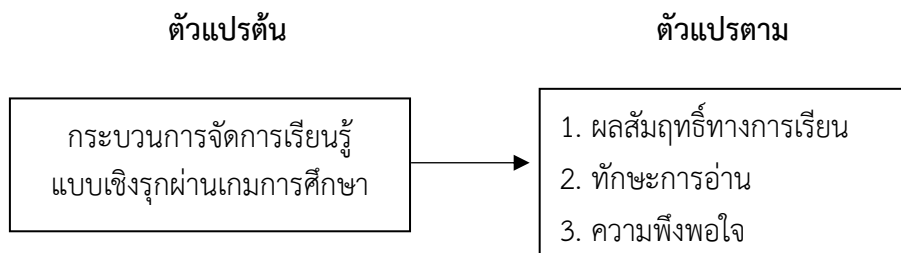
ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการอธิบายและชี้แจงให้นักเรียนกลุ่มทดลองได้ทราบถึงขั้นตอนการสอน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา เพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจตรงกันและปฏิบัติตามกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง ดำเนินการทดลอง โดยการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่างแล้วดำเนินสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังกิจกรรมการเรียนการสอนของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ผู้วิจัยจะทำการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้นักเรียน และเมื่อสิ้นสุดจากการทำกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนแล้วบันทึกคะแนนที่ได้ในครั้งนี้เป็นคะแนนหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการใช้แผนการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกโดยใช้วิธีการแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านท่าม่วงคล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนการเรียนรู้แบบเชิงรุก รวมไปถึงการนำเทคนิคการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา มาช่วยเพื่อเพิ่มทักษะการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน เข้าใจง่าย ทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน โดยได้ศึกษาขั้นตอนของการเรียนรู้ผ่านเกมของ ทิศนา ขัมมณี (2560), สุณี บุญพิทักษ์ (2557), ธัญพร ผุยบัวค้อ (2562) จากการศึกษาและเล็งเห็นความสำคัญของวิธีการสอนและเทคนิคการสอน ผู้วิจัยจึงนำทั้งวิธีการสอนและเทคนิคการสอนมาบูรณาการเข้าด้วยกัน แล้วสังเคราะห์เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ดังนี้ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน ขั้นอภิปรายและสรุป และขั้นการวัดและประเมินผล เพื่อนำมาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา

ตารางที่ 1 คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา

ลำดับ	Pre-test ทดสอบก่อนเรียน (30 คะแนน)	Post-test ทดสอบหลังเรียน (30 คะแนน)	D ผลต่างของคะแนน ครั้งหลังกับครั้งแรก
1	20	27	7
2	15	23	8
3	13	25	12

4	23	29	6
5	10	24	14
6	26	30	4
7	22	28	6
8	18	25	7
9	19	26	7
10	23	30	7

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา

การทดลอง	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t-test	Sig
ก่อนเรียน	10	30	18.90	4.99	9	8.294	.000*
หลังเรียน	10	30	26.70	2.49			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 และ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลการศึกษาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 3 ผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

ลำดับ	แผนที่ 1 (10 คะแนน)	แผนที่ 2 (10 คะแนน)	แผนที่ 3 (10 คะแนน)	แผนที่ 4 (10 คะแนน)	แผนที่ 5 (10 คะแนน)	แผนที่ 6 (10 คะแนน)	แผนที่ 7 (10 คะแนน)	แผนที่ 8 (10 คะแนน)	แผนที่ 9 (10 คะแนน)	แผนที่ 10 (10 คะแนน)	รวม (100 คะแนน)	ร้อยละ	เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70	ค่าเฉลี่ย (10 คะแนน)	แปลผล
1	9	8	7	7	8	8	8	8	7	9	79	79	ผ่าน	7.90	มาก
2	9	9	8	8	8	9	8	8	8	8	83	83	ผ่าน	8.30	มาก
3	9	8	8	8	7	8	8	7	7	8	78	78	ผ่าน	7.80	มาก
4	9	10	10	9	9	8	8	8	9	10	90	90	ผ่าน	9.00	มากที่สุด
5	9	7	7	8	7	8	8	7	7	9	77	77	ผ่าน	7.70	มาก

ลำดับ	แผนที่ 1 (10 คะแนน)	แผนที่ 2 (10 คะแนน)	แผนที่ 3 (10 คะแนน)	แผนที่ 4 (10 คะแนน)	แผนที่ 5 (10 คะแนน)	แผนที่ 6 (10 คะแนน)	แผนที่ 7 (10 คะแนน)	แผนที่ 8 (10 คะแนน)	แผนที่ 9 (10 คะแนน)	แผนที่ 10 (10 คะแนน)	รวม (100 คะแนน)	ร้อยละ	เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70	ค่าเฉลี่ย (10 คะแนน)	แปลผล
6	10	10	9	9	10	10	9	10	8	10	95	95	ผ่าน	9.50	มากที่สุด
7	9	9	8	8	10	9	9	8	7	9	86	86	ผ่าน	8.60	มาก
8	9	7	7	7	8	7	7	7	7	8	74	74	ผ่าน	7.40	มาก
9	9	8	8	8	8	8	7	8	7	9	80	80	ผ่าน	8.00	มาก
10	10	10	9	10	10	8	8	8	9	10	92	92	ผ่าน	9.20	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย												83.4		8.34	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา พบว่า มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 83.4 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.34 นำมาแปลผลอยู่ในระดับมาก

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านบรรยากาศ			
1.1 บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และกลุ่ม	4.70	0.48	มากที่สุด
1.3 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.94	0.96	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าตอบ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3. ด้านครูผู้สอน			
3.1 ผู้สอนเอาใจใส่และให้ความเป็นกันเองกับนักเรียน ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้คำปรึกษา เมื่อนักเรียนพบปัญหา	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 ครูผู้สอนให้นักเรียนได้ร่วมอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 ครูผู้สอนแต่งกายเรียบร้อย มีบุคลิกภาพดี	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ประโยชน์ที่ได้รับ			
4.1 การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4 การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่นๆ	4.80	0.42	มากที่สุด
4.5 การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.80	0.42	มากที่สุด
รวม	4.92	0.13	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.96	0.52	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52

อภิปรายผล

ผลการวิจัย สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ มีขั้นตอนและกระบวนการที่เหมาะสมกับนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และเสริมแรงด้วยรางวัลเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในกิจกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาจริย์ เนื่องโนราข (2567) พบว่าผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนได้ฝึกฝนการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผังความคิด (Mind Map) จะช่วยในเรื่องของการใช้สมองในการจำ การฟื้นความจำการวางแผนงานและการเรียน การระดมความคิด เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งส่งผลในด้านต่าง ๆ ของการทำงานให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนในเรื่องของการสรุปและจัดระบบความคิด การทบทวนบทเรียน ซึ่งช่วยให้ เข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้นมากกว่าอ่านเนื้อหาล้วน ๆ นอกจากนี้สอดคล้องกับงานวิจัย รุ่งตะวัน นวลแก้ว (2560) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม (Games) ยังทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษาน่าสนใจ การที่ผู้เรียนสนใจทำให้เกิดความพยายามและเป็นแรงจูงใจที่ดี เพราะสนุกสนานและท้าทายผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกม และได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hautala, J., Heikkilä, R., Nieminen, L., Rantanen, V., Latvala, J. M., & Richardson, U. (2020). ที่พบว่า เกม GBA สามารถนำมาใช้ระบุปัญหาการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยความน่าเชื่อถือที่ยอมรับได้ แม้ว่าความน่าเชื่อถือของผลลัพธ์โดยรวมจะอยู่ในระดับที่ดีมาก แต่การระบุปัญหาการอ่านนั้นทำได้ดีกว่าความแม่นยำในการอ่าน นอกจากนี้ GBA ที่พัฒนาขึ้นยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเกมเพื่อการศึกษาได้โดยตรง เพื่อสนับสนุนการพัฒนาการอ่านของผู้เรียนที่มีทักษะการอ่านในระดับต่างๆ ได้สำเร็จ

2. การศึกษาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา มีคะแนนรวมอยู่ที่ 83.4 คิดเป็นร้อยละ 83.4 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 มีคะแนนเฉลี่ย 8.34 นำมาแปลผล อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุชา มาตา (2565) พบว่า กิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีส่วนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านทักษะทางภาษาสูงขึ้น ซึ่งกิจกรรมเกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพยายามและเป็นการสร้างแรงจูงใจที่ดี เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและท้าทาย เกิดบริบทของการสื่อสารอย่างมีความหมาย ทำให้บทเรียนมีความสนุกสนาน ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ไม่เครียด ได้เคลื่อนไหวและทำให้ผู้เรียนกล้ามีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้พัฒนาทักษะการอ่าน การฟัง การพูด การเขียน ตลอดจนการทำงานร่วมกับผู้อื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชัย ภรณ์ แสนสุข (2566) ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบพินิจร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ในการเรียนการสอนจะเน้นการส่งเสริมให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างอบอุ่น ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก สามารถคิดวิเคราะห์ กล้าตัดสินใจ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน อันจะเป็นผลต่ออารมณ์และสังคมของนักเรียนได้เป็นอย่างดี โดยในการจัดการเรียนการสอนภายในห้องเรียน ครูผู้สอนจะอธิบายการใช้แอปพลิเคชันให้นักเรียนทราบก่อนการใช้งาน และเปิดแอปพลิเคชัน ขยายขยายขึ้นจอภาพขนาดใหญ่หน้าห้องเรียน และให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ แนะนำ เลือกตอบ ตัดสินใจร่วมกัน และนักเรียนทุกคนจะเรียนการออกเสียงคำศัพท์และอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่ละเสียงไปพร้อม ๆ กันด้วย ส่งผลให้บรรยากาศในการเรียนดีขึ้น นักเรียนรู้สึกไม่เครียด ไม่เบื่อและเพลิดเพลินไปกับการเรียน เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hutabarat, S., Yasmine Zaidi, M. (2021) กล่าวว่าเทคนิคการเล่นสามารถใช้เป็นแนวทางเลือกสำหรับครูในการเรียนรู้ได้ สามารถปรับปรุงทักษะการอ่านจับใจความซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียน

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.52 ทั้งนี้เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนอยากที่จะเรียนรู้ กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนมีความกล้าที่จะคิดและตอบคำถามมากขึ้น นอกจากนี้รางวัลก็มีส่วนช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนอยากเล่นและอยากเรียนอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นางลัทธน์ ไชยวิฑู (2566) พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ และทักษะการอ่านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะครูได้แจ้งให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินทุกครั้งก่อนการเรียนในชั้นเรียนและนักเรียนทราบผลคะแนนของตนเองหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนแต่ละครั้งจากกระดานจัดอันดับ ซึ่งนักเรียนได้รับการประเมินตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย จากการทดสอบ การเก็บคะแนน และการสังเกตพฤติกรรม โดยใช้แบบทดสอบ ใบงาน และแบบสังเกต นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ที่พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมากเนื่องจากมีกิจกรรมการเรียนรู้และระบบการให้คะแนนที่จูงใจ ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเรียนและมีความกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ รวมไปถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทวีศักดิ์ กลสิณ (2560) ได้ศึกษาผลของการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการใช้เกม มีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติและนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนด้วยการใช้เกมมีความพึงพอใจในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษาพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนน

เฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 18.90 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 26.70 โดยค่า t มีค่าเท่ากับ 8.294 และมีค่า Sig. เท่ากับ .00 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา มีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา คิดเป็นร้อยละ 83.4 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 มีค่าเฉลี่ย 8.34 อยู่ในระดับมาก แสดงว่าให้เห็นว่าการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านที่สูงขึ้นจริง

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเชิงรุกผ่านเกมการศึกษาพบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสดูช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.2 การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมการศึกษา ครูผู้สอน ควรใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอน

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมการศึกษา กับรายวิชาอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรทำการศึกษาวิจัยโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมการศึกษา กับการพัฒนาทักษะ การพูด การอ่าน และการเขียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กิตติยา รมยपाल. (2563). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2563). *การจัดการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนาธิป พรกุล. (2555). *การออกแบบการสอน การบูรณาการ การอ่าน การคิดวิเคราะห์และการเขียน. พิมพ์ครั้งที่ 3*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. บริษัท วี. พรินท์ (1991) จำกัด.
- ชลิต ชูกำแพงและคณะ (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอาหารพื้นบ้าน และทักษะการคิดแก้ปัญหาและเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 6(3), 28-38
- ฐิติรัตน์ เพ็ชรอินทร์. (2560). *กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการมองโลกทางวิชาการเชิงบวกในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ณัฐราพร เปลี่ยนปราน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *Veridian E-Journal, Slipakorn University*, 8(2), 1672 – 1684.

- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90
- ทวีศักดิ์ กลีผล. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวิธีการสอนแบบปกติ. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรวิภา ปลายะเพียนทอง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม. (การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- นงลักษณ์ ไชยวิฑู. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ และทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย*, 17(2), 34-50
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: บริษัทสุวีริยาสาส์น จำกัด.
- ปัญจลักษณ์ ถาวย. (2556). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคมวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ปาจริย์ เนื่องโนราช. (2567). การพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผังความคิดและเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชธานีบุรีรัมย์*, 9(1), 349-365
- พิชัยภรณ์ แสนสุข. (2566). การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 13(4), 34-45
- พิณสุดา สิริธังศรี. (2557). *การยกระดับครูไทยในศตวรรษที่ 21*. วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- รัตนติยา ใช้สอย. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยแผนผังความคิดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- รุ่งตะวัน นวลแก้ว. (2560). ผลของการสอนอ่านโดยใช้แผนผังความคิดที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองวัง จังหวัดนครศรีธรรมราช. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช).
- เรวัตร เพ็งด้วง. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาชีววิทยา เรื่อง สิ่งมีชีวิตกับสิ่งแวดล้อม ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักร 7 ขั้น ร่วมกับการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2566). รายงานผลการวิเคราะห์ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั่นพื้นฐาน (O-NET) เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566. สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน).
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษต่างประเทศ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560*. กรุงเทพมหานคร: พรักหวานกราฟิก จำกัด.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2563). *บทบัญญัติเฉพาะการของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560*.

- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2561). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคปรินต์.*
- เสาวภาคย์ ศรีโยธา. (2555). *ปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต 1. (สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์).*
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2558). *การวัดผลและประเมินผลการศึกษาแนวใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ไอลดา จันทรลอย. (2562). *การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์).*
- ถิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์ และพิรุณ อนุวัชรวิวงศ์. (2559). *การอ่านมหัศจรรย์แห่งสุขภาพ – สุขชีวิต. กรุงเทพฯ: แพลนปรินต์.*
- วันเพ็ญ วัฒนฐานะ. (2558). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ3R เพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่านและศึกษาพฤติกรรมการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดตะปอนน้อย จังหวัดจันทบุรี. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).*
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานการศึกษาศาสน์พื้นฐาน. (2560). *คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล. กรุงเทพฯ: องค์การส่งเสริมการค้าต่างประเทศ.*
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาสำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ธัญพร ผุยบัวค้อ. (2562). *การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจากเมล็ดพืช เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).*
- อนุชา มาตา. (2565). *การใช้กิจกรรมเกมร่วมกับรูปแบบการปล่อยความรับผิดชอบทีละน้อยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิทยาลัยครุศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. 5(13), 1-11*
- สุณี บุญพิทักษ์. (2557). *วิจัยชั้นเรียนปฐมวัย: หลักการปฏิบัติจากประสบการณ์. กรุงเทพฯ: ปัญญาชน.*
- ณัฐวดี ธาตุดีและณัฐกิตติ์ สิริวัฒนาทากุล. (2562). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 17(2), 129 – 142.*
- Hutabarat, S., Yasmine Zaidi, M. (2021). Improving reading skill through game technique for the first-grade elementary school students. *Jornal of english language teaching and literature (jelita), 2(2), 130-139.*
- Hautala, J., Heikkilä, R., Nieminen, L., Rantanen, V., Latvala, J.-M., & Richardson, U. (2020). Identification of Reading Difficulties by a Digital Game-Based Assessment Technology. *Journal of educational computing research, 58(5), 1003–1028.*