



สถาบันวิจัยและพัฒนา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร



# PROCEEDINGS

รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ  
สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร  
ครั้งที่ 2 ฉบับที่ 2

15 มีนาคม

**2565**

สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร  
English-Speaking Skill Development by Using Game-Based Learning  
for Grade 3 Students at Ban Bo Sam Saen School, Kamphaeng Phet Province

ปิยาภรณ์ พรหมประสิทธิ์<sup>1</sup> ชลิต ศรีภูมิ<sup>1</sup> และฉิรวาท ไพรมหานิยม<sup>2</sup>  
Piyaporn Promprasit<sup>1</sup>, Chalit Sripumma<sup>1</sup> and Thirawit Praimahaniyom<sup>2</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

<sup>2</sup>อาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 22 คน ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยสถิติที่ t-test (Dependent Samples) ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน มีคะแนนเท่ากับ 10.95 คะแนน และ 16.59 คะแนน ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ / เกมเพื่อการเรียนรู้

#### Abstract

This study aimed; 1) to investigate the achievement of English-Speaking skill by using Game-based learning, and 2) to explore students' satisfaction toward English-Speaking skill by using Game-based learning. The sample group consisted of 22 students in grade 3 who has enrolled in Basic English subject in the 2<sup>nd</sup> semester of the 2021 academic year, at Ban Bo Sam Saen School, Kamphaeng Phet province by purposive sampling. The research tools were: 1) the lesson plan for of English-Speaking skill by using Game-based learning, 2) an achievement test in of English-Speaking skill by using Game-based learning, 3) students' satisfaction form. The data were analyzed by using Percentage, Mean ( $\bar{X}$ ), Standard Deviation (S.D.), and T-test (dependent sample). The findings were as follows: 1) the effectiveness of English-Speaking skill by using Game-based learning showed that pre-test and post-test were 10.95 scores, and 16.59 scores, and the score from the post-test was higher than the pre-test at the level of significance .05, and 2) in overall, students' satisfaction towards English-Speaking skill by using Game-based learning was at a "high" level.

**Keywords:** English speaking skill / Game-based learning

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาไทย และสังคมไทยในปัจจุบัน เป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรม มีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อกับปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่ง ในการ



ติดต่อสื่อสารในยุคที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้โลกรู้พร้อมแดน ไปได้ทุกซอกทุกมุมโลก ซึ่งแวดวงทางการศึกษาทั่วโลกต่างก้าวทันรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นการเรียนรู้ในแบบกระบวนทัศน์ใหม่ เรียกได้ว่าเป็นการจัดการศึกษายุคฐานแห่งเทคโนโลยี หรือ Technology Based Paradigm ในขณะที่ประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญ และมุมมองของการเตรียมเด็กไทยสู่ศตวรรษที่ 21 ในประเด็นดังต่อไปนี้ คุณลักษณะของเด็กไทยในศตวรรษที่ 21 จะต้องมีคุณลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ ประการแรกคือ มีทักษะที่หลากหลาย เช่น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างรวดเร็ว รับผิดชอบงานได้ด้วยตนเองและรู้จักพลิกแพลงกระบวนกรแก้ปัญหาได้ ประการที่สองคือ มีทัศนคติว่าตนเองเป็นพลเมืองโลกไม่ใช่เพียงแคพลเมืองของประเทศไทย เพื่อมองหาโอกาสใหม่ ๆ ที่มีอยู่อย่างมากมาย ประการสุดท้าย คือ เด็กไทยยุคใหม่ต้องมีทักษะทางด้านภาษา ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาสังคมไทย คนที่มีความรู้ภาษาอังกฤษดีจะมีโอกาสดีในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ภาษาอังกฤษ มีบทบาทในชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยมากขึ้น การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นประโยชน์ต่อคนไทย กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นหนึ่งใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกำหนดวิสัยทัศน์ไว้โดย มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ โดยได้กำหนดหัวข้อเกี่ยวกับด้านภาษาเพื่อการสื่อสารไว้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในกรณีของการเรียนภาษาอังกฤษ โดยธรรมชาติของระบบการศึกษาในทวีปเอเชีย นักเรียนจะได้เรียนวันละหลาย ๆ วิชา เป็นเวลามากถึงวันละ 8 ชั่วโมง โดยส่วนใหญ่แล้ว ในหนึ่งห้องเรียนมีจำนวนนักเรียน ตั้งแต่ 25 ถึง 50 คน ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนแต่ละครั้ง ครูผู้สอนอาจดูแลได้ไม่ทั่วถึง และตามโครงสร้างหลักสูตรรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้น จัดให้มีการจัดการเรียนการสอน เพียง 2 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ นอกเหนือไปจากนั้น ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก็ยังคงเน้นให้เด็กฝึกอ่านและเขียนมากกว่าการพูด ส่งผลให้เด็กที่อยู่ในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ จำนวนมากมีโอกาสได้ใช้เวลาในการฝึกพูดภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ และทำให้การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารของนักเรียนมีปัญหาในอนาคต

การพูดภาษาอังกฤษเป็นปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งของนักเรียนไทย ทั้งนี้เนื่องจากความแตกต่างของระบบเสียงระหว่างภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาแม่กับระบบเสียงภาษาอังกฤษ ซึ่งในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้น การรู้แต่คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ นักเรียนบางคนไม่สามารถเรียนรู้การพูดหรือการสื่อสารได้ เนื่องจากขาดความเข้าใจในเรื่องการเชื่อมโยงตัวอักษรและเสียงที่ไม่คุ้นเคยหรืออ่านออกเสียงผิดและยังไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ออกเสียงนั้นอีกด้วย ดังนั้นนอกจากการสอนให้ผู้เรียนสามารถพูดได้ถูกต้องแล้ว การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่พูดก็เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นด้วยเช่นกัน (ศิริดา อ่อนทรัพย์ และ บำรุง โตรัตน์, 2559)

แนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องชัดเจน คือ การใช้เกมสื่อสารในการสอน ซึ่งเป็นกลวิธีการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การพูดสื่อสาร เป้าหมายของการสอนทักษะการพูดโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ขึ้นเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้และใช้หลักการพูด รวมถึงเข้าใจระบบและสามารถคาดเดาความสัมพันธ์ของอักษรที่เขียนและเสียงพูด

จากผลการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน อำเภอมือง จังหวัดกำแพงเพชร ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การพูด จากการทดสอบการพูด พบว่า การเรียนการสอนในชั้นเรียนนักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบกับครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นได้ ส่งผลให้คะแนนในหน่วยการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์ นักเรียนไม่สามารถพูดคำศัพท์หรือสนทนาเกี่ยวกับภาษาอังกฤษได้ จนทำให้ไม่อยากจะเรียนภาษาอังกฤษ ปัญหาเหล่านี้เป็นผลกระทบจากการพูดภาษาอังกฤษ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ศึกษาที่ต้องการหาแนวทางการสอนเพื่อแก้ไขปัญหาสำคัญนี้



ดังนั้นการฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนที่มีใบ้เจ้าของภาษาจำเป็นต้องคำนึงถึงวิธีการที่จะ  
ทำให้ผู้เรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว ซึ่งการใช้เกมเพื่อการสื่อสารในการจัดการเรียนการ  
สอน จะช่วยสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนทำให้ผ่อนคลาย ไม่เครียด ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินไป  
กับเกม กล้าที่จะพูดภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นธรรมชาติ และทำให้ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านการพูดภาษาอังกฤษที่ดี  
ขึ้นด้วย

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อ  
พัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัด  
กำแพงเพชร เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องชัดเจนและยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ  
ความหมายของคำที่ผู้เรียนพูดนั้น ตลอดจนจดจำได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งรูปแบบการสอน โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ จะ  
สามารถพัฒนาผู้เรียนในด้านการพูดภาษาอังกฤษ โดยผู้เรียนจะเรียนรู้การพูดคำศัพท์ การพูดสนทนา และใช้  
ความสามารถในการเชื่อมโยงตัวอักษรกับหน่วยเสียงซึ่งเป็นการฝึกพูดอย่างเป็นระบบในระดับคำ จนถึงระดับ  
ประโยค และต่อยอดจนสามารถพูดข้อความที่ซับซ้อนได้ จนถึงสามารถใช้ภาษา เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร  
และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในระดับขั้นที่สูงขึ้นต่อไป

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการ  
เรียนรู้

#### ขอบเขตการวิจัย

##### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการค้นคว้าครั้งนี้ ใช้เนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่ม  
สาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เหมาะกับการจัดกิจกรรมทักษะการพูด จำนวน 3 แผน แผน  
ละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Who's that?
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 My Workplace
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 My Future

##### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**ประชากร** ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ  
ปีการศึกษา 2564 อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กำแพงเพชร  
เขต 1 จำนวน 7 โรงเรียน

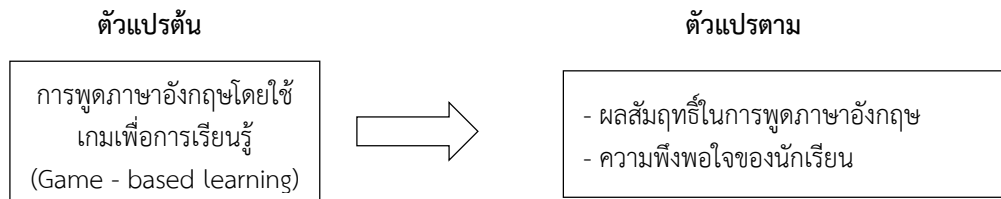
**กลุ่มตัวอย่าง** ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน  
ตำบลหนองปลิง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 22 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน  
ปีการศึกษา 2564 โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

##### ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น ได้แก่ การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
- ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้  
2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการ  
เรียนรู้



## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

### เรียนรู้

#### การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ซึ่งมีรายละเอียดการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้
  - 1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร
  - 1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบ่อสามแสน พุทธศักราช 2564 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับการการพูด คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการพูดสนทนาภาษาอังกฤษ
  - 1.3 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Who's that?
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 My Workplace
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 My Future

โดยแต่ละแผนมีองค์ประกอบดังนี้

- 1) แผน ชื่อหน่วย วัน เดือน ปี และระยะเวลาในการจัดประสบการณ์
- 2) มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้
  - 3.1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)
  - 3.2) ชี้นำเสนอ (Presentation)
    - นำเสนอคำศัพท์และประโยคบทสนทนา
  - 3.3) ชี้นำฝึก (Practice)
    - อธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม
    - แบ่งกลุ่มนักเรียนให้สอดคล้องกับเกมเพื่อการเรียนรู้ในแต่ละเกม
    - ฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้



### 3.4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

- ใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เพื่อวัดความรู้และความเข้าใจ

### 3.5) ขั้นสรุป (Wrap up)

#### 4) สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล และบันทึกผลหลังการสอน

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ของทักษะการพูดโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จ ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ด้วยการหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทดลองสอนกับนักเรียนกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ในวันที่ 26 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง (นาคอุปถัมภ์) จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ เพื่อหาความเหมาะสมด้านเนื้อหา เวลา กิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ของทักษะการพูดโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

2.2 ศึกษาหลักการทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

2.3 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เป็นการบรรยายสถานการณ์ โดยครอบคลุมนิยามการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบที่ให้นักเรียนสุ่มเลือกสถานการณ์ที่ 1, 2 หรือ 3 จากกิจกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ ทั้งแบบรายบุคคลและกิจกรรมคู่ โดยกำหนดสถานการณ์เกี่ยวกับอาชีพ โดยแบ่งระดับคุณภาพออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 1) ปรับปรุง (1-5 คะแนน) 2) พอใช้ (6-10 คะแนน) 3) ดี (11-15 คะแนน) 4) ดีมาก (16-20 คะแนน)

2.4 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ที่สร้างเสร็จแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence: IOC) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00

2.5 ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ในวันที่ 27 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2564 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง (นาคอุปถัมภ์) จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ และนำมาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของ คอนบราค ( $\alpha$ -Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75

2.6 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีวิธีการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักการทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

3.2 ศึกษาหลักการทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยเกี่ยวกับวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยครอบคลุมนิยามของความรู้สึกรู้สึก ความพอใจ ความประทับใจ หรือทัศนคติ โดยครอบคลุมนิยามความพึงพอใจ จำนวน 7 ข้อ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีค่าเท่ากับ 1.00



3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ในวันที่ 14 เดือน มกราคม พ.ศ. 2564 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองปลิง (นาคูปลิง) จังหวัดกาฬงเพชร ซึ่งเป็นโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนวชิรปราการ และนำมาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบราค ( $\alpha$ -Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

3.6 ปรับปรุงแบบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ให้เป็นฉบับสมบูรณ์ พร้อมทั้งจะนำไปใช้ต่อไป

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ หากค่าสถิติทดสอบที่ค่าสำคัญทางสถิติ ของการเปรียบเทียบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ค่าศัพท์ และหาค่ามัชฌิมเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

และหาค่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการคำนวณค่า t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent samples) และระดับนัยสำคัญทางสถิติ

2. แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ใช้การวิเคราะห์ระดับการปฏิบัติ หาค่ามัชฌิมเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย โดยแบ่งเกณฑ์การพิจารณาระดับคะแนนตามแบบมาตราวัดประมาณค่าเป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 3 ระดับคุณภาพตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ดังนี้

3 ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	2.34-3.00 หมายถึง	ความพึงพอใจมาก
2 ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.67-2.33 หมายถึง	ความพึงพอใจปานกลาง
1 ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.00-1.66 หมายถึง	ความพึงพอใจน้อย

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2. การดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างระหว่างวันที่ 17 - 24 เดือน มกราคม พ.ศ. 2564

2.1 ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดลอง และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการจัดการเรียนการสอน

2.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ในสัปดาห์แรกโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเปรียบเทียบกับหลังเรียน

2.3 ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ 3 แผน เป็นเวลา 6 ชั่วโมง ๆ ละ 60 นาที

2.4 การทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้หลังเรียน (Post-test)

2.5 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยเกมเพื่อการเรียนรู้

2.6 รวบรวมข้อมูลและประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติต่อไป



### สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ผลได้ดังตารางที่ 1 ดังนี้

**ตารางที่ 1** แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ของการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร คณะก่อน และหลังเรียน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	d	S.D. <sub>D</sub>	t	P
ภาพรวม	ก่อนเรียน	22	10.95	2.40	5.64	1.47	18.04	0.0000
	หลังเรียน	22	16.59	1.92				

\*P < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อสามแสน จังหวัดกำแพงเพชร มีคะแนนเท่ากับ 10.95 คะแนน และ 16.59 คะแนน ตามลำดับ

และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ วิเคราะห์ผลได้ดังตารางที่ 2 ดังนี้

**ตารางที่ 2** รายการ ค่ามัธยฐานเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและแปลผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. รูปแบบเกม Magic ball	2.91	0.43	มาก
2. รูปแบบเกม Snakes and Ladders	2.45	0.74	มาก
3. รูปแบบเกม picture story telling game	2.64	0.58	มาก
4. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้	2.86	0.47	มาก
5. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้	2.82	0.39	มาก
6. ความสนุกสนานของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้	2.55	0.74	มาก
<b>ภาพรวม (N=22)</b>	<b>2.71</b>	<b>0.56</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ในภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$ =2.71) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.56)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อ 1) รูปแบบเกม Magic ball (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$ =2.91) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.43) รองลงมาได้แก่ ข้อ 4) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$ =2.86) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.47) ข้อ 5) การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (ระดับมาก) ( $\bar{X}$ =2.82) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.39) ข้อ 3) รูปแบบเกม picture story telling game (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$ =2.64) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.58) ข้อ 6) ความสนุกสนานของกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการ





เรียนรู้ (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$ =2.55) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.74) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ข้อ 2) รูปแบบเกม Snakes and Ladders (ระดับมาก) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$ =2.45) เบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.=0.74) ตามลำดับ

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ ความสามารถ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งมีประเด็นที่ควรอภิปราย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 10.95 คะแนน และคะแนนหลังเรียน 16.59 คะแนน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการพูดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับชุดวิชา สว่างภพ (2555) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า และสอดคล้องกับฉัตรชัย นามมี (2559) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีอัตราส่วน และร้อยละหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน ( $t=12.54$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสุดาวรรณ ปองเพชรพร (2564) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า จากการวัดผลสัมฤทธิ์ในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้จริง

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน มีความสุข และเร้าความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับบรรจงเทพ ลิ้มมณี (2563) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับสุชาติ ทั้งศิริสิมา (2555) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด และสุดาวรรณ ปองเพชรพร (2564) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ชิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

สรุปได้ว่า จากการดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและมีเจตคติที่ดีต่อการพูดภาษาอังกฤษ

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ ดังนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะด้านการเรียนการสอน

1.1 ในขณะที่ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนจำเป็นต้องให้ความช่วยเหลือและอธิบายรูปแบบวิธีการเล่นเกมแต่ละขั้นให้ชัดเจนและอาจสาธิตวิธีการเล่นให้กับนักเรียนดูทีละขั้น เพื่อให้กิจกรรมสำเร็จตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้



1.2 กำหนดบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของนักเรียนให้ชัดเจน ควรให้สลับหมุนเวียนหน้าที่และความรับผิดชอบในแต่ละสัปดาห์เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนในกลุ่มได้มีบทบาทเท่าเทียมกันและเพิ่มทักษะความกล้าแสดงออกให้กับนักเรียน

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาแนวทางการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนแต่ละคนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนที่แตกต่างกัน

2.2 ควรนำแนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ฉัตรชัย นามมี. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show.(รายงานผลการวิจัย) หนองบัวลำภู : โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี.
- ชุตินา สว่างภพ. (2555). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. [Online]. Available : <https://shorturl.asia/Vt03D> [2564, สิงหาคม 20].
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.
- รงค์เทพ ลิ้มมณี และ ศรีสมร พุ่มสะอาด. (2563, กรกฎาคม-ธันวาคม). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.), 26(2), 40-51.
- ศิริดา อ่อนทรัพย์ และบำรุง ไตรรัตน์. (2559, กันยายน - ธันวาคม). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกุยบุรีวิทยา. วารสาร Veridian E Journal ฯ สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9(3), 969-983.
- สุชาติ ทังสถริสิมา. (2555, เมษายน - มิถุนายน). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 6(2), 168-175.
- สุดาวรรณ ปองเพชรพร, รั้งสรรค์ มณีเล็ก และประจบ ชวีญม่น. (2564, ตุลาคม). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแม่ซัด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(10), 81-92.