JSSP: Journal of Social Science Panyapat, 2025. 7(1): 459-468.

PANYAPAT
ปัญญาพัฒน์

JSSP
Journal of Social Science Panyapat
https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSSP/index

Research Article

The Development of Learning Achievement On "My House" For Grade 7 Students Through Game-Based Learning Approach with Multimedia

Anchan Maswiwat[1*] and Pasuda Pakapol[2]

[1] *Master of Education, Innovative Curriculum and Learning Management Program, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

[2] *Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

* *Corresponding author. E-mail: anchan320@gmail.com*

ABSTRACT

This research aimed to (1) compare the learning achievement of Grade 7 students on "My House" before and after using the game-based learning approach with multimedia, and (2) study students' satisfaction with the game-based learning approach with multimedia. This pre-experimental research employed a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 20 Grade 7 students studying in the first semester of the 2024 academic year at Trangrangsarit School, selected through simple random sampling. The research instruments included: (1) multimedia materials on "My House," (2) lesson plans incorporating the game-based learning approach with multimedia on "My House," (3) an achievement test on "My House," and (4) a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a dependent sample t-test. The results of the study revealed that: 1) the learning achievement of Grade 7 students after learning through the game-based learning approach with multimedia was significantly higher than before learning, at the .05 significance level. 2) The students' satisfaction with the game-based learning approach with multimedia on "My House" was rated at the highest level.

Keywords: Learning Achievement, Game-Based Learning, Multimedia

Received: 10 December 2024;
Revised: 27 March 2025;
Accepted: 27 March 2025

© 2025 JSSP: Journal of Social Science Panyapat
ISSN: 3027-6748 (Online)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

อัญชัน มาศวิวัฒน์[1*] และ ภาสุดา ภาคาผล[2]

[1] *ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย*

[2] *ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย*

* *Corresponding author. E-mail: anchan320@gmail.com*

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย และ (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น ดำเนินการตามแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มตัวอย่างเดียววัดผลก่อนและหลัง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House (2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House และ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบ dependent sample t-test ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน, สื่อมัลติมีเดีย

© 2025 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในปัจจุบันมีความสำคัญต่อการติดต่อสื่อสารในหลายด้าน เช่น การค้า การศึกษา และการประกอบอาชีพ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย การเรียนภาษาต่างประเทศต้องอาศัยการฝึกฝนในสถานการณ์จริงทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการของไทยได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นวิชาพื้นฐานตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษและสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ และการศึกษาต่อในระดับสูง นอกจากนี้ยังมีการเน้นการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่:ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก จะเห็นได้ว่าการพัฒนาศักยภาพประชากรให้สามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งจำเป็นในสังคมโลกไร้พรมแดนในปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) กล่าวว่า จากประสบการณ์การสอนรายวิชาภาษาอังกฤษว่า มีนักเรียนบางส่วนยังไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร อันเนื่องมาจากเหตุผลและปัจจัยหลายด้านประกอบกัน เช่น นักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่ยากเกินความสามารถเป็นสิ่งที่ไกลตัว มีความซับซ้อนทางไวยากรณ์ภาษา จดจำคำศัพท์ได้น้อย ขาดโอกาสฝึกฝนหรือขาดโอกาสใช้ภาษาอังกฤษใน

ชีวิตประจำวัน บ้างก็มีทัศนะคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ในการสอนภาษาอังกฤษของผู้วิจัยที่พบว่า ปัญหาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษมีปัญหาหลายประการที่พอจะจำแนกได้ ดังนี้ ด้านผู้เรียน ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย และไม่อยากเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ทำให้ขาดความมั่นใจที่จะสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ และไม่มีพื้นฐานทางภาษาอังกฤษที่ดีพอจะศึกษาในระดับที่สูงขึ้น และด้านของครูผู้สอน อาจมีการใช้เทคนิคการสอนที่ขาดความน่าสนใจ โดยเน้นการจดบันทึกและการท่องจำคำศัพท์เป็นหลัก ทำให้นักเรียนขาดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ หรืออีกนัยหนึ่งคือการสอนแบบครูเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนทำตามคำสั่งของครู ปัจจัยดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ รวมถึงเนื้อหารายวิชา ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ผลการเรียนรู้ของนักเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และจากรายงานการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์ ปีการศึกษา 2566 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมต่ำกว่าร้อยละ 50 และผลการทดสอบจากสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์ ปีการศึกษา 2565-2566 พบว่า ผลการทดสอบในปี 2565 มีค่าเฉลี่ย 27.86 ในขณะที่ปี 2566 มีค่าเฉลี่ย 23.65 ทำให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะทางภาษาอังกฤษที่ถดถอยลง โดยเฉพาะสาระภาษาเพื่อการสื่อสาร จึงต้องมีการปรับพฤติกรรมของผู้เรียนและผู้สอน และจากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ 1 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง My House ค่อนข้างต่ำ โดยเฉพาะด้านคำศัพท์ และความรู้ด้านไวยากรณ์ ซึ่งส่งผลให้สื่อสารได้น้อย หากไม่รู้คำศัพท์ก็ไม่สามารถสื่อความหมายได้ เพราะคำศัพท์คือหัวใจสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งการที่ครูผู้สอนจะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ให้แก่นักเรียนได้นั้น ครูผู้สอนจำเป็นจะต้องใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการเรียนรู้เพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มความสามารถในการเรียนให้แก่ผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนนำมาใช้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยมีการออกแบบกิจกรรมที่ให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ทั้งนี้ เนื้อหา ข้อมูลจากเกม พฤติกรรม วิธีการเล่น และผลลัพธ์จากการเล่นเกมของนักเรียนจะถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลสำคัญสำหรับการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน เพื่อสรุปสาระสำคัญและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น (ทิศนา แขมมณี, 2560) ซึ่งในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเสนอเกม ขั้นเล่นเกม และขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล (กุลิสรา จิตรชญาวณิช และเกศราพรรณ พันธ์ศรีเกศ คงเจริญ, 2563) การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับแนวทางการสอนภาษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในปัจจุบัน การสอนการพูดโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดกิจกรรมที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนมีความสุขในกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ การเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่น่าสนใจ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ทางภาษาที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้

สิ่งสำคัญที่ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษประสบความสำเร็จคือ การสร้างประสบการณ์ในการสื่อสารให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจุบันเราอยู่ในโลกในศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนมีสมาธิในการเรียนสั้นลง ในฐานะครูผู้สอนจึงต้องมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดการเรียนการสอน การผสมผสานสื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ และเกมการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนจะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สื่อมัลติมีเดียทำให้การเรียนรู้เข้าใจง่ายขึ้น ช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำและประยุกต์ใช้ความรู้ได้ดีขึ้น งานวิจัยหลายชิ้นยืนยันว่าสื่อมัลติมีเดียช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้เนื้อหาที่ซับซ้อนเป็นที่เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น (Mayer, 2001) นอกจากนี้ยังสนับสนุนการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ทำให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตามความสะดวกและส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนผสมผสานและออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับ เกียรติสุดา ชูประสิทธิ์ (2559) ที่ได้ศึกษาผลกระทบของการสอนโดยใช้บทเรียนผ่านเว็บร่วมกับสื่อมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานระหว่างบทเรียนผ่านเว็บ

และสื่อมัลติมีเดียช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียน ทั้งนี้เพราะการใช้สื่อมัลติมีเดียช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้และทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนานร่วมกัน รวมถึงการนำสื่อมัลติมีเดียเข้ามาช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ โดยนักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้ทั้งภาพและเสียงอย่างชัดเจน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์ให้สูงขึ้น เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research)มีแบบแผนการทดลองเป็นแบบกลุ่มเดียว โดยมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 มีทั้งหมด 3 ห้อง จำนวน 68 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House ที่ใช้แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้

แผนที่ 1 What is in a house? ใช้สื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ วิดีโอ My House, เกม Spelling Game และ เกม Quizizz

แผนที่ 2 Basic prepositions of place ใช้สื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ วิดีโอ Max’s House, เกม Picture Dictation, เกม Running Dictation และ เกม kahoot

แผนที่ 3 Where things are in a house ใช้สื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ วิดีโอ Parts of the House และเกม Find out

แผนที่ 4 Homes around the world. ใช้สื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ วิดีโอ House Types และเกม World Homes Adventure

แผนที่ 5 What’s in your house ใช้สื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ วิดีโอ Rooms of the House, เกม House Explorer และ เกม kahoot

โดยนำสื่อมัลติมีเดียเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดียโดยใช้การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท (Likert) พบว่า ความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 10 ชั่วโมง ดังนี้

แผนที่ 1 What is in a house?	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 2 Basic prepositions of place	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 3 Where things are in a house?	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 4 Homes around the world.	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนที่ 5 What's in your house	จำนวน 2 ชั่วโมง

2.2.1 สังเคราะห์รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง My House โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นนำ เป็นขั้นกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และตรวจสอบความรู้เดิมของนักเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบวีดิโอ

2) ขั้นสอน เป็นขั้นตอนอธิบายเนื้อหาและเล่นเกมโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ขั้น ได้แก่

2.1 ขั้นนำเสนอเกม เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจนักเรียนให้อยากเล่นเกม และผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับเกม เช่น กติกา วิธีการเล่น ของรางวัล และการซ้อมเล่นเกม

2.2 ขั้นเล่นเกม เป็นขั้นที่ผู้สอนให้นักเรือนเล่นเกมตามกติกา

2.3 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม เป็นขั้นที่ผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหารายวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและให้นักเรียนสะท้อนความรู้สึกจากการเล่นเกม

3) ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ทั้งหมด โดยการใช้สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของเกมการศึกษา

2.2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง My House โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง My House โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องและความสอดคล้องระหว่างข้อสอบและจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) พบว่า แบบทดสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 จำนวน 40 ข้อ นำแบบทดสอบที่ปรับแก้ตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 18 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง My House มาแล้ว นำผลการทดลองมาใช้วิเคราะห์หาความยาก-ง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) พิจารณาเลือกแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ที่มีค่าความยาก-ง่าย อยู่ระหว่าง 0.36 - 0.79 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.54 – 0.75 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.88

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ กำหนดประเด็นในการประเมิน 4 ด้าน คือ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 3) ด้านการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยนำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมชี้วัดด้านความพึงพอใจของนักเรียน (IOC) พบว่า แบบสอบถามที่มีความเหมาะสมมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ จำนวน 20 ข้อ

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพอยู่ในระดับดี

3.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียสูงกว่าก่อนเรียน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้ากลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

4.1 จัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์เพื่อทดลองใช้เครื่องมือและเก็บข้อมูล รวมทั้งชี้แจงรายละเอียดให้นักเรียนทราบ

4.2 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที

4.3 ดำเนินการจัดการเรียนการสอน เรื่อง My House โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 10 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

4.4 เมื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House โดยใช้ข้อสอบชุดเดิม จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที

4.5 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

4.6 ผู้วิจัยนำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และระดับความเห็นจากแบบสอบถามความพึงพอใจ มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

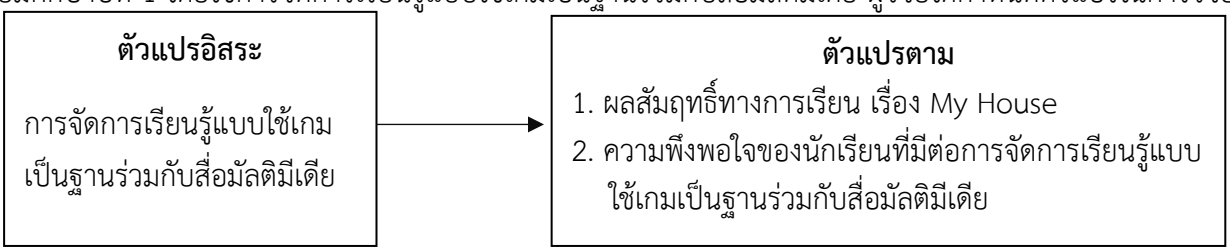
ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.1 วิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบ dependent samples t-test

5.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรในการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

ผลการเรียน	จำนวน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	20	30	11.15	4.38	15.424	.000
หลังเรียน	20	30	21.30	4.29		

หมายเหตุ: *p ≤ 0.05

จากตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียหลังเรียนเท่ากับ 21.30 ($\overline{x}$ = 21.30, S.D. = 4.29) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.15 ($\overline{x}$ = 11.15, S.D. = 4.38) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

ข้อ	รายการประเมิน	$\overline{x}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้	4.68	0.61	มากที่สุด
2	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.65	0.68	มากที่สุด
3	ด้านการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้	4.61	0.76	มากที่สุด
4	ด้านประโยชน์จากการจัดการเรียนการสอน	4.56	0.86	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		**4.63**	**0.74**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{x}$ = 4.63, S.D. = 0.74) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ($\overline{x}$ = 4.68, S.D. = 0.61) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\overline{x}$ = 4.65, S.D. = 0.68 ด้านการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ ($\overline{x}$ = 4.61, S.D. = 0.76) และด้านประโยชน์จากการจัดการเรียนการสอน ($\overline{x}$ = 4.56, S.D. = 0.86) ตามลำดับ

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์ ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.15 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 21.30 คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 10.15 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง My House มีประสิทธิผลช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับ จุฑาทิพย์ กฐินทอง และสุรัตนา อดิพัฒน์ (2565) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการ

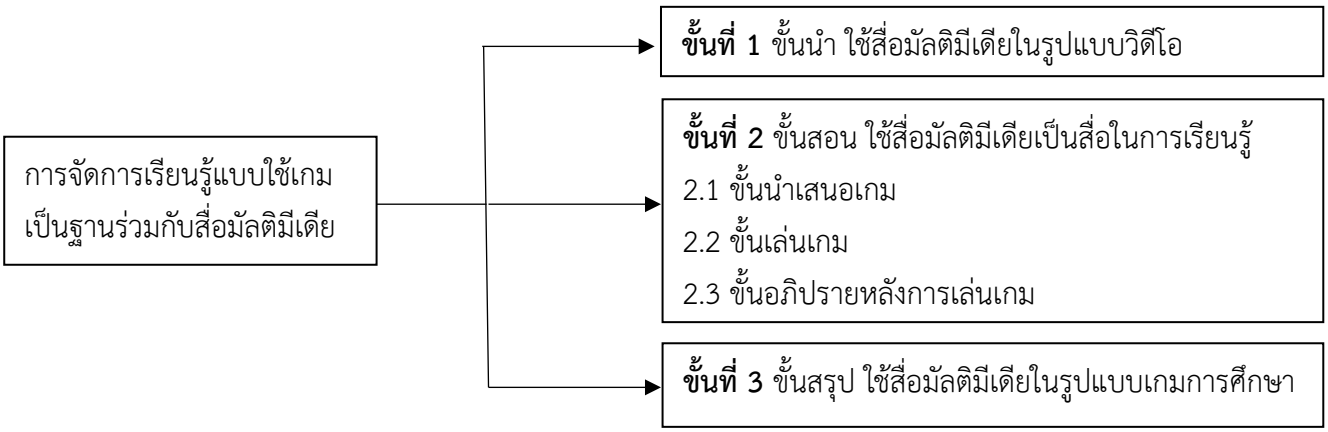
เรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ เกียรติสุดา ชูประสิทธิ์ (2559) ศึกษาการใช้บทเรียนผ่านเว็บร่วมกับสื่อมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียนั้นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ เนื่องจากครูผู้สอนได้บูรณาการเนื้อหาบทเรียนเข้าสู่กิจกรรมการเล่นเกม ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการที่สนุกสนานและท้าทาย โดยกิจกรรมดังกล่าวมีลักษณะการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในระหว่างการดำเนินกิจกรรม นักเรียนจะมีโอกาสพูดคุย ปรึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและพัฒนาทักษะทางสังคม นอกจากนี้ ความท้าทายที่เกิดขึ้นในแต่ละรอบของเกมยังช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ไม่ก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ธิดารัตน์ นคร (2562) ศึกษาการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for Daily Life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ ชญานิศ บำรุง (2566) ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cárdenas-Moncada, C., Veliz-Campos, M., & Veliz, L. (2020) ศึกษาผลกระทบของการใช้ระบบตอบสนองของนักเรียนผ่านเกม Kahoot ในชั้นเรียนภาษาอังกฤษในระดับอุดมศึกษาด้านวิชาชีพของประเทศชิลี พบว่า Kahoot สามารถเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยนักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้นและมีความกระตือรือร้นในการฝึกฝนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ยังส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางภาษา โดยเฉพาะในด้านการสื่อสารและการเรียนรู้คำศัพท์ และงานวิจัยของ Thamarana, S. (2016) สำรวจผลกระทบของสื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-books) และเครื่องเล่น MP3 ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกสบายใจและเชื่อว่าสื่อเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ได้ดี โดยเฉพาะการใช้วิดีโอที่แสดงให้เห็นถึงการใช้ภาษาจริงในบริบททางสังคมของเจ้าของภาษา ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของผู้เรียน นอกจากนี้ สื่อมัลติมีเดียยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความมั่นใจของผู้เรียนในการฝึกฝนภาษา

องค์ความรู้ใหม่

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน และขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเป็นขั้นกระตุ้นความความสนใจของนักเรียนร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ขั้นที่ 2 ขั้นสอน เป็นขั้นตอนอธิบายเนื้อหาและเล่นเกมโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 2.1 ขั้นนำเสนอเกม 2.2 ขั้นเล่นเกม 2.3 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม และขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนดังนี้ 1) เพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน การใช้เกมและสื่อมัลติมีเดียทำให้กระบวนการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและอยากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น 2) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน เกมที่ใช้ในบทเรียนมักส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสารและการแก้ปัญหาร่วมกัน 3) เสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา สื่อมัลติมีเดียช่วยให้เนื้อหาที่อาจซับซ้อนเข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วยภาพ เสียง และวิดีโอที่แสดงให้เห็นภาพจริง จึงช่วยเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ 4) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

เกมการเรียนรู้ที่ออกแบบมาดีจะส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการวางแผน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง 5) สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่จดจำได้ง่าย การเรียนรู้ที่ใช้เกมและสื่อมัลติมีเดียจะสร้างประสบการณ์ที่ผู้เรียนสามารถจดจำได้นานขึ้น เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสได้ลองปฏิบัติจริงและเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์ที่พบเจอ



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.15 และ 21.30 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย 10.15 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง My House ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียหลังเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย พบว่ามีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ และด้านประโยชน์จากการจัดการเรียนการสอน ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ครูผู้สอนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง My House ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปใช้สอนได้ โดยครูควรดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด และคอยอธิบายเพิ่มเติมเมื่อนักเรียนเกิดความสงสัยในบทเรียน

1.2 ในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง My House ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ไปใช้นั้น ครูควรศึกษาขั้นตอนและเนื้อหาในการจัดกิจกรรมให้เข้าใจ เตรียมอุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้ให้เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะด้วยตนเอง โดยครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด คอยช่วยเหลือ และประเมินผลการเรียนเป็นระยะ เพื่อให้การเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ และเกิดประโยชน์กับนักเรียนอย่างแท้จริง

1.3 ในการสอนแต่ละครั้ง ครูควรให้การเสริมแรง เช่น กล่าวชมเชย ให้รางวัล เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้เรียนรู้อย่างมีความสุข และควรแจ้งผลคะแนนของกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนทราบอย่างชัดเจน เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาประสิทธิภาพทางการศึกษาให้ดียิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับเทคนิค/รูปแบบการสอนอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบ Task-Based Learning การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เป็นต้น เพื่อเป็นทางเลือกที่หลากหลายและส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

2.2 ควรพัฒนาสื่อมัลติมีเดียให้มีความหลากหลายและทันสมัย โดยอาจจะพัฒนาเป็นแอพพลิเคชั่นเกมเพื่อจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สร้างสรรค์สื่อ เนื้อหาให้ผู้ที่สนใจหรือบุคคลทั่วไปสามารถเรียนภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น โดยพัฒนาต่อยอดไปเรื่อย ๆ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กุลิสรา จิตรชญาวณิช และ เกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ. (2563). *วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เกียรติสุดา ชูประสิทธิ์. (2559). ผลการใช้วิธีสอนแบบบทเรียนผ่านเว็บควบคู่กับการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดกะพังสุรินทร์). *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, 8*(2), 299-312

จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อดิพัฒน์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารพัฒนาการเรียนรู้สมัยใหม่, 7*(4), 321-331.

ชญานิศ บำรุง. (2566). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.)

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32*(2), 76-90.

ทิศนา แขมมณี. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย.* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธิดารัตน์ นคร. (2562). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลองประกอบสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง English for Daily Life ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 2*(6), 106-116.

โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์. (2566). *รายงานการพัฒนาคุณภาพการศึกษา.* ตรัง: โรงเรียนตรังรังสฤษฎ์.

Cárdenas-Moncada, C., Veliz-Campos, M., & Veliz, L. (2020). Game-based student response systems: The impact of Kahoot in a Chilean vocational higher education EFL classroom. *CALL-EJ, 21*(1), 64-78.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Thamarana, S. (2016). Use of multimedia technologies in English language learning: a study. *International Journal of English Language Teaching, 4*(8), 15-30.