

## การพัฒนาเกมกระดานอาชีพของฉันเพื่อยกระดับศักยภาพ ทางภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

### DEVELOPMENT OF BOARD GAME “MY OCCUPATION” TO ENHANCE ENGLISH FOR CAREER ABILITIES OF UNDERGRADUATES

ปรียาภา วังมณี<sup>1</sup>  
Preeyapha Wangmamee<sup>1</sup>

Received : 26 July 2022

Revised : 26 February 2023

Accepted : 3 March 2023

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการใช้เกมกระดานอาชีพของฉันในการยกระดับศักยภาพทางภาษาอังกฤษ และ 2) ศึกษาทัศนคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษหลังใช้เกมกระดานอาชีพของฉัน ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนรายวิชา GEN 2005 ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 วิธีการศึกษาเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เลือกกลุ่มตัวอย่างจากผลคะแนนสูง-กลาง-ต่ำ จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้คือเกมกระดานอาชีพของฉัน แบบทดสอบภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามแสดงทัศนคติ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติ t-test (for dependent sample statistic) และการนำเสนอผลการสังเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย (Tabular Presentation)

ผลการศึกษาพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ค่า t-test มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $P < 0.05$  และนักศึกษามีระดับความเห็นด้วย เท่ากับ 3.94 (S.D. 0.18) เห็นด้วยมากต่อการใช้เกมกระดานอาชีพของฉันในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จึงสรุปได้ว่าเกมกระดานอาชีพของฉันสามารถยกระดับศักยภาพทางภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้

**คำสำคัญ:** เกมกระดาน การเรียนรู้ผ่านเกม ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ

<sup>1</sup>มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 80 หมู่ 9 ต.บ้านดู่ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 57100

<sup>1</sup>Chiang Rai Rajabhat University 80 M.9 T. Bando, A. Muang, Chiang Rai 57100

\*ผู้นิพนธ์ประสานงาน E-mail: preeyapha.bis@crru.ac.th

### ABSTRACT

This research aimed to 1) study the effectiveness of board game “My Occupation” on the English for career abilities and 2) investigate the students’ attitude towards English learning using board game “My Occupation”. The population were second-year students who enrolled GEN 2005 English for Career course, in the 1st semester of academic year 2021. This research was used a quantitative design with random sampling from high-mid-low score of 15 students. The instruments were board game, English pretest and posttest, and attitude questionnaire. Data were analyzed using descriptive analysis with percentage, mean, standard deviation (S.D), t-test (for dependent sampling statistic), and tabular presentation.

The research finding revealed that t-test was significantly different at  $P < 0.05$  and students were very agreed at 3.94 (S.D. 0.18) that using board game “My Occupation” can develop their English abilities. Thus, the board game “My occupation” can enhance English for career abilities of undergraduates.

**Keywords:** Board Game, Game-based learning, English for career

### บทนำ

ปัจจุบันนักวิชาการและนักวิจัย ได้เน้นแนวทางการเรียนรู้ผ่านเกม Game-based learning และหาวิธีการและกลยุทธ์ในการพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้ง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสังคมปัจจุบันที่จากการเติบโตแบบก้าวกระโดดของเทคโนโลยี กระตุ้นให้นักวิจัยต้องการพัฒนานวัตกรรมการเรียนให้สอดคล้องกับยุคสมัย เกมกระดานที่ถูกพัฒนาขึ้น ยังคงมีบทบาทในวงการศึกษา ถึงแม้ว่าเราอยู่ในยุคมือถือและวิถีใหม่ แต่เกมกระดานยังคงถูกนำมาใช้ เพราะการเล่นเกมที่แตกต่างจากการเล่นเกมผ่านมือถือหรือคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะการสร้างความสัมพันธ์ เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างผู้เล่น มองเห็นลักษณะท่าทาง วิธีคิดของผู้เล่นได้ เดชรัต สุขกำเนิด (2563) ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีประเภทเกมมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและมีความหลากหลาย ยังเป็นที่นิยม มีประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้ การนำเกมมาใช้ ส่งผลดีต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีความแปลกใหม่ ทำให้สนุก และน่าสนใจ เป็นการได้ทดลองลงมือทำ ผู้สอนสามารถออกแบบเกม ให้เหมาะสมโดยสอดคล้องเนื้อหาบทเรียนได้ โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้ จากบทเรียน เกมมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้รู้สึกท้าทายและอยากเล่น ตามบทบาทสมมุติของผู้เล่นในเกม เป็นการเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ ของผู้เรียนที่เห็นเป็นรูปธรรม (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากร, 2557)

จากการศึกษา มีผู้นำการเล่นเกมไปปรับใช้ในการเรียนการสอนโดยเฉพาะในวิชาภาษาอังกฤษ (वलकरण ภาสกาณนถ์ และจลกล จันทรเรือง, 2014; อารีย์ ณ นาน, 2560 ; วราภรณ์ ลี้มเปรมวัฒนา และกัณตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) ที่เห็นว่า เกมทำให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัว สร้างความมั่นใจ

ด้านภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน การบูรณาการเกมเข้ากับการเรียนการสอนอย่างมีแบบแผนส่งเสริมการเรียนรู้และแรงจูงใจ ผีกสมอง ทำให้มีสมาธิ มีความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการตัดสินใจและแก้ปัญหา ผู้เรียนผ่อนคลาย สนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ ส่งผลต่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาของผู้เรียน สอดคล้องกับสุชาติ ทั้งสิทธิสิมา และสถาพร ชันโต (2554) ที่ระบุว่า ผู้เรียนที่ผ่านการใช้เกมมีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษสูงขึ้น เพราะช่วยให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์จริง เรวัตต์ อินทสระ (2562) เน้นย้ำว่านักศึกษาที่มีความอยากรู้อยากเห็นจึงควรเน้นเกมที่กระตุ้นความสนใจ กัลยา บุญศิริจรรยา (2560) เสริมว่า นักศึกษามีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น แต่มีรินตี ศิลป์ขจรชัย และธนากร อูยพาณิชย์ (2562) พบว่า นักศึกษามีปัญหาการดำเนินเนื้อเรื่องในเกมเนื่องจากไม่สนใจอ่านคำอธิบาย

สำหรับแรงจูงใจในการเรียนนั้น ถือเป็นหนึ่งปัจจัยสำคัญ การใช้เกมเป็นสื่อสร้างความสนใจ ทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อ โดยเฉพาะเกมประเภทจำลองสถานการณ์ (อิงศักดิ์ ไพโรพินิจ และคณะ, 2560) ที่สามารถนำมาเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งถือเป็นการสร้างบรรยากาศดีต่อผู้เล่นเกม ต่อการพัฒนาทดสอบกลยุทธ์ การได้รับข้อมูลทันทีรวมถึงการตัดสินใจที่หลากหลายได้ในขณะที่เล่นเกมในบรรยากาศห้องเรียน (ชัยเสกฐ์ พรหมศรี, 2561)

จากสถานการณ์ปัจจุบัน หลายสถาบันศึกษาเริ่มให้ความสำคัญและสนใจต่อการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้เพื่อสร้างความทันสมัย โดยเฉพาะช่วงระบอบของโควิด-19 มีการนำแอปพลิเคชันหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ แต่ก็มีอีกหลายสถาบันที่กำลังเดินในทิศทางที่ตรงกันข้ามที่ยังคงมีการใช้เกมกระดานเพื่อกระตุ้นความสามารถในการเรียนรู้ จากการสังเกตพฤติกรรมและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในระยะ 5 ปีที่ผ่านมา พบข้อสังเกตว่า นักศึกษาที่ลงเรียนในรายวิชาศึกษาทั่วไป วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ มีทักษะภาษาอังกฤษค่อนข้างต่ำ เป็นผลจากการขาดฝึกปฏิบัติ จำเป็นต้องมีการกระตุ้นให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ในฐานะผู้สอน ผู้วิจัยมีความสนใจอยากจะทำทดลองนำเกมกระดานมาใช้ และเห็นว่าเกมกระดานเป็นหนึ่งในแนวคิดที่นำมาใช้ต่อยอดในการพัฒนาศักยภาพทักษะทางภาษา ที่ผ่านมา ส่วนใหญ่การทำเกมกระดานนั้นเน้นกลุ่มผู้เรียนระดับประถมและมัธยม แต่ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยต้องการที่จะพัฒนาและออกแบบเกมกระดานให้เหมาะกับระดับอุดมศึกษาซึ่งมีเนื้อหาเน้นเฉพาะไปที่การใช้ในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพเพื่อสร้างต้นแบบสื่อการเรียนการสอนมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับทักษะภาษาอังกฤษ หากผลของงานวิจัยชิ้นนี้ออกมาในทิศทางบวก อาจมีความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอดให้อยู่ในรูปแบบเกมดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันได้ เพื่อให้บุคคลทั่วไปหรือผู้สนใจนำไปทดลองเล่นได้ เพราะรายวิชานี้ เป็นรายวิชาที่เข้าถึงบุคคลทั่วไปและวัยทำงานได้ เป็นการตอบโจทย์สังคมยุคดิจิทัลและสถานการณ์ของโควิด-19 ที่ยังคงมีอยู่ในปัจจุบันต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมกระดานอาชีพของฉันเพื่อยกระดับศักยภาพทางภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
2. เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษหลังใช้เกมกระดานอาชีพของฉัน ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา GEN 2005 ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 3 หมู่เรียน หมู่เรียนที่ 1 มีนักศึกษา 57 คน หมู่เรียนที่ 2 มีนักศึกษา 44 คน และหมู่เรียนที่ 3 มีจำนวน 32 คน รวมทั้งหมด 133 คน ซึ่งเป็นนักศึกษาจากสาขาทัศนศิลป์ สาขาศรีวิทยาคติศิลป์ สาขากราฟิกดีไซน์ สาขานวัตกรรมออกแบบ สาขาการจัดการโลจิสติกส์ และสาขาภาษาญี่ปุ่น โดยนักศึกษามีความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษที่แตกต่างกัน โดยวิธีการเลือกตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากเลือก 1 หมู่เรียน ซึ่งได้หมู่เรียน AL จำนวน 44 คน ให้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยมีขั้นตอนในการจัดกลุ่มดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำผลคะแนนทำแบบทดสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นของนักศึกษากลุ่มทดลองมาทำการเรียงลำดับ

ขั้นตอนที่ 2 นำผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนที่เรียงลำดับแล้วมาแบ่งเป็นกลุ่มตามคะแนนสูง-กลาง-ต่ำ โดยสุ่มเลือกนักศึกษามากกลุ่มละ 5 คน รวมทั้งหมด เป็น 15 คน ซึ่งเป็นกลุ่มทดลองของงานวิจัยนี้

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล คือ 1) แบบทดสอบภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ใช้วัดทักษะภาษาอังกฤษ 2) แบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษผ่านเกมกระดาน ใช้วัดทัศนคติของประชากรกลุ่มตัวอย่าง ครั้งนี้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์ผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีประสบการณ์ด้านการสอนไม่ต่ำกว่า 5 ปี เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ

### การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ศึกษา รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร บทความวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลจากการสอบถามอาจารย์ผู้สอนที่ทำการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ หรือวิชาที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิชาภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษเพื่อศึกษาปัญหาการเรียนของนักศึกษาที่พบในชั้นเรียน สัมภาษณ์นักศึกษาเพื่อศึกษา เพื่อนำผลมาทำการสรุป ประมวลผล และนำมาออกแบบเครื่องมือในการวิจัย ให้ได้ข้อมูลตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้ตั้งไว้

2. ออกแบบทดสอบภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และจัดทำในรูปแบบออนไลน์กูเกิ้ลฟอร์ม ให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย และแผนการสอนของรายวิชา Gen 2005 ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ เน้นคำศัพท์ สำนวนเกี่ยวกับตำแหน่งงานและหน้าที่รับผิดชอบ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่นำมาออกแบบเกมกระดาน ครอบคลุม 3 บทเรียนในรายวิชา โดยที่ผู้สอนมีบทบาทในการนำเกมและนักศึกษามีบทบาทในการเป็นผู้เล่นเกม โดยแบบทดสอบผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นอาจารย์สอนภาษาอังกฤษที่มี

ประสบการณ์จากโปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก จำนวน 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์การประเมินเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และรูปแบบการใช้ภาษาและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item-Objective Congruence) ซึ่งผลค่าดัชนี IOC คือ 0.89 ( $IOC \geq 0.50$ ) หมายความว่า แบบทดสอบมีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ สามารถนำเครื่องมือไปใช้เก็บข้อมูลได้โดยก่อนนำแบบทดสอบไปใช้จริง ผู้วิจัยได้นำไปทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก จำนวน 10 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง เพื่อทดลองทำแบบทดสอบเพื่อหาค่าความยากง่าย, ความเชื่อมั่น และนำมาตรวจสอบข้อบกพร่องของเครื่องมือ และปรับให้เหมาะกับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนนำไปทดลองใช้จริง

3. ออกแบบสอบถามทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษผ่านเกมกระดานก่อนและหลังเรียนในรูปแบบออนไลน์กูเกิ้ลฟอร์ม ประเมินแบบ ลิกเกิร์ต (Rating Scale) ในระดับที่ต่างกัน จาก 1 (เห็นด้วยน้อยที่สุด) ถึง 5 (เห็นด้วยมากที่สุด)

4. ออกแบบและจัดทำเกมกระดานอาชีพของฉัน เนื้อหาสอดคล้องกับรายวิชา คือ Gen 2005 ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ เน้นคำศัพท์ สำนวนเกี่ยวกับตำแหน่งงานและหน้าที่รับผิดชอบของแต่ละอาชีพ โดยกำหนดรูปแบบเป็นเกมประเภทจำลองสถานการณ์พร้อมบัตรคำและคำอธิบาย โดยสามารถเล่นบนโต๊ะและมีอุปกรณ์การเล่นระหว่างโต๊ะและในรูปแบบออนไลน์ สามารถเล่นได้เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มได้สูงสุด ไม่เกิน 10 คน โดยเป็นเกมที่มีเนื้อหาและสถานการณ์เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ ทั้ง 6 บทเรียน คือ Job Seeking, Resume, Application Letter, Job Interview, Communication at workplace, and TOEIC โดยเกมกระดาน ที่ถูกออกแบบผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นอาจารย์สอนภาษาอังกฤษที่มีประสบการณ์จากหน่วยงานภายในและภายนอก จำนวน 3 ท่าน โดยผลตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ความสอดคล้อง และความถูกต้อง ผลค่าดัชนี IOC คือ 0.75 ( $IOC \geq 0.50$ ) ซึ่งหมายความว่า เกมกระดานอาชีพของสามารถนำเครื่องมือใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ โดยก่อนนำเกมไปใช้จริง ผู้วิจัยได้นำเกมไปทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก จำนวน 10 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง เพื่อทดลองใช้เกมกระดาน โดยสังเกตวิธีการเล่นของนักศึกษาว่าสามารถทำได้หรือไม่ และนำมาตรวจสอบข้อบกพร่องของเครื่องมือ และปรับให้เหมาะกับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนนำไปทดลองใช้จริง

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์การทำวิจัยและการเก็บข้อมูลการทำวิจัยครั้งนี้ให้นักศึกษารับทราบในคาบเรียนแรก โดยชี้แจงว่าการทดสอบและการกรอกแบบสอบถามไม่ส่งผลกระทบต่อคะแนนเก็บใด ๆ ในรายวิชา Gen 2005 ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ ตามหลักจริยธรรมพื้นฐานในการทำวิจัย

2. นักศึกษาทำแบบทดสอบและแบบสอบถามทัศนคติก่อนเรียน ผ่านกูเกิ้ลฟอร์มในสัปดาห์แรกของการจัดการเรียนการสอน

3. ทดลองใช้เกมกระดานอาชีพของชั้นโดยบูรณาการเข้ากับกิจกรรมของบทเรียน

4. นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียนและแบบสอบถามความคิดเห็น ผ่านกูเกิ้ลฟอร์มใน สัปดาห์สุดท้ายของการจัดการเรียนการสอน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้วิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้สถิติและการวิเคราะห์เชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยพิจารณาวิเคราะห์จาก 1) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) 2) ค่าสถิติ t-test for one sample statistic 3) สถิติการหา IOC ค่าเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบ และเกมกระดานอาชีพของฉันทัน 3) สถิติหาค่าความยากง่าย (Difficulty) และค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ตามการประเมิน (Likert Rating Scale) สำหรับการวิเคราะห์ผล แบบสอบถามความคิดเห็นและทัศนคติของผู้เรียน

### ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาเกมกระดานอาชีพของฉันทันเพื่อยกระดับศักยภาพภาษาอังกฤษนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบทดสอบภาษาอังกฤษทั้งก่อนและหลัง การใช้เกมกระดานอาชีพของฉันทันในการจัดการเรียนการสอน เพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้จำแนกผลการวิเคราะห์ตามหัวข้อต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การทำวิจัย ในรูปแบบ ของตาราง และสรุปรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 1. ผลการทดสอบภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้เกมกระดานอาชีพของฉันทัน

ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย ทำแบบทดสอบก่อนและ หลังเรียน โดยได้ผล ดังนี้

**ตารางที่ 1** การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษก่อนและหลังของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	m	S.D.	t	P
คะแนนก่อนเรียน	15	15	5.20	1.64	9.81	1.76
คะแนนหลังเรียน	15	15	9.93	1.95		

\* $p < .05$  คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย ประชากรศึกษาทั้งหมด 133 คน คิดเป็นร้อยละ 11.27 ผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ที่นัยยะสำคัญทางสถิติที่ 0.05

## 2. ผลจากแบบสอบถามความคิดเห็นและทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษผ่านการใช้เกมกระดานอาชีพของฉันทก่อนและหลัง

หลังจากนำเกมกระดานอาชีพของฉันทมาใช้ในการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ขอให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความคิดเห็นและทัศนคติต่อกิจกรรมเกมกระดานอาชีพของฉันท ผ่านกูเกิ้ลฟอร์ม มีนักศึกษาเข้ามาทำแบบสอบถาม 120 คน จากนักศึกษาที่มีรายชื่อตามใบรายชื่อ ทั้งหมด 133 คน คิดเป็นร้อยละ 90.22 โดยประชากรทั้งหมดได้รับการฝึกความสามารถทางภาษาอังกฤษ ด้วยเกมกระดานอาชีพๆ ครอบคลุมเนื้อหาในบทเรียนที่ 1-3 ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักศึกษาหญิง ร้อยละ 56.70 นักศึกษาชาย ร้อยละ 42.50 และไม่ต้องการระบุเพศ ร้อยละ 0.80

**ตารางที่ 2** สรุปผลความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมกระดานอาชีพของฉันท ของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

หัวข้อการประเมิน	1	2	3	4	5	S.D.	ผล	ระดับ ความ คิดเห็น
<b>1. ด้านการจัดการเรียนการสอน</b>								
1.1 วิธีการจัดการเรียนโดยนำเกมมาใช้ในบทเรียน สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา	0 (0%)	20 (16.67)	39 (32.5)	33 (27.25)	27 (22.50)	1.0	3.75	เห็นด้วย มาก
1.2 ผู้สอนชี้แจงและเตรียมตัวในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกระดานอาชีพของฉันท	0 (0%)	21 (17.50)	40 (33.33)	41 (34.17)	17 (14.17)	0.94	3.46	เห็นด้วย มาก
1.3 ท่านมีความพึงพอใจโดยรวมการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมกระดานอาชีพของฉันท	0 (0%)	10 (8.33)	33 (27.5)	46 (38.33)	30 (25)	0.91	3.81	เห็นด้วย มาก
<b>2. ด้านผู้สอน</b>								
2.1 ผู้สอนเตรียมตัวล่วงหน้า	0 (0%)	8 (6.67)	20 (16.67)	37 (30.83)	54 (45)	0.93	4.15	เห็นด้วย มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อการประเมิน	1	2	3	4	5	S.D.	ผล	ระดับ ความ คิดเห็น
2.2 ความสามารถ ในการถ่ายทอดและ ดำเนินการเล่นเกม ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ในรายวิชา	0 (0%)	5 (4.17)	22 (18.33)	40 (33.33)	52 (43.33)	0.87	4.17	เห็นด้วย มาก
2.3 ผู้สอนมี ความรู้ความเข้าใจ ด้านเนื้อหาที่ทำมา ใช้ประกอบกิจกรรม การเล่นเกมกระดาน เป็นอย่างดี	0 (0%)	10 (8.33)	20 (16.67)	32 (26.67)	57 (47.50)	0.98	4.17	เห็นด้วย มาก
2.4 ผู้สอนเป็น กันเอง ให้คำนำ และรับฟัง ทำให้ บรรยากาศการเรียน ไม่เครียดจนเกินไป	0 (0%)	10 (8.33)	20 (16.67)	30 (25)	59 (49.17)	0.99	4.16	เห็นด้วย มาก
<b>3. ด้านวิธีการสอนด้วยเกม</b>								
3.1 นักศึกษามี ความเข้าใจเกี่ยวกับ วัตถุประสงค์และ เป้าหมายของ การกิจกรรมเกม กระดานอาชีพของฉัน	0 (0%)	8 (6.67)	26 (21.67)	51 (42.50)	34 (28.33)	0.88	3.93	เห็นด้วย มาก
3.2 นักศึกษา มีส่วนร่วมในการเล่น เกมกระดานของฉัน ที่ผู้สอนนำมาใช้ ในบทเรียนและ สามารถนำมา ปฏิบัติได้	0 (0%)	5 (4.17)	36 (30)	42 (35)	36 (30)	0.88	3.92	เห็นด้วย มาก



ตารางที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อการประเมิน	1	2	3	4	5	S.D.	ผล	ระดับ ความ คิดเห็น
3.3 นวัตกรรม เกมกระดานอาชีพ ของฉันที่ผู้สอน นำมาใช้ส่งเสริม การเรียนรู้ของ ผู้เรียนได้อย่าง เหมาะสม	0 (0%)	6 (5%)	29 (24.17)	48 (40)	33 (27.50)	0.96	3.86	เห็นด้วย มาก
3.4 กิจกรรมเกม กระดานอาชีพ ของฉัน ส่งเสริมให้ ผู้เรียนได้พัฒนา การคิด การอภิปราย ซักถามและ แสดง ความคิดเห็น	1 (0.83)	7 (5.83)	28 (23.33)	44 (36.67)	39 (32.50)	0.93	3.95	เห็นด้วย มาก
3.5 กิจกรรม เกมกระดานอาชีพ ของฉัน ส่งเสริมให้ ผู้เรียนเรียนรู้ด้วย ตนเอง	0 (0%)	8 (6.67)	26 (21.67)	46 (38.33)	39 (32.50)	0.90	3.98	เห็นด้วย มาก
<b>4. ด้านเกมกระดานอาชีพของฉัน</b>								
4.1 เนื้อหาของ เกมกระดานอาชีพ ของฉันตรงกับเนื้อหา ในบทเรียน	2 (1.66)	9 (7.50)	31 (25.83)	41 (34.17)	36 (30)	1	3.84	เห็นด้วย มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

หัวข้อการประเมิน	1	2	3	4	5	S.D.	ผล	ระดับ ความ คิดเห็น
4.2 เกมกระดาน อาชีพของฉันมี เนื้อหาเหมาะสม ทันสมัย ไม่ยาก จนเกินไปสามารถ นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	1 (0.83)	8 (6.67)	28 (23.33)	46 (38.33)	36 (30)	0.93	3.91	เห็นด้วย มาก
4.3 เกมกระดาน อาชีพของฉัน ส่งเสริมการพัฒนา ศักยภาพ ภาษาอังกฤษ ของ นักศึกษาทำให้จดจำ คำศัพท์ที่เรียนได้	1 (0.83)	6 (5%)	25 (20.83)	44 (36.67)	43 (35.83)	0.92	4.03	เห็นด้วย มาก
4.4 เกมกระดาน อาชีพของฉันทำให้ นักศึกษาสนุก และ ชื่นชอบกับการเรียน ภาษาอังกฤษ	1 (0.83)	5 (4.17)	33 (27.5)	40 (33.33)	40 (33.33)	0.92	3.95	เห็นด้วย มาก

จากตารางที่ 2 จากผลตอบแบบสอบถามทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมกระดานอาชีพของฉันในการจัดการเรียนการสอน มีนักศึกษาเข้ามาทำแบบสอบถามทั้งหมด 120 คน จากจำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 90.22 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาให้ความร่วมมือและมีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนการสอน มีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 3.95 (S.D. = 0.18) เห็นด้วยมาก โดยพบว่าด้านการจัดการเรียนการสอน นักศึกษามีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 3.67 (S.D. = 0.15) เห็นด้วยมาก ด้านผู้สอน นักศึกษามีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 4.16 (S.D. = 0.09) เห็นด้วยมาก ด้านกลวิธีการสอน ด้วยเกมกระดานอาชีพของฉัน นักศึกษามีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 3.91 (S.D. = 0.03) เห็นด้วยมาก และด้านเกมกระดานอาชีพของฉัน นักศึกษามีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 3.94 (S.D. = 0.08) เห็นด้วยมาก

## อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการใช้เกมกระดานอาชีพของฉันทเพื่อยกระดับความสามารถภาษาอังกฤษของนักศึกษาปีที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีผลต่างคะแนนอยู่ที่ 9.81 ค่า P อยู่ที่ 1.76 โดย  $P < .05$  คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ 0.05 กล่าวโดยสรุปแล้วเกมกระดานอาชีพของฉันท สามารถยกระดับศักยภาพภาษาอังกฤษได้และนำมาเป็นสื่อประกอบการสอนของรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพได้

จากการศึกษาผลตอบแบบสอบถามทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการใช้เกมกระดานอาชีพของฉันทในการจัดการเรียนการสอน พบว่านักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนการสอน มีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 3.95 (S.D.=0.18) เห็นด้วยมาก โดยพบว่า ด้านการจัดการเรียนการสอน นักศึกษามีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 3.67 (S.D. = 0.15) เห็นด้วยมาก ด้านผู้สอน นักศึกษามีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 4.16 (S.D. = 0.09) เห็นด้วยมาก ด้านกลวิธีการสอนด้วยเกมกระดานอาชีพของฉันท นักศึกษามีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 3.91 (S.D. = 0.03) เห็นด้วยมาก และด้านเกมกระดานอาชีพของฉันท นักศึกษามีระดับความคิดเห็นอยู่ที่ 3.94 (S.D. = 0.08) เห็นด้วยมาก โดยนักศึกษาเห็นว่ากิจกรรมเกมกระดานอาชีพของฉันททำให้บรรยากาศในการเรียนไม่เคร่งเครียด โดยนักศึกษาสามารถคิดตามและเชื่อมโยงและจดจำเนื้อหาจากบทเรียนได้ กล่าวโดยสรุปแล้วนักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมเกมกระดานอาชีพของฉันท สามารถนำมาเป็นสื่อประกอบการสอนของรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพและสามารถพัฒนาและยกระดับศักยภาพภาษาอังกฤษได้

จากผลการวิเคราะห์จากการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ ยืนยันได้ว่าการใช้เกมสามารถพัฒนาศักยภาพการเรียน ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ และกระตุ้นพฤติกรรมการเรียน สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ เป็นการฝึกปฏิบัติและปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนแบบทางเดียว การกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้เรียนมีส่วนร่วมกับผู้สอนมากขึ้น ผู้เรียนมีศักยภาพทางภาษาอังกฤษสูงขึ้นเป็นเพราะได้รับการฝึกเล่นเกมโดยการฝึกตอบคำถามและทายบัตรคำจากเกมกระดานอาชีพของฉันท สอดคล้องกับผลของนักวิชาการหลายท่านที่ได้ทำการศึกษา เช่น วลงกรณ์ ภาสกาณนธ์ และจงกล จันทรเรือง (2014) วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา (2560) ยิ่งศักดิ์ ไกรพินิจ และคณะ (2560) ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี (2561) และท่านอื่น ๆ แต่การจัดการเรียนการสอนด้วยเกมเพื่อสร้างความทันสมัยให้เหมาะสมกับวิถีใหม่ (New Normal) นั้น จำเป็นต้องใช้ความเชี่ยวชาญการออกแบบเกมเฉพาะทาง เพื่อให้เกมออกมาในรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้น หากผู้สอนต้องการนำเกมมาพัฒนาในการเรียนการสอน อาจต้องศึกษาและพัฒนาทักษะการเป็นนាំกระบวนการเล่นเกมอีกทางด้วย เนื่องจากไม่ใช่ผู้สอนทุกคนที่ถนัดการสอนโดยใช้เกม โดยอาจพิจารณานำเกมมาผสมผสานกับกิจกรรมกิจกรรม การเรียนแบบมุ่งปฏิบัติงาน (อัจฉริน จิตต์ปรารพ และอนวัช จิตต์ปรารพ, 2564) เพื่อมุ่งเน้นการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานและการสื่อสารมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมเกมในวิจัยนี้ยังเน้นแต่คำศัพท์ อาจเพราะข้อจำกัดในการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์ซึ่งทำให้การเล่นยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์เท่าที่ควร

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1. ควรมีการกำหนดเป้าหมายของเกมกระดานให้ชัดเจนขึ้นว่าต้องการเน้นทักษะด้านไหน เช่น ทักษะการสื่อสาร หรือทักษะการฟังพูด เพื่อสามารถทำการวิเคราะห์ผลโดยเน้นเฉพาะประเด็นได้
2. ควรจัดทำเนื้อหาให้ครอบคลุมทั้งบทเรียน และปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับกลุ่มนักศึกษาให้มากขึ้น ส่วนลำดับการเชื่อมโยงโดยเรื่องราว กระบวนการเล่น ควรเชื่อมโยงเรื่องราวให้นักศึกษารู้สึกถึงการนำไปใช้งานในการทำงานจริงในอนาคต นอกจากการเน้นคำศัพท์และความหมายคำศัพท์เพียงอย่างเดียว ควรเพิ่มสถานการณ์สมมติเพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจบทบาทในการเล่นเกมมากขึ้น
3. แม้ว่าผลประเมินในส่วนของการจัดการเรียนการสอนและด้านผู้สอนจะอยู่ในระดับดี แต่หากพิจารณาแล้ว ผู้สอนเองก็ยังพบข้อจำกัดในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมกระดานที่ได้ทำขึ้น อาจเป็นเพราะบุคลิกภาพ ความถนัด ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการเป็นผู้นำกระบวนการเล่นเกม รวมไปถึงช่องว่างระหว่างวัยระหว่างผู้สอนและนักศึกษา ดังนั้น ผู้สอนควรฝึกฝนกระบวนการเล่นเกมที่เหมาะสม หากกลยุทธ์และวิธีใหม่ ๆ ให้ผู้เล่นเกิดความสนุกและสามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากอุปกรณ์เกมกระดานอาชีพของฉันทน์ที่จัดทำขึ้น ผู้วิจัยออกแบบมาในรูปแบบของบัตรการ์ดทายคำศัพท์อาชีพโดยเหมาะสำหรับการในชั้นเรียนจริง แต่มีข้อจำกัดในการเล่น เนื่องจากมีการปรับรูปแบบให้เล่นทางช่องทางห้องเรียนออนไลน์เนื่องจากยังอยู่ช่วงของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้การเล่นยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์เท่าที่ควร ผู้วิจัยได้ปรับทดลองใช้ด้วยเกมคาซูท (พิสมัย หาญมงคลพิพัฒน์, 2560) แต่พบข้อจำกัดเช่นเดียวกันจากข้อจำกัดของความพร้อมอุปกรณ์และความเสถียรสัญญาณอินเทอร์เน็ต จึงขอเสนอแนะให้มีพัฒนาเกมกระดานอาชีพของฉันทน์ให้เหมาะสมกับรูปแบบเกมออนไลน์ในคราวต่อไป ซึ่งอาจต้องปรึกษาผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาเกมกระดาน (บอร์ดเกม)ออนไลน์ เพื่อปรับเนื้อหาและรูปแบบให้มีความน่าสนใจมากขึ้น และพัฒนากิจกรรมได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. เสนอแนะให้มีการวิจัยเรื่องทักษะการพูดภาษาอังกฤษจากสถานการณ์จริงโดยนำเกมกระดานอาชีพของฉันทน์มีเพิ่มเทคนิคในการเล่นให้มีความน่าสนใจขึ้น โดยเน้นไปที่การฝึกออกเสียงจากการอ่านบัตรเกม อีกทั้ง สามารถบูรณาการกับรายวิชาภาษาอังกฤษอื่นๆ นอกเหนือจากรายวิชา Gen 2005 ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ ในหมวด การศึกษาทั่วไป มีผู้สอนหลายท่าน ดังนั้น การวิจัยครั้งต่อไป อาจมีการเก็บข้อมูลและทดลองกิจกรรมโดยให้อาจารย์ผู้สอนท่านอื่น นำกระบวนการเล่นเกมกระดานของฉันทน์ไปใช้ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงข้อมูลในหลายด้าน และสามารถสรุปผลการวิจัยได้ชัดเจนขึ้น

2. เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้บรรยายเชิงสถิติเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก หลังจากให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นแล้ว ควรมีการสัมภาษณ์เชิงลึกอีกหนึ่งทางเพื่อยืนยันผลการประเมิน และนำมาปรับให้เหมาะสมกับกิจกรรมเกมกระดานอาชีพของฉันต่อไป

3. หากมีการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป อาจนำกระบวนการเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมเกมกระดานอาชีพของฉันให้อยู่ในรูปแบบของเกมกระดานออนไลน์ให้ชัดเจนมากขึ้น และใช้ในการทดลองเพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ของนักศึกษาต่อไป

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ประจำปีงบประมาณ 2564

### เอกสารอ้างอิง

- กัลยา บุญศิริจรรยา. (2560). ผลการใช้ Game-based Learning ในการบูรณาการสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาที่มีเจตคติด้านบวกต่อการเล่นเกม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เดชรัตน์ สุขกำเนิด. (2563). โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง การเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning). สมาคมเครือข่ายพัฒนาวิชาชีพและองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควทอ) ร่วมกับสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. ระหว่างวันที่ 26-27 พฤศจิกายน 2563 โรงแรมแอมบาสเดอร์ กรุงเทพมหานคร.
- ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณิจ, ธีรวัฒน์ จันทิก, พัทธ์ชัย ศิริวงศ์. (2560). วิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมส์ของผู้เรียนอาชีวศึกษา. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 12 (3).155-166.
- ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี. (2561). การวิเคราะห์เกมส์กระดานการบริหารการเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจเพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาเกมกระดานการบริหารการเปลี่ยนแปลงองค์กรในประเทศไทยสำหรับผู้บริหารองค์กร. การประชุมวิชาการระดับชาติ. คณะการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปกร. ครั้งที่ 6. 253-265. ณ กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปกร.
- พิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์. (2561). การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเกม. การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและระดับนานาชาติ ครั้งที่ 9. 1129-1138. ณ ห้อง Blue Ocean Hall อาคารคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา.
- มิรินตี ศิลป์จรชัย และธนากร อูยพาณิชย์. (2562). ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีแขนงวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม. การประชุมวิชาการการนำเสนองานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. ครั้งที่ 2 วันที่ 19 มกราคม 2562. 1855-1864.

- เรวัตต์ อินทสระ. (2560). เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น Game based Learning. The latest Trend Education 2019. เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น” กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วรารณณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคม. 40(2). 107-132.
- วลงกรณ์ ภาสกาณนท์ และจงกล จันทร์เรือง. (2014). การพัฒนาเกม White House เพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. The Tenth Conference on Computing and Information Technology. 565-570.
- สุชาติ ทังสถริสิมา และสถาพร ชันโต. (2555). การใช้เกมพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 6(2): 168-175.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากร. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา จิตต์ปรารพ และอนวัช จิตต์ปรารพ. (2564). การพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบมุ่งปฏิบัติงานในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจสำหรับนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาวิทาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่. วารสารบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ ราชมงคลล้านนา. 9(2): 67-84.
- อารีย์ ณ น่าน. (2560). การบูรณาการเกมคอมพิวเตอร์กับกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 36(2): 26-35.