

ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ สำหรับเพื่อการนำเสนอเป็น
ภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษา
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

**Effects of Blended Game-based Learning in Enhancing Learning
Achievements in Vocabulary, Grammar, and Idioms for Formal Presentations
in “English for Presentations” Course of Computer Science Students
at Suan Dusit University**

ณัฐฐา ผิวนมา^{1*}
Nattha Phiwma^{1*}

Received: June 14, 2023; Revised: August 16, 2023; Accepted: August 22, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียนด้วย
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ เรื่อง คำศัพท์
ไวยากรณ์ และสำนวน เพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ 2) เพื่อศึกษาพัฒนาการการเรียนรู้ของนักศึกษา
ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อ
การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาวิทยาการ
คอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน
23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เกม Gamilab : Bike Race แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียน และแบบสอบถาม
ความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบค่าที และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์
ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอสูงกว่าก่อนเรียน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) คะแนนพัฒนาการเฉลี่ยร้อยละ 53.54 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับพัฒนาการเรียนรู้
ระดับสูง และ 3) ความพึงพอใจในภาพรวมของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ใน
ระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การเรียนรู้แบบผสมผสาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

¹ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, Faculty of Science and Technology, Suan Dusit University

*Corresponding author e-mail: nattha_phi@dusit.ac.th

Abstract

The objectives of the present study were threefold: to compare the learning achievements of undergraduate students in vocabulary, grammar, and idioms for formal English presentations before and after the implementation of blended learning with a game-based approach; to investigate students' learning development throughout the blended game-based learning process; and finally, to assess the satisfaction levels of undergraduate students with blended learning management using game-based approaches. The participants in this study comprised 23 third-year computer science students enrolled in the "English for Presentations" Course during Semester 1 of the Academic Year 2022. The research utilized a combination of tools, including the Gamilab: Bike Race Game, a learning achievement test, and a satisfaction questionnaire. Various statistical methods, such as mean, standard deviation, t-test dependent, and relative growth score, were employed to analyze the data. The study revealed three major findings. Firstly, there was a statistically significant improvement in the post-test scores for learning achievements in English for Presentation Course compared to the pre-test scores, with a significance level of 0.05. Secondly, the mean score of the relative growth score was 53.54 percent, indicating a significantly high level of learning development. Finally, the feedback collected from the undergraduate students indicated a high level of satisfaction with the blended learning management.

Keywords: Game Base Learning, Blended Learning, Learning Achievement

บทนำ

การเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยเกมเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ สามารถใช้ได้กับหลายวิชา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนและสร้างแรงจูงใจ เช่น วิชาภาษาอังกฤษซึ่งมีความสำคัญแต่พบปัญหาในการเรียนการสอนมาจากหลายสาเหตุ เช่น ไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ หรือสำนวนต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการสื่อสารหรือในการนำเสนองาน แต่จากงานวิจัยของ รัตนา นามปัญญา และนัมเก วังโม (2563) พบว่า นักศึกษามีความตระหนักในการใช้ English Collocation อยู่ในระดับปานกลาง และจากงานวิจัยของ กฤษเชาว์ นันทสุดแสง (2563) ซึ่งทำการศึกษาวิจัยเรื่องทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษในระดับต่ำ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มักมองเห็นความสำคัญที่แท้จริงของภาษาอังกฤษน้อย บางคนตั้งใจเรียน แต่บางคนไม่ตั้งใจเรียน บางคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมตอบคำถาม แต่บางคนก็ไม่สนใจ ซึ่งทัศนคติเหล่านี้พบได้ในการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษาหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตเช่นกัน และจากการสังเกตการทำกิจกรรมการใช้ภาษาอังกฤษของนักศึกษา เช่น การถามเรื่องคำศัพท์พื้นฐานจะไม่รู้ความหมาย การออกเสียงหรือการใช้ไวยากรณ์ที่ยังไม่ถูกต้อง ทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียนภาษาอังกฤษ แต่ยังคงตระหนักว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญ และเนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสารและการนำเสนอ สามารถสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้โดยไม่มีข้อจำกัดของภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน การใช้ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสื่อสารและสร้างความเข้าใจให้กับผู้คน

จากความสำคัญดังกล่าวและปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา ผู้วิจัยเห็นว่าการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมีความสำคัญ โดยมีเป้าหมายหลักคือพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอและติดต่อสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่าความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด ส่วนการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (ธัญรัช วิภัติภูมิประเทศ, 2562; นพรัตน์ บุญเพียรผล, 2564; ศรัณย์ลิตา โชติรัตน์, 2562) จึงได้ทดลองนำเกมมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น โดยมีกระบวนการเปลี่ยนแปลงก่อนและหลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของ

การเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานมีความยืดหยุ่น เมื่อนำเกมมาใช้เป็นสื่อร่วมด้วยจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระตือรือร้น เกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ ผู้เรียนเกิดความสุข และได้รับความรู้ในเวลาเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน

ทบทวนวรรณกรรม

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการเรียนการสอนที่มีการวางแผนการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า ใช้วิธีการสอนที่หลากหลายผสมผสานกับการเรียนการสอนระบบออนไลน์ที่นำเทคโนโลยีเข้าไปใช้ให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนรู้ได้รวดเร็วมากขึ้น (กุลธิดา ทุ่งคาโน, 2564) หรือกล่าวได้ว่าการเรียนรู้แบบผสมผสานเป็นการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีแบบเผชิญหน้าผสมผสานกับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอน มีการประยุกต์ใช้กิจกรรมที่หลากหลายทั้งแบบในห้องเรียนปกติและแบบออนไลน์ในสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานการเรียนบนเว็บและการเรียนในห้องเรียนเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน

การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ลักษณะการเรียนการสอนแบบผสมผสานมี 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า 2) การเรียนด้วยตนเองบนเว็บไซต์ และ 3) การเรียนบนเว็บไซต์แบบสด (Dam, 2003) การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานมี 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน 2) ขั้นตอนการออกแบบ 3) ขั้นตอนการพัฒนา 4) ขั้นตอนนำไปใช้ และ 5) ขั้นตอนประเมินผล ซึ่งขั้นตอนต่าง ๆ ต้องเชื่อมโยงกับมิติ 6 ด้าน คือ ด้านสถานศึกษา ด้านผู้สอน ด้านผู้เรียน ด้านเนื้อหา ด้านเทคโนโลยี และด้านสิ่งสนับสนุน โดยใช้เครื่องมือออกแบบการจัดการเรียนรู้ คือ เทคโนโลยีที่ใช้ในห้องเรียน เครื่องมือสื่อสารเสมือน ซอฟต์แวร์เครือข่ายสังคม ระบบ E-Learning และซอฟต์แวร์การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม (สุธน วงศ์แดง, 2564)

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

เกมการศึกษาเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนดไว้ โดยให้นักเรียนเล่นตามกติกา จากนั้นนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาสรุปผลการเรียนรู้ (ทิตนา แชมมณี, 2559) ส่วนเกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต ดังนั้น เกมการศึกษาจึงเป็นการนำเอาจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักสูตรมาประกอบขึ้นเป็นการเล่นเกมและทำการเล่นเกมไปตามกติกาที่กำหนด ซึ่งจะต้องนำความรู้จากเนื้อหาเกมมาใช้ในการเล่นเกมด้วย อีกทั้งเป็น

กิจกรรมที่สร้างความสนใจเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีกติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น ส่วนเกมออนไลน์มีรูปแบบที่คล้ายกันแต่ต่างกันที่ผู้เล่นต้องเชื่อมกับระบบอินเทอร์เน็ตจึงจะเล่นเกมออนไลน์ได้

การใช้เกมในกิจกรรมการเรียนการสอน

การใช้เกมในกิจกรรมการเรียนการสอน มีขั้นตอนดังนี้ (อารี ณ นาน, 2560; Freitas, 2006; Wilson, K. A., et al., 2009)

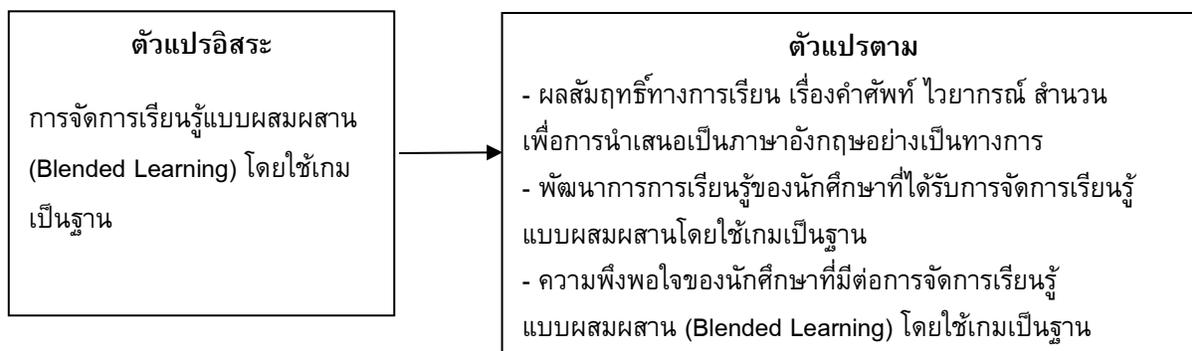
1. ด้านเนื้อหาของเกม ซึ่งให้เห็นว่าผู้เรียนรู้ผ่านเกมอาจจะไม่เหมาะสมกับผู้เรียนทุกคน
2. ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยการบูรณาการเกมเข้ากับบทเรียน ในการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ควรแบ่งการจัดการเรียนการสอนออกเป็น ชั้นเตรียมตัว ชั้นระหว่างสอน และชั้นสรุปผล
3. ด้านการวัดและประเมินผล

3.1 การติดตามการเล่นของผู้เรียนด้วยคุณสมบัติของเกมคอมพิวเตอร์ ผู้สอนสามารถติดตามการเล่นของผู้เรียนได้ เช่น ความก้าวหน้าในการเล่นของผู้เรียน เวลาที่ผู้เรียนใช้ในการเล่น จำนวนครั้งในการเล่น

3.2 การให้คะแนนหรือคำนวณเกรดจากความสำเร็จในการเล่น ผู้สอนจะใช้ความสำเร็จในการเล่นมาเป็นตัวกำหนดคะแนนหรือเกรดของผู้เรียน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการผสมผสานกันด้วยรูปแบบการสอนทั้งในห้องเรียนและการสอนแบบออนไลน์ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยดึงดูดความสนใจของนักศึกษาให้สนใจเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ต้องพิจารณาความเหมาะสมกับรายวิชาจึงจะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอน

กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1 : กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 3 เนื่องจากต้องการพัฒนานักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ ซึ่งส่วนใหญ่มีคะแนนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์และขาดแรงจูงใจในการเรียน

- ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 23 คน โดยมีนักศึกษา ผู้ชาย 18 คน และ ผู้หญิง 5 คน ซึ่งมีจำนวนน้อยจึงใช้เป็นกลุ่มประชากรทั้งหมดเพื่อจะรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษาทุกคนและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดได้อย่างครอบคลุม

- ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรอิสระ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน

- ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ และสำนวน เพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ

2. พัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ในงานวิจัยนี้ใช้เกม Game (Gamilab : Bike Race) จากเว็บไซต์ <http://www.gamilab.com> (เกม Gamilab : Bike Race) เป็นเกมออนไลน์ใช้ในการประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดย

2.1.1 นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาด้านความตรงตามเนื้อหาและความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ภาษา ความเหมาะสมของตัวเลือก แล้วนำไปแก้ไขข้อบกพร่อง

2.1.2 นำแบบทดสอบที่ได้รับการตรวจสอบและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อ คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป เพื่อนำไปสร้างเป็นแบบทดสอบ พร้อมปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำ

2.1.3 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ผ่านการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอแล้ว เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบรายข้อ โดยการวิเคราะห์หาความยากง่าย โดยเกณฑ์ที่กำหนด คือ ค่าระดับความยากง่าย (Difficulty) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ไกล่ 1 แสดงว่ามีความเชื่อมั่น คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบนี้เชื่อถือได้ ซึ่งได้ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (p) อยู่ระหว่าง 0.41 - 0.95 และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r) อยู่ระหว่าง -0.09 - 0.73 ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.81

2.1.4 นำแบบทดสอบที่สมบูรณ์แล้วไปใช้จริง

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานฯ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดย

2.2.1 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานฯ ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถาม โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ ค่าระดับคะแนนเท่ากับ 1 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด ค่าระดับคะแนนเท่ากับ 5 คะแนน หมายถึง มากที่สุด ตามลำดับ

2.2.2 นำแบบประเมินที่ได้รับการตรวจสอบและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหา ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) เลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พร้อมแก้ไขตามคำแนะนำ

2.2.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ไปใช้จริง

3. การประเมิน พัฒนาการของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานฯ ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ เกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการดังนี้ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552)

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 76 - 100 หมายความว่า พัฒนาระดับสูงมาก

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 51 - 75 หมายความว่า พัฒนาระดับสูง

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 26 - 50 หมายความว่า พัฒนาระดับปานกลาง

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 0 - 25 หมายความว่า พัฒนาระดับต่ำ

และเกณฑ์ในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะต้องมีคะแนนพัฒนาการความก้าวหน้าไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานฯ โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-Test Dependent)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักศึกษากลุ่มเป้าหมาย ใช้สูตรคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์และแปลคะแนนตามเกณฑ์ระดับพัฒนาการ โดยอ้างอิงเกณฑ์จาก ศิริชัย กาญจนวาสี (2552)

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความพึงพอใจ โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานฯ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 23 คน ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างผลการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คะแนนแบบทดสอบ	N	\bar{x}	S.D.	t-value	p-value
ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน	23	10.39	2.37	-18.620	0.000
หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน	23	15.26	2.58		

* ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และหลังการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ 15.26 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.37 สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐาน เท่ากับ 10.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.58 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน ดึงดูดความสนใจของนักศึกษาที่เกิดจากการเล่นเกมและได้รับความรู้ไปด้วยในเวลาเดียวกัน จึงส่งผลให้หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้น

2. พัฒนาการการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 2 พัฒนาการการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ระดับพัฒนาการ	จำนวน (คน)	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (ร้อยละของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด)
ปานกลาง	13	56.52
สูง	6	26.09
สูงมาก	4	17.39

จากตารางที่ 2 ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนพัฒนาการทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักศึกษาจำนวน 4 คน มีคะแนนพัฒนาการสูงมาก คิดเป็นร้อยละ 17.39 ของนักศึกษาทั้งหมด นักศึกษาจำนวน 6 คน มีคะแนน

พัฒนาการสูง คิดเป็นร้อยละ 26.09 ของนักศึกษาทั้งหมด นักศึกษาจำนวน 13 คน มีคะแนนพัฒนาการปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 56.52 ของนักศึกษาทั้งหมด

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยระดับพัฒนาการการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

	คะแนน ก่อนจัดกิจกรรม การเรียนรู้	คะแนน หลังจัดกิจกรรม การเรียนรู้	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (ร้อยละ)	ระดับพัฒนาการ
ค่าเฉลี่ย	10.39	15.26	53.54	สูง

จากตารางที่ 3 คะแนนพัฒนาการการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานฯ พบว่า คะแนนก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.39 คะแนน หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.26 และคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยร้อยละ 53.54 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับพัฒนาการเรียนรู้ระดับสูง

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความพึงพอใจ	\bar{x}	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ	ลำดับที่
ความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ในภาพรวม	4.17	0.72	มาก	1
ความพึงพอใจด้านการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ในภาพรวม	4.09	0.60	มาก	2
ความพึงพอใจด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ในภาพรวม	3.96	0.56	มาก	3
ความพึงพอใจในภาพรวม	4.00	0.60	มาก	

จากตารางที่ 4 พบว่า ระดับความพึงพอใจของผลการเรียนในภาพรวม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 โดยแยกเป็นรายด้านเรียงตามลำดับ ดังนี้ ความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ภาพรวม

อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.72 รองลงมาคือความพึงพอใจด้านการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.60 และความพึงพอใจด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐาน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.56 ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฯ ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานสามารถใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ได้ ซึ่งเกมเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ผลจากงานวิจัยในครั้งนี้ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ เรื่อง คำศัพท์ ไวยากรณ์ ส่วนน เพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ ด้วยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า คะแนนสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานฯ มีผลต่อคะแนนสอบของนักศึกษา เกี่ยวข้องกับผลจากการวิจัยของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการศึกษาปฐมวัย ซึ่งพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน นักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของในรายวิชาการศึกษาปฐมวัยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักศึกษามีความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุดภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (พรชูลี ลังกา, 2564) ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมอง ส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ ในขณะที่การที่สมองสนุก และเพลิดเพลิน ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผัดปกติทางใจ นอกจากนี้ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเหมือนการได้เล่นเกมที่มีความสนุกสนาน ทำท่าย ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (ฐปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์, 2560; มะยูริย์ พิทยาเสนียม, ทิพรัตร์ สิทธิวงศ์, และกิตติพงษ์ พุ่มพวง, 2563) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักศึกษาเกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ นักศึกษาเกิดความสนุกสนานในการเรียนและได้รับความรู้ในเวลาเดียวกัน จึงส่งผลให้การเรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น

พัฒนาการการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน มีพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับสูงมาก เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้นั้น กำหนดให้นักศึกษาเล่นเกมตามกติกา และมีการกำหนดเกณฑ์คะแนนในการเล่น ซึ่งนักศึกษาบางส่วนยังทำไม่ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้สอนจะมอบหมายให้นักศึกษาเล่นเกมจนกว่าจะผ่านเกณฑ์คะแนนที่กำหนด เมื่อมีการเล่นครั้งต่อไปก็จะมีคะแนนเพิ่มขึ้นและผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ก่อนการเล่นเกมนักศึกษาได้ทำแบบทดสอบ พบว่า เนื้อหาเรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ และส่วนนในการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ นักศึกษายังได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ แต่หลังจากที่นักศึกษาเล่นเกมแล้วทำการทดสอบ พบว่า นักศึกษาผ่านเกณฑ์ แต่เนื้อหาในเรื่องส่วนนในการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษยังมีนักศึกษาส่วนใหญ่ตอบไม่ถูก ซึ่งผู้สอนจะอธิบายเพิ่มเติมในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาที่นักศึกษายังไม่เข้าใจและ

หาสื่อเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อเสริมความเข้าใจ จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานส่งผลให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและมีผลการเรียนที่ดีขึ้น มีพัฒนาการการเรียนรู้ในเรื่องภาษาอังกฤษดีขึ้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม ที่พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการเรียนด้วยเกมคือ 13.58 (S.D. = 6.45) หลังการเรียนด้วยเกมเป็นเวลา 5 สัปดาห์ ค่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 18.65 (S.D. = 6.05) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทำให้สามารถสรุปได้ว่าเกมมีประสิทธิภาพต่อการส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาและนักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมในการเรียนการสอน การเขียนภาษาอังกฤษ (กัลยกร เสริมสุข, จิราภรณ์ เลี่ยมนิมิต, และวิกรม ฉันทรางกูร, 2563) และส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (จุฑามาศ ทองประดับ, สุจรรยา โลหาชีวะ, และลิขิต ปรียานนท์, 2565; ชนินทร์ จิตติเพชรกุล และประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา, 2564)

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน นักศึกษามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนและการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น จึงทำให้นักศึกษาสนุกกับการเล่นเกมพร้อมกับได้รับความรู้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด (จุฑาทิพย์ กฐินทอง และสุรัตนา อติพัฒน์, 2565) และรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการและแนวคิดในด้านการจัดการนิทรรศการและงานอีเว้นท์ สำหรับนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการงานนิทรรศการและงานอีเว้นท์ พบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (นพรัตน์ บุญเพียรผล, 2564) ซึ่งผลจากการวิจัยในครั้งนี้ความพึงพอใจของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากเช่นกัน

การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการเรียนการสอนในห้องเรียนผสมกับการเรียนการสอนออนไลน์ หรือการทำกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีที่จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งในงานวิจัยนี้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน เกมที่นำมาใช้เป็นสื่อในการเรียนเรื่อง คำศัพท์ ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอ คือ เกม Gamilab : Bike Race จากเว็บไซต์ <http://www.gamilab.com> ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนาการทางการเรียนหลังจากได้เข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้และความสนุกสนานในเวลาเดียวกัน ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฯ โดยใช้เกม Gamilab : Bike Race จากเว็บไซต์ <http://www.gamilab.com> เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอ เรื่อง คำศัพท์ ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และหลังการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ 15.26 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.37 สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการจัดการจัดการเรียนรู้อยู่แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐาน เท่ากับ 10.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.58 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. พัฒนาการทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ ส่วนนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ จากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยร้อยละ 53.54 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับพัฒนาการเรียนรู้อยู่ในระดับสูง

3. ความพึงพอใจต่อการจัดการจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ ส่วนนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60

สรุปได้ว่า ผลจากการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งในการจัดการจัดการเรียนรู้นี้ นำเกม Gamilab : Bike Race มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการจัดการเรียนรู้ออก เพื่อสร้างแรงจูงใจ ทำให้นักศึกษาสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นโดยพิจารณาจากคะแนนหลังจัดการจัดการเรียนรู้อยู่สูงกว่าคะแนนก่อนจัดการจัดการเรียนรู้อยู่ และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงรวมทั้งระดับความพึงพอใจภาพรวมในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าวิธีจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ ส่วนนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ ทำให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นสามารถนำไปใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ได้ โดยดูความเหมาะสมของรายวิชา

2. การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานควรกำหนดเวลาให้เหมาะสมกับผู้เรียน

3. ควรมีรูปแบบโจทย์ที่หลากหลายในเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ ส่วนนต่าง ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้สื่ออื่นนอกเหนือจากเกมออนไลน์

2. ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยด้านพฤติกรรม ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนและผู้เรียนที่มีลักษณะแตกต่างกัน เพื่อนำผลที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยสวนดุสิตและทุกท่านที่ให้การสนับสนุนรวมทั้งให้คำปรึกษาในการเขียนบทความวิจัยนี้

เอกสารอ้างอิง

- กฤษเชาว์ นันทสุดแสง. (2563). ทศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษในระดับต่ำ. *วารสารมหาวิทยาลัยวิชาการ*, 7(1), 189-203.
- กัลยกร เสริมสุข, จิราภรณ์ เลี่ยมนิมิต, และ วิกรม ฉันทรางกูร. (2563). การส่งเสริมความสามารถในการแก้ไขข้อผิดพลาดในประโยคภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.repository.rmutsv.ac.th/handle/123456789/2405>
- กุลธิดา ทุ่งคาใน. (2564). การเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning ในวิถี New Normal. *ครุศาสตร์สาร Journal of Educational Studies*, 15(1), 29-43.
- จุฑามาศ ทองประดับ, สุจรรยา โลหาชีวะ, และ ลิขิต ปรียานนท์. (2565). ผลของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อความรู้ของนักศึกษาพยาบาลเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้านจิตเวช. *วารสารสภาการพยาบาล*, 37(4), 111-124.
- จุฑาทิพย์ กุญชรทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Modern Learning Development*, 7(4), 320-331.
- ชนินทร์ จิตพิเชษฐกุล และ ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมมีพีเคชันเป็นฐานในรายวิชาการใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์. *วารสารราชพฤกษ์*, 19(2), 45-55.
- ฐปนันท์ สุวรรณกนิษฐ. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. *การประชุมวิชาการระดับชาติ วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ นครสวรรค์ ครั้งที่ 13* (น.1700-1715). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทิศนา แคมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2562). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาอาเซียนศึกษาโดยการเรียนรู้ผ่านเกม Kahoot. *วารสารรังสิตสารสนเทศ*, 25(2), 50-63.
- นพรัตน์ บุญเพียรผล. (2564). รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการและแนวคิดในด้านการจัดการนิทรรศการและงานอีเวนต์ สำหรับนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการงานนิทรรศการและงานอีเวนต์. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 9(3), 1251-1266.
- พรชูลี ลังกา. (2564). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชาการศึกษาปฐมวัย. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 16(1), 112-123.
- มะยูริย์ พิทยาเสณีย์, ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์, และ กิตติพงษ์ พุ่มพวง. (2563). รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมมีพีเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักศึกษาครู. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 9(2), 172-183.
- รัตนา นามปัญญา และ นัมเก วังโม. (2563). การตระหนักเรื่องกริยาวลีในกลุ่มคำร่วมของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์. *วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ*, 1(1), 120-128.

- ศรัณย์ลิตา โชติรัตน์. (2562). การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานและการบูรณาการเกมมิฟิเคชันกระตุ้นการเรียนรู้ในรายวิชาโครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม. *วารสารวิทยบริการ*, 30(2), 69-79.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (พิมพ์ครั้งที่ 6)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชน วงศ์แดง (2564). การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในห้องเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน: โอกาสและความท้าทายของผู้สอนและผู้เรียนในยุคของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลง (Transformative Learning). *วารสารสักทอง:มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (สทสมส.)*, 28(2), 1-11.
- อารี ฌ น่าน. (2560). การบูรณาการเกมคอมพิวเตอร์กับกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 36(2), 26-35.
- Dam, N. V. (2003). *The E-Learning Fieldbook*. New York: McGraw-Hill.
- Freitas, S. D. (2006). *Learning in Immersive Worlds: A review of game based learning*. Bristol: Joint Information Systems Committee.
- Gamilab. (2023). *Bike Race*. [Website]. Retrieved from <http://www.gamilab.com>
- Wilson K.A., Bedwell W.L., Lazzara E.H., Salas E., Burke C.S., Estock J.L., Orvis K.L., & Conkey C. (2009). Relationships Between Game Attributes and Learning Outcomes Review and Research Proposals. *Simulation & Gaming*, 40(2), 217-266.