ประชุมวิชาการระดับชาติ การวิจัยประยุกต์มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ (NBU:NCAR) ครั้งที่ 6
"การจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาทุนมนุษย์ในยุคดิจิทัล"
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ประจำปี 2567 **29 มีนาคม 2567**

การพัฒนาเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

DEVELOPMENT ADVENTURE GAMES TO PROMOTE ENGLISH LANGUAGE LEARNING FOR FIRST-GRADE ELEMENTARY STUDENTS

บัณฑิต ประครองพันธ์[1] ฮาดี แงแวลี[2] อนันต์พล ชื่นชม[3]
[1,2,3] สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยกรุงเทพสุวรรณภูมิ
E-mail: ananpon@bsu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้ทางการเรียนทั้งรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดราชโกษา จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน ($\bar{X}$ = 16.94, S.D. = 2.39) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 13.60, S.D. = 3.08) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (2) ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 0.52 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 52.34 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: เกมภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ, ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

Abstract

The research aims to compare English language learning outcomes of first-grade elementary students. before and after using Adventure games to promote English language learning. The sample group consists of 20 first-grade elementary students from Wat Rachakosa School selected through group randomization. The research tools include English language learning promotion games, learning outcome assessment tests, and statistical analysis tools such as mean, percentage, standard deviation, and t-test.

The research findings are as follows: 1) Students who learned using Adventure games to promote English language learning had significantly higher English language learning outcome scores for first-grade students after learning ($\bar{X}$ = 16.94, S.D. = 2.39) was higher than before learning ($\bar{X}$ = 13.60, S.D. = 3.08) at a statistically significant level of .05. 2) The Effectiveness Index (E.I.) of Adventure games

to promote English language learning for first-grade students is 0.52, indicating that students achieved a learning progress of 52.34 percent according to the established criteria.

Keywords: English games, English learning, First-grade elementary students

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเกมเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและได้รับความนิยมเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ เนื่องจากเกมเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดความท้าทาย การแก้ปัญหา พร้อมทั้งให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสร้างความบันเทิงสู่ความรู้ได้ จึงทำให้เริ่มมีการนำเกมเข้ามาเป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน โดยการนำความรู้และเนื้อหามาถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของเกมเพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจไม่เกิดความเบื่อหน่ายระหว่างเรียน เนื่องจากเกมสามารถตอบสนองต่อผู้เล่นได้ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กในวัยนี้ พบว่า ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 2-6 ครั้ง/สัปดาห์ (กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ, 2559) และในช่วงวันหยุดใช้เวลาการเล่นในแต่ละครั้งนานหลายชั่วโมง จึงทำให้เด็กหลายคนที่ชอบเล่นเกมเกิดอาการที่เรียกว่าติดเกม จนทำให้ละเลยเวลาทบทวนหนังสือหรือทำการบ้าน ส่งผลให้มีผลการเรียนที่แย่ลง เกมที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นมานั้นเพื่อต้องการให้ผู้เล่นสนุกไปกับเกม และยังสามารถเข้าใจในส่วนของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งเกมที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นมานั้นจะเป็นเกมแนวสอนภาษาอังกฤษเหมาะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในส่วนของตัวเกมนั้นจะมีการตอบคำถามภาษาอังกฤษและในตัวเกมสามารถเลือกหมวดหมู่คำศัพท์ต่าง ๆ ได้ตามที่ผู้เล่นต้องการ

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะสร้างเกมแบบ 2 มิติ เพื่อสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เล่นได้ศึกษา และเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่ละหมวดให้เกิดการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น และนำความรู้ไปต่อยอดในการเรียน ในการใช้ชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ทางการเรียนทั้งรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2. เพื่อพัฒนาเกมพัฒนาเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

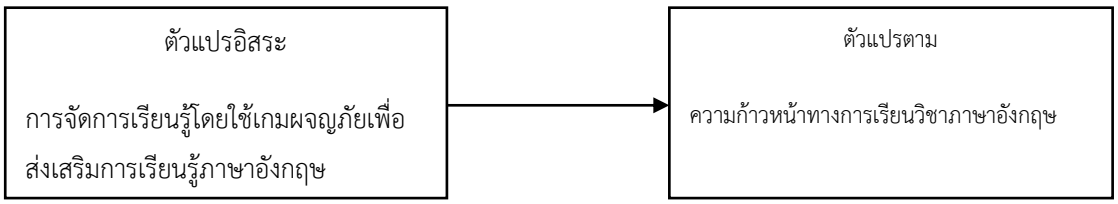
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการพัฒนาคุณภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีความรู้ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในระดับที่ดีขึ้น

2. ได้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ช่วยสร้างสร้างความสนุกและความน่าสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

กรอบแนวคิด

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ของ อิมรอน แวมง, ยัสมูน สาและ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้สื่อประเภทเกม ของ อรนลิน อินทร์แก้ว, อัฏพร น้อยวัด, ภูษิตา รักษารัตน์, นภวรรณ แย้มชุติ พบว่าการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และมีการนำมาใช้กับผู้เรียนมีส่วนทำให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมีระดับคะแนนที่ดีขึ้น ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนที่เพิ่มขึ้น



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

1. **ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดราชโกษา เขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 68 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดราชโกษา เขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

2. **ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย** ดำเนินการทดลองในช่วงเวลาระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2566 – เดือนกุมภาพันธ์ 2567

3. **เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย** เป็นเนื้อหาจากวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วยเนื้อหาย่อยจำนวน 4 หมวดคำศัพท์ ดังนี้ 1) หมวดสัตว์ 2) หมวดผลไม้ 3) หมวดของใช้ 4) หมวดกีฬา

4. **ตัวแปรที่ศึกษา**

4.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

4.2 ตัวแปรตาม คือ ความก้าวหน้าทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

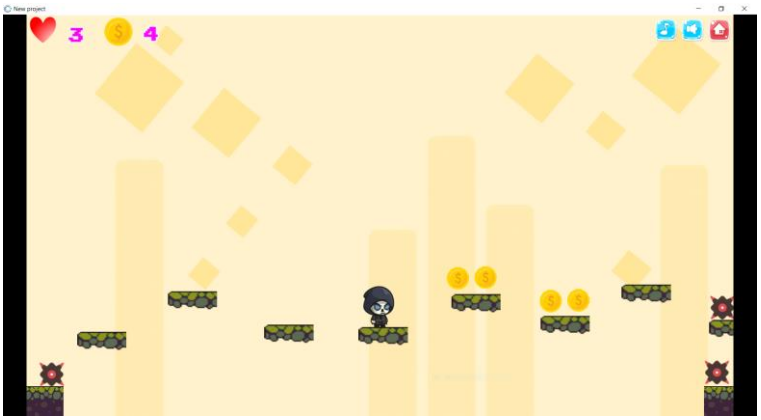
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

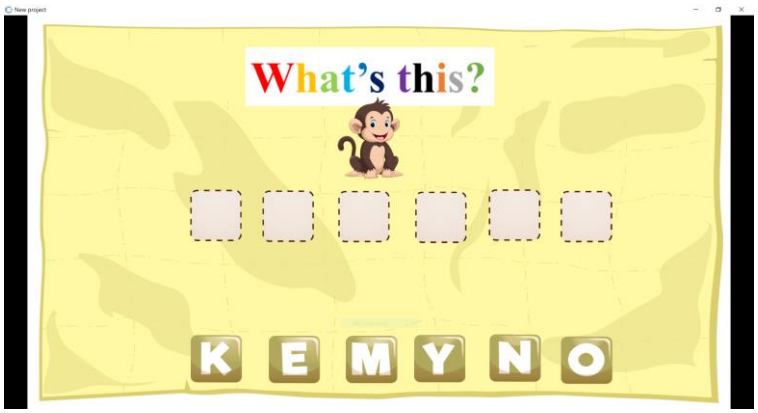
5.1.1 ศึกษา และวิเคราะห์เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำมาสร้างเนื้อหาของเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

5.1.2 ศึกษารูปแบบ และวิธีการสร้างเกมด้วย Construct 3 โดยเลือกรูปแบบเกมเป็นแนวพจญภัยไปด่านต่าง ๆ และมีการตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อผ่านด่านต่าง ๆ

5.1.3 สร้างเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย 4 หมวดคำศัพท์ ได้แก่ 1) หมวดสัตว์ 2) หมวดผลไม้ 3) หมวดของใช้ 4) หมวดกีฬา



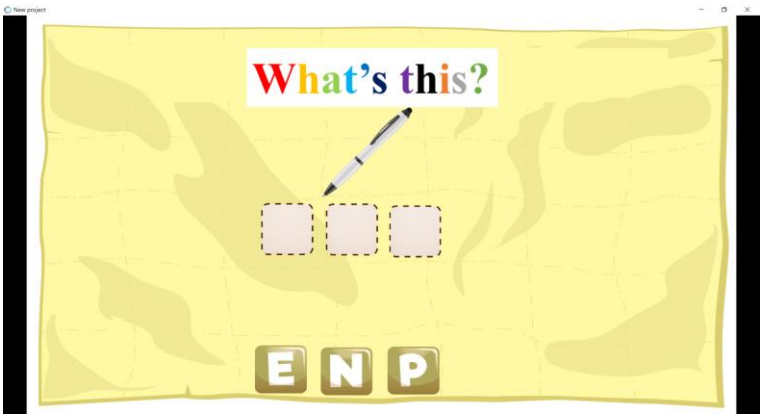
ภาพประกอบ 2 เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หน้าการเล่น



ภาพประกอบ 3 เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หมวดสัตว์



ภาพประกอบ 4 เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หมวดผลไม้



ภาพประกอบ 5 เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หมวดของใช้



ภาพประกอบ 6 เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หมวดกีฬา

5.1.4 นำเสนอเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมและความน่าสนใจของเกม กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ แล้วนำผลการประเมินมาพิจารณาค่าเฉลี่ย พบว่า มีความเหมาะสมระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.24

5.1.5 นำเสนอเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยทดลองกับนักเรียนกลุ่ม ตัวอย่าง

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

6.2 การวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของเกมภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สร้างจาก Construct 3 ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตรดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) ของบุญชม ศรีสะอาด

ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ทดสอบ	คะแนนเต็ม	n	$\bar{x}$	S.D.	t-test	p-value
ก่อนเรียน	20	20	13.60	3.08		
หลังเรียน	20	20	16.95	2.39	4.83	0.0001

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนที่ใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 13.60 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.08 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 16.95 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.39 เมื่อทดสอบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พบว่า แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน ($\bar{X}$ = 16.94, S.D. = 2.39) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 13.60, S.D. = 3.08) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การหาดัชนีประสิทธิผลของเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน		ดัชนีประสิทธิผล	
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	E.I.	ร้อยละ
20	20	272	339	0.52	52.34

จากตาราง 2 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 0.52 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ค่าดัชนีประสิทธิผล คือ 0.50 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 52.34

สรุปผลการวิจัย

1. เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พัฒนาด้วยโปรแกรม Construct 3

2. ในตัวเกมมีคำศัพท์ภาษาอังกฤษทั้งหมด 4 หมวด ได้แก่ 1) หมวดสัตว์ 2) หมวดผลไม้ 3) หมวดของใช้ 4) หมวดกีฬา ซึ่งในแต่ละหมวดจะมีด่านให้เล่นทั้งหมด 8 ด่าน โดยในแต่ละด่านจะมีคำศัพท์ทั้งหมด 5 คำ รวมในตัวเกมจะมีคำศัพท์ทั้งหมด 160 คำ

3. เงื่อนไขในการผ่านด่านผู้เล่นจะรับบทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง จะต้องตลุยผ่านด่านไปเรื่อย ๆ จนจบ เงื่อนไขในการผ่านด่าน ผู้เล่นจะต้องทายคำศัพท์ให้ถูกครบทั้ง 5 คำศัพท์ จึงจะสามารถผ่านด่านในแต่ละด่านได้

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน ($\bar{X}$ = 16.95, S.D. = 2.39) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 13.60, S.D. = 3.08) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 0.52 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 52.34 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเนื้อหาของเกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการ

เรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นคำศัพท์ที่ครอบคลุมรายละเอียดของวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตลอดจนขั้นตอนในการผ่านด่านแต่ละด่านของเกมนั้น นักเรียนจะต้องมีการตอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ถูกต้องจึงจะสามารถผ่านด่านได้ จึงทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และรู้สึกว่าตนเองเรียนอย่างมีเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อรนลิน อินทร์แก้ว และคณะ (2566) ได้นำเสนอผลการใช้สื่อเกมอาหารไทยที่สร้างจากเว็บไซต์เวิร์ดวอลล์ประกอบการสอน วิชาอาหารไทยเบื้องต้น หน่วยอาหารไทยประเภทแกง ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม และ อิมรอน แวมง, ยัสมูน สาและ (2563) ที่ได้นำเสนอการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้สื่อเกมอาหารไทยที่สร้างจากเว็บไซต์เวิร์ดวอลล์ประกอบการสอน วิชาอาหารไทยเบื้องต้น หน่วยอาหารไทยประเภทแกง และหลังเล่นเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังสมมติฐานที่ตั้งไว้

ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้เกมผจญภัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อประสอบการสอนที่สร้างความแปลกใหม่ในการเรียนรู้ของนักเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของเกมการศึกษาที่สนุกสนาน นักเรียนมีแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของรงคเทพ ลิ้มมณี ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์ระดับผลการเรียนของโรงเรียนร้อยละ 50 จำนวน 33 คน (ร้อยละ 80.49) และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 8 คน (ร้อยละ 19.51) และทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และดังที่ทิศนา แขมมณีได้กล่าวไว้ว่าการใช้เกมในการสอนโดยที่ให้นักเรียนเป็นคนเล่นเองนั้น นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ไปในตัว และมีการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในขณะที่การใช้ไวยากรณ์นั้นมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนควรศึกษาวิธีการใช้ วิธีการเล่นเกมและการแก้ปัญหาความผิดพลาดหากโปรแกรมที่ใช้เปิดเกมเกิดปัญหากับผู้เรียน เพื่อสามารถให้คำแนะนำกับนักเรียนเมื่อนักเรียนประสบปัญหาเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้สำหรับเปิดเกม

2. ครูผู้สอนควรสอนโดยทำการอธิบายเนื้อหาจากเกมให้เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาในชั่วโมงเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจรายละเอียดของบทเรียนมากยิ่งขึ้น

3. ระบบเกมเป็นเกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ ควรพัฒนาให้สามารถเล่นบนแพลตฟอร์มอื่น ๆ ได้ จะสามารถครบคลุม และใช้เพื่อเป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

อรนลิน อินทร์แก้ว และคณะ. (2566). **การใช้สื่อเกมอาหารไทยที่ สร้างจากเว็บไซต์เวิร์ดวอลล์ประกอบการสอน วิชาอาหารไทยเบื้องต้น หน่วยอาหารไทยประเภทแกง ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม**. วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม. และ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธนบุรี

อิมรอน แวมง และยัสมูน สาและ. (2563). **การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

รงคเทพ ลิ้มมณี. (2563). **การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต.

อภิวัฒน์ วงศ์กัณหา. (2561). **การทำเกมแนว Platformer**: เข้าถึงได้จาก: https://www.youtube.com/playlist?list=PLhr9514HdGlcKakUEVhOzDgv7mXJVzfGc

ชนัตถ์ พูนเดช, ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). **แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟเคชัน**. สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. เข้าถึงได้จาก: https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/66651/54505

ผศ.ดร. พิศณุ ชัยจิตวณิชกุล์. (2559). **การออกแบบและพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษาโดยใช้โปรแกรม Construct 2**. สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี. เข้าถึงได้จาก: https://csit.udru.ac.th/pitsanu/construct2/การออกแบบและพัฒนาสื่อโต้ตอบโดยใช้โปรแกรม%20Construct2.pdf

กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ. (2559). **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา**. นครราชสีมา.

Patricia Cromwell, Sophia Griffith. (2551). **หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ Smile ป.1**. สำนักพิมพ์ บริษัท ไทยร่มเกล้า จำกัด

H.Q. Mitchell, Marileni Malkogianni. (2551). **หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาอังกฤษ ชั้น ป.1**. สำนักพิมพ์ อมรินทร์เอ็ดดูเคชั่น

ทิศนา แขมมณี. (2547). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 3)**. กรุงเทพฯ: บริษัทด่านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.