ผลของการใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน เพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย

Developing Grammar Knowledge Through the Use of Interactive Games and Worksheets A Study of Grade 5 Learners at Banklongtan Krajangjinda School, Sukhothai Province

ศิระวิชญ์ เจริญศิลป์[1], Henry Yuh Anchunda[2]
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
Sirawich Jaroensil[1], Henry Yuh Anchunda[2]
Faculty of Education, Naresuan University
Corresponding Author E-mail :sirawichja67@nu.ac.th[1], henryy@nu.ac.th[2]

(Received : May 6, 2026; Edit : May 19, 2026; accepted : May 19, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายคือ 1) เพื่อเปรียบเทียบความรู้ทางไวยากรณ์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมเชิง ปฏิสัมพันธ์และใบงาน และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบสุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานเพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense, Past Simple Tense และ Present Continuous Tense โดยเกมที่ใช้ประกอบด้วยเกมรูปแบบออนไลน์ ได้แก่ Gimkit, Kahoot และเกมรูปแบบออฟไลน์ ได้แก่ เกมกระดาน เกมบทบาทสมมติ และเกมกิจกรรมกลุ่ม 2) ใบงานประกอบการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบความรู้ทางไวยากรณ์ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Pair-sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความรู้ทางไวยากรณ์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน สูงกว่าการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.62 และ S.D. = 0.47)

คำสำคัญ : เกมเชิงปฏิสัมพันธ์, ใบงาน, ความรู้ทางไวยากรณ์

Abstract

The purposes of this research were 1) to compare students' grammar knowledge before and after learning through interactive games and worksheets, and 2) to investigate students' satisfaction with learning through interactive games and worksheets. The sample of the study consisted of 23 students from grade 5 at Banklongtan Krajangjinda School, Sukhothai Province, during the Second semester of 2025 academic year. The sample was selected by cluster random sampling, using the classroom as a sampling unit. The research instruments were 1) lesson plans using interactive games and worksheets to develop English grammar knowledge on Present Simple Tense, Past Simple Tense, and Present Continuous Tense, in which the interactive games included online games, such as Gimkit and Kahoot, and offline games, such as board games, role-playing games, and group activity games; 2) worksheets used in the learning activities; 3) a grammar knowledge test; and 4) a questionnaire on students' satisfaction with learning through interactive games and worksheets. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and paired-sample t-test.

The results of the study revealed that: 1) the students' grammar knowledge after learning through interactive games and worksheets was significantly higher than that before learning act the .001 level of statistical significance; and 2) the students' satisfaction with learning through interactive games and worksheets was at the highest level ($\bar{x}$ =4.62, S.D. = 0.47).

Keywords : interactive game, worksheet, grammar knowledge

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่ความเชื่อมโยงระหว่างประเทศเพิ่มสูงขึ้น การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยภาษาอังกฤษได้พัฒนาเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงผู้คนและกิจกรรมในระดับโลก อีกทั้งยังเป็นสื่อกลางในหลากหลายสาขา เช่น วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การแพทย์ และธุรกิจ (Nazarov, 2022) นอกจากนี้ ภาษาอังกฤษยังถูกใช้เป็นภาษาหลักในองค์กรระหว่างประเทศจำนวนมาก เช่น United Nations, World Health Organization และ World Trade Organization โดยประมาณหนึ่งในสามขององค์กรระดับโลกและกว่า ร้อยละ 90 ขององค์กรในเอเชียใช้ภาษาอังกฤษในการดำเนินงาน (Rao, 2019) ในบริบทภูมิภาค ประเทศสมาชิกของ Association of Southeast Asian Nations ได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสารระหว่างกัน และตามข้อ 34 ของกฎบัตรอาเซียนที่ระบุว่า “The working language of ASEAN shall be English” ยิ่งตอกย้ำบทบาทของภาษาอังกฤษในฐานะภาษากลาง ส่งผลให้ประเทศสมาชิกต้องส่งเสริมและบูรณาการการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระบบการศึกษาเพื่อรองรับการสื่อสารในระดับภูมิภาคอย่างมีประสิทธิภาพ (พระมหาสมัคร มหาวีโร, 2559; Pittore, 2014)

ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย รวมถึงการเชื่อมโยงกับประชาคมโลกในยุคโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ทักษะภาษาอังกฤษกลายเป็นสิ่งจำเป็นทั้งในระดับบุคคลและภาคธุรกิจ โดยภาครัฐได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและการสร้างนวัตกรรมของประเทศ (Thammakhan, 2024) ทั้งนี้ การพัฒนาการศึกษาทุกระดับควรบูรณาการทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งล้วนมีความสำคัญต่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (ภราดร สุขพันธ์, 2561) โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนต้องศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดหลักสูตร อีกทั้งการจัด การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษายังเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางการเรียนรู้เพื่อการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551; อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด, 2561)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทยมุ่งพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยการเรียนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีจำเป็นต้องอาศัยความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการใช้ภาษา ทั้งนี้ (กาโสม หมาดเด็น และนิสากร จารุมณี, 2560) ไวยากรณ์เป็นเครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนการสื่อสารในทุกทักษะ เปรียบเสมือนโครงสร้างหลักที่ทำให้การใช้ภาษามีความถูกต้องและมั่นคง สอดคล้องกับ (Thornbury, 1999) ที่ระบุว่าไวยากรณ์มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากเป็นรากฐานของการสร้างคำและประโยคเพื่อการสื่อความหมาย ขณะที่ (Crystal, 2000) เห็นว่าไวยากรณ์เป็นองค์ประกอบที่อยู่คู่กับภาษาและควรได้รับการปลูกฝังตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้ (จินตนา สุจจานันท์, 2551) ยังพบว่าการสอนไวยากรณ์ช่วยพัฒนาความสามารถทางภาษา ส่งเสริมการสื่อสาร และช่วยให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดทางภาษาได้ อย่างเป็นระบบ จึงควรบูรณาการการสอนไวยากรณ์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบไวยากรณ์ และสามารถนำโครงสร้างไวยากรณ์ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม มิฉะนั้นอาจไม่สามารถเข้าใจภาษาและสื่อสารในระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Dickins & Woods, 1988) และการขาดความรู้ทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับประถมศึกษาอาจส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนต้องใช้ภาษาในบริบทที่ซับซ้อนมากขึ้น ทั้งการอ่าน การเขียน และการสื่อสาร (Pongsawat, 2021) ได้ชี้ให้เห็นว่า การเขียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศเป็นทักษะที่มีความซับซ้อน เนื่องจากผู้เรียนต้องอาศัยทั้งการจัดระบบความคิด การเลือกใช้คำศัพท์ และการใช้โครงสร้างไวยากรณ์ให้ถูกต้อง อีกทั้งยังพบว่านักเรียนระดับมัธยมจำนวนมากยังมีปัญหาในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และมีเพียงส่วนน้อยที่สามารถเขียนประโยคภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและมีความหมาย สะท้อนให้เห็นว่า หากผู้เรียนไม่สามารถควบคุมโครงสร้างพื้นฐานของภาษาได้ ย่อมส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้น

จากความสำคัญของภาษาอังกฤษและไวยากรณ์ดังกล่าว พบว่านักเรียนไทยจำนวนมากยังมีปัญหาในการทำความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง สะท้อนจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศในปีการศึกษา 2565–2567 เท่ากับ 37.62, 37.32 และ 33.49 ตามลำดับ โดยมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2567) ทั้งนี้ โครงสร้างข้อสอบ O-NET ได้บูรณาการเนื้อหาไวยากรณ์ไว้ในหลายบริบทของการใช้ภาษา เช่น การสร้างประโยคคำถาม การให้ข้อมูล การแสดงความรู้สึก และการเรียงลำดับคำในประโยค ในระดับสถานศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล (กระจ่างจินดา) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 23 คน ก็ประสบปัญหาด้านไวยากรณ์เช่นเดียวกัน สังเกตได้จากผลการทำแบบทดสอบของนักเรียนในเรื่อง Present Simple Tense, Past Simple Tense และ Present Continuous Tense ซึ่งเป็นเนื้อหาสำคัญตาม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในปีการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าค่ามาตรฐานที่โรงเรียนตั้งไว้ สาเหตุสำคัญอาจมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ยังเน้นครูเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้รับสารขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ (สุนันทา ไพรินทร์, 2554) ที่ระบุว่าการสอนที่ขาดความหลากหลายและสื่อที่ไม่น่าสนใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

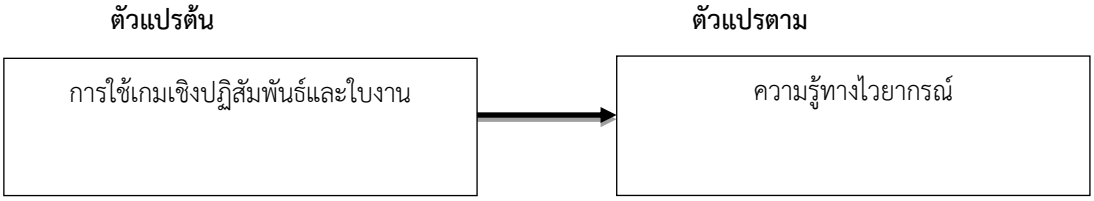
จากปัญหาในการเรียนไวยากรณ์ที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าหาแนวทางในการพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งแนวทางที่น่าสนใจ คือ การใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ จากงานวิจัยเกี่ยวกับการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของ (Kourilová, 2015) ชี้ให้เห็นว่า การใช้เกมหรือกิจกรรมในรูปแบบของเกมในการสอนไวยากรณ์สามารถส่งเสริมให้นักเรียน เรียนรู้และเข้าใจกฎไวยากรณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ (Ne’matovich, 2025) เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ มีบทบาทสำคัญในการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา โดยช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีความสนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพเกมเหล่านี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ การเข้าใจไวยากรณ์และการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทั้งยังมีส่วนช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นครูควรวางแผนและบูรณาการเกมอย่างมีกลยุทธ์ไว้ในแผนการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ใบงานยังเป็นสื่อสำคัญที่ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ โดยช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นผ่านภาระงานและแบบฝึกที่หลากหลายส่งเสริมความรับผิดชอบและการเรียนรู้อย่างอิสระของผู้เรียน หากครูติดตามและให้ข้อเสนอแนะอย่างใกล้ชิด จะยิ่งช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (Ernawati et al., 2017) ดังนั้น การใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับใบงานจึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมจุดเด่นซึ่งกันและกัน กล่าวคือ เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ไวยากรณ์ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม ขณะที่ใบงานช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวน ฝึกปฏิบัติ และสรุปความรู้ทางไวยากรณ์อย่างเป็นระบบทำให้การเรียนรู้ไม่หยุดอยู่เพียงความสนุกจากการเล่นเกม แต่ต่อยอดไปสู่ความเข้าใจที่แม่นยำและการนำความรู้ไปใช้ได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาสภาพปัญหาและเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่ามีงานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และการใช้ใบงานเพื่อฝึกทักษะทางภาษาอยู่บ้าง แต่ยังพบว่างานวิจัยที่นำเกมเชิงปฏิสัมพันธ์มาใช้ร่วมกับใบงานเพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษายังมีจำนวนจำกัด ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล (กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับใบงาน เนื่องจาก เกมช่วยสร้างความสนุก เพิ่มแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน ทำให้เข้าใจโครงสร้างภาษาได้ง่ายขึ้นผ่านการปฏิบัติจริง ขณะที่ใบงานช่วยเสริมการฝึกใช้ความรู้หลังการเรียน แนวทางดังกล่าว มุ่งพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน อันจะนำไปสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเป็นพื้นฐานต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ทางไวยากรณ์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

ความรู้ทางไวยากรณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย หลังได้เรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย จำนวน 73 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบสุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วย

ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน

ตัวแปรตาม คือ ความรู้ทางไวยากรณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน เพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ จำนวน 9 แผน รวมทั้งหมด 18 ชั่วโมง
2. ใบงานประกอบการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 ชุด
3. แบบทดสอบความรู้ทางไวยากรณ์ ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
4. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน จำนวน 15 ข้อ ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ ด้านกระบวนการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านครูผู้สอนและบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านสื่อ การสอน และด้านผลลัพธ์การเรียนรู้

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน เพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และกระบวนการเรียนการสอน รวมถึงหลักการเกี่ยวกับเกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาสาระเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ 9 สัปดาห์ (18 ชั่วโมง) โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมความพร้อมและทบทวนความรู้เดิมขั้นสอนและอธิบายเกม ขั้นเล่นเกม และขั้นสรุปผลและประเมินการเรียนรู้

1.5 ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ ด้านองค์ประกอบ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการวัดและประเมินผล

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน ตรวจพิจารณาความสอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ แล้ววิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยโดยใช้แบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยโดยใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย จำนวน 23 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

2. ใบงานประกอบการจัดการเรียนรู้

2.1 ศึกษาขั้นตอนการสร้างและพัฒนาใบงาน

2.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3 กำหนดภาระงานในใบงานให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4 สร้างแบบประเมินใบงานประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านเนื้อหาและความถูกต้องทางภาษา ด้านรูปแบบและลำดับกิจกรรม ด้านความเหมาะสมกับผู้เรียน และด้านการส่งเสริมการเรียนรู้

2.5 นำใบงานและแบบประเมินใบงานเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และปรับแก้ไขตามคำแนะนำ

2.6 นำใบงาน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของใบงาน โดยใช้แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของใบงานในภาพรวมมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2.7 นำใบงานมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และนำมาปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นเพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.8 นำใบงานที่พัฒนาปรับปรุงแล้ว ไปใช้จริงกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย จำนวน 23 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

3. แบบทดสอบความรู้ทางไวยากรณ์ผ่านการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน

3.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย

3.2 วิเคราะห์เนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหาและกิจกรรม และสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบของแบบทดสอบความรู้ทางไวยากรณ์ ให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และกรอบเนื้อหาที่วิเคราะห์ไว้ จากนั้นนำตารางดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขตารางกำหนดเนื้อหาให้มีความเหมาะสมต่อไป

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดความรู้ทางไวยากรณ์เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ เพื่อคัดเลือกนำมาในแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

3.4 นำแบบทดสอบวัดความรู้ทางไวยากรณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.5 นำแบบทดสอบวัดความรู้ทางไวยากรณ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ แล้วนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เป็นรายข้อ ข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.6 นำแบบทดสอบที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะไว้มาปรับปรุงแก้ไข แล้วคัดเลือกข้อสอบไว้ 30 ข้อ โดยเลือกข้อสอบกระจายให้ครอบคลุมเนื้อหาการเรียนรู้ และเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพผ่านเกณฑ์

3.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย จำนวน 30 คน ที่การคละความสามารถของนักเรียนคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.8 นำผลการทดลองมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ ตรวจสอบหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เกณฑ์ความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

3.9 นำแบบทดสอบวัดความรู้ทางไวยากรณ์ จำนวน 30 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ค่าความเชื่อมั่น ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป โดยแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

3.10 นำแบบทดสอบที่หาค่าความเชื่อมั่นแล้ว จำนวน 30 ข้อ ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) ในขั้นทดสอบก่อนและหลังเรียน

4. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน

4.1 ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎี รูปแบบวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านครูผู้สอนและบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านสื่อการสอน และด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยมีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น โดยแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านเกณฑ์จะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกิน 0.5 ขึ้นไป ซึ่งในการวิจัยนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.89

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองตาล(กระจ่างจินดา) จังหวัดสุโขทัย จำนวน 23 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับสภาพปัญหา ความต้องการของผู้เรียน รวมทั้งลักษณะที่เหมาะสมของเกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน เพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

2. นำแบบทดสอบวัดความรู้ทางไวยากรณ์ทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ข้อ เป็นเวลา1 ชั่วโมง โดยใช้นอกเวลา จากนั้นดำเนินการสอนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน เพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียนจำนวน 23 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ตามแผนที่วางไว้ จำนวน 9 แผน ระยะเวลา 18 ชั่วโมง โดยใช้เวลาปกติในคาบสอน

3. หลังจากเรียนครบทุกแผนการเรียนรู้ นำแบบทดสอบวัดความรู้ทางไวยากรณ์ทดสอบหลังเรียน ใช้เวลา ในการทดสอบ 1 ชั่วโมง โดยใช้นอกเวลาเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้ทางไวยากรณ์ชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์ทางสถิติประกอบกับคะแนนการทดสอบก่อนเรียน

4. นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน เพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้ผู้เรียนประเมินความพึงพอใจหลังได้รับการสอน

5. ทำการวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ Paired-sample t – test

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความรู้ทางไวยากรณ์ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	23	15.61	5.32	12.37	.001
หลังเรียน	23	21.04	5.17		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 21.04, S.D. = 5.17) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 15.61, S.D. = 5.32) มีค่าความแตกต่างเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 คะแนน เมื่อทดสอบด้วยสถิติ Paired-sample t-test พบว่า ความแตกต่างดังกล่าวมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 (t = 12.37, p < .001) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับใบงานสามารถพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน เพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ ดังตาราง 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน เพื่อพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
ด้านกระบวนการเรียนรู้				
1.	เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานที่ใช้มีความหลากหลายและน่าสนใจ	4.74	0.45	มากที่สุด
2.	กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน	4.78	0.42	มากที่สุด
3.	ขั้นตอนการทำกิจกรรมเกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานเข้าใจง่ายและเหมาะสมกับนักเรียน	4.61	0.50	มากที่สุด
	รวม	**4.71**	**0.46**	**มากที่สุด**
ด้านเนื้อหา				
4.	เนื้อหาไวยากรณ์ที่เรียนมีความเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	4.57	0.51	มากที่สุด
5.	เนื้อหาที่เรียนมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.22	0.42	มาก
6.	เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ระยะเวลา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล	4.17	0.58	มาก
	รวม	**4.32**	**0.50**	**มาก**
ด้านครูผู้สอน/บรรยากาศการเรียนรู้				
7.	ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินผลได้อย่างชัดเจน	4.65	0.49	มากที่สุด
8.	ครูแนะนำและดูแลให้ความช่วยเหลืออย่างทั่วถึง	4.57	0.51	มากที่สุด
9.	ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนได้อย่างเหมาะสม	4.74	0.45	มากที่สุด
	รวม	**4.65**	**0.48**	**มากที่สุด**
ด้านสื่อการสอน				
10	เกมเชิงปฏิสัมพันธ์มีความน่าสนใจและช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดี	4.74	0.45	มากที่สุด
11	ใบงานมีรูปแบบที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และช่วยพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์	4.57	0.51	มากที่สุด
12	สื่อการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.77	0.43	มากที่สุด
	รวม	**4.69**	**0.46**	**มากที่สุด**
ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้				
13	หลังเรียนด้วยเกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน นักเรียนเข้าใจเนื้อหาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.78	0.42	มากที่สุด
14	นักเรียนสามารถนำไวยากรณ์ไปใช้ในการสื่อสารได้ดีขึ้น	4.57	0.51	มาก

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
15	นักเรียนรู้สึกสนุกและมีความสุขในการทำกิจกรรม	4.87	0.34	มากที่สุด
	รวม	**4.74**	**0.42**	**มากที่สุด**
	ค่าเฉลี่ยรวม	**4.62**	**0.47**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.62, S.D.= 0.47) โดยด้านที่สูงที่สุดคือ ผลลัพธ์การเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.74) โดยเฉพาะความสนุกและความสุขในการเรียน ($\bar{X}$ = 4.87) รองลงมาคือกระบวนการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.71) สื่อการสอน ($\bar{X}$ = 4.69) และครูผู้สอนและบรรยากาศ ($\bar{X}$ = 4.65) ส่วนด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}$ = 4.32) แต่ยังอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานมีความเหมาะสม มีประสิทธิภาพ และสร้างความพึงพอใจให้ผู้เรียนในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้ทางไวยากรณ์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานจากผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัยจะเป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความรู้ทางไวยากรณ์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนความรู้ทางไวยากรณ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานสามารถพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถอธิบายได้จากปัจจัยสำคัญหลายประการ ประการแรก เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่น การคิด การตอบคำถาม และการลงมือปฏิบัติจริง จึงช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนเนื้อหาไวยากรณ์ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นนามธรรมและอาจเข้าใจได้ยากสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา ประการที่สอง ใบงานช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนความรู้ทางไวยากรณ์ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้โครงสร้างภาษา ทบทวนความรู้ ตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง และเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมเกมไปสู่การประยุกต์ใช้จริง จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ทางไวยากรณ์สูงขึ้นหลังเรียน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ผสานเกมเชิงปฏิสัมพันธ์เข้ากับใบงานเป็นแนวทางที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้งในด้านการสร้างความรู้ความเข้าใจ การฝึกทักษะ และการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ (สุภาวรรณ อินต๊ะแก้ว, 2557) ที่พบว่า การใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มช่วยให้นักเรียนมีความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น เนื่องจากผู้เรียนได้ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม มีการอธิบาย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Girón Chávez et al., 2025) ที่ชี้ว่า เกมเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ไวยากรณ์ได้ง่ายขึ้นและเอื้อต่อผลลัพธ์ทางการเรียน นอกจากนี้งานวิจัยของ (Ulaş et al., 2012) พบว่า ใบงานที่พัฒนาตามรูปแบบการเรียนรู้ 5E ช่วยเพิ่มความสำเร็จของผู้เรียนในการเรียนองค์ประกอบทางไวยากรณ์ และทำให้ผู้เรียนชื่นชอบบทเรียนมากขึ้น รวมทั้งไม่รู้สึกเบื่อในการเรียน ซึ่งเป็นไปทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ (Hoper, 2025) ที่พบว่า ใบงานกิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะไวยากรณ์ของผู้เรียน โดยกลุ่มทดลองมีผลการเรียนดีกว่ากลุ่มควบคุม สะท้อนว่า ใบงานเป็นสื่อที่ช่วยเสริมสร้าง ความเข้าใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านไวยากรณ์ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นซึ่งพบว่า การใช้เกมช่วยกระตุ้นความสนใจ แรงจูงใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่วนใบงานช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและทบทวนความรู้ทางไวยากรณ์อย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยครั้งนี้มีความแตกต่างใน ด้านบริบท เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนระดับท้องถิ่น จังหวัดสุโขทัย ซึ่งผู้เรียนมีพื้นฐานภาษาอังกฤษแตกต่างกัน การใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์จึงช่วยให้ผู้เรียนกล้าเรียนรู้มากขึ้น ลดความกังวลในการเรียนไวยากรณ์ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ขณะที่ใบงานช่วยเชื่อมโยงกิจกรรมเกมไปสู่การฝึกใช้โครงสร้างภาษาอย่างชัดเจน จึงอธิบายได้ว่า การใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับใบงานเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน และสามารถส่งเสริมความรู้ทางไวยากรณ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงาน พบว่า นักเรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.62) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบ

การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถตอบสนองต่อความต้องการและธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบมีความหลากหลาย น่าสนใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสุข และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด สะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนรับรู้ว่าตนเองมีความเข้าใจเนื้อหาไวยากรณ์ดีขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสื่อสารได้ดีขึ้น และรู้สึกสนุกกับการเรียน ทั้งนี้ ความสนุกสนานจากเกมเชิงปฏิสัมพันธ์มีส่วนช่วยส่งเสริมความพยายามของผู้เรียนในการทำใบงาน เนื่องจากเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนที่ผ่อนคลาย ลดความกังวลในการเรียนไวยากรณ์ และทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อบทเรียน เมื่อผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรม จึงเกิดแรงจูงใจที่จะพยายามทำใบงานต่อ แม้ใบงานบางข้อจะมีความยากหรือต้องใช้การคิดวิเคราะห์โครงสร้างไวยากรณ์มากขึ้น นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ความรู้ก่อนทำใบงาน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความมั่นใจ กล้าลองผิดลองถูก และสามารถเชื่อมโยงความรู้จากกิจกรรมเกมไปสู่การทำใบงานได้ดียิ่งขึ้น ขณะเดียวกันด้านสื่อการสอน รวมถึงด้านครูผู้สอนและบรรยากาศการเรียนรู้ก็อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน แสดงให้เห็นว่า สื่อที่ใช้มีความเหมาะสมและช่วยส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียน ส่วนครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการชี้แจงกิจกรรมให้คำแนะนำ และสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น แม้ยังอยู่ในระดับมาก ซึ่งอาจสะท้อนว่าเนื้อหาไวยากรณ์บางส่วนยังต้องอาศัยการอธิบายเพิ่มเติมหรือการจัดลำดับเนื้อหาให้สอดคล้องกับเวลาและกิจกรรมมากยิ่งขึ้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานไม่เพียงช่วยพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ความมั่นใจและความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (สิริภา ธัญญะไพศาล และคณะ, 2566) ที่พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ (บุปผรัตน์ ทับทิมโกลดุล, 2555) ที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษาอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ณัฏฐา ผิวมา, 2566) ที่พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้งานวิจัยของ (Maharani and Marhamah, 2024) พบว่า ใบงานอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาผ่านโปรแกรม LiveWorksheets ได้รับการตอบสนองจากนักเรียนในระดับดี โดยนักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าใบงานมีความเข้าใจง่าย คำชี้แจงมีความชัดเจน และมีลักษณะน่าสนใจในรูปแบบปฏิสัมพันธ์ ซึ่งช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Falah et al., 2023) ที่พบว่า ใบงานที่พัฒนาตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงบริบทได้รับความพึงพอใจจากผู้เรียนในระดับสูง โดยผู้เรียนส่วนใหญ่มีความต้องการใบงานที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม น่าสนใจ และเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ผลการวิจัยดังกล่าวจึงสะท้อนให้เห็นว่า ใบงานที่ได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสมไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึก เชิงบวก ความสนใจ และความพึงพอใจต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น

จากการวิจัยสรุปว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับใบงานสามารถพัฒนาความรู้ทางไวยากรณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนาน และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน ขณะที่ใบงานช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวน ลงมือปฏิบัติ และประยุกต์ใช้ความรู้ทางไวยากรณ์อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่ารูปแบบการสอนดังกล่าวเหมาะสมกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น การใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับใบงานจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมทั้งต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียนและระยะเวลาในการจัดกิจกรรม รวมทั้งเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก

2. ครูผู้สอนควรปรับรูปแบบเกมให้สอดคล้องกับความพร้อมด้านเทคโนโลยีของโรงเรียน หากโรงเรียนมีอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตเพียงพอ สามารถใช้เกมออนไลน์ได้ แต่หากมีข้อจำกัดด้านเทคโนโลยีควรใช้เกมออฟไลน์ เช่น เกมกระดาน เกมบทบาทสมมติ หรือเกมกิจกรรมกลุ่มแทน เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

3. ครูผู้สอนควรมีการเตรียมอุปกรณ์และสถานที่ก่อนจัดกิจกรรมล่วงหน้าให้เหมาะสมกับเกม อธิบายกติกา สาธิตวิธีการเล่นเกมให้ผู้เรียนอย่างชัดเจน จัดกลุ่มผู้เรียนแบบคละความสามารถ และมีการเสริมแรงเป็นระยะเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและกล้าแสดงออก

4. ควรออกแบบใบงานให้มีความชัดเจน เหมาะสมกับระดับชั้น และสอดคล้องกับเนื้อหา วัตถุประสงค์ ระยะเวลา และกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเชิงปฏิสัมพันธ์และใบงานในเนื้อหาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่องอื่น หรือในทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น เช่น การอ่าน การพูด หรือการเขียน

2. ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังผู้เรียนระดับชั้นอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในบริบทที่แตกต่างกัน

3. ควรทำการศึกษาเพื่อพัฒนาเกมและใบงานให้มีความหลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะในด้านเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างผู้เรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

4. ควรเปรียบเทียบผลการเรียนระหว่างเกมเชิงปฏิสัมพันธ์กับวิธีอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** [Online]. Available: http://academic.obec.go.th /images/document/1559878925_d_1.pdf. [2568, มีนาคม 2].

กาโสม หมาดเด็น และนิสากร จารุมณี. (2560). ความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษและความสัมพันธ์ ระหว่างความสามารถด้านไวยากรณ์กับทักษะการอ่านและการเขียน. **วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.** [Online]. 14(2), 33–46. Available: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jhnu/article/view/115784. [2568, กุมภาพันธ์ 9].

จินตนา สุจจานันท์. (2551). **การเรียนการสอนโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ.** เชียงใหม่ :คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ณัฏฐา ผิวมา. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษา สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. **วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ.** [Online]. 4(2), 84–96. Available: https://doi.org/10.14456/ajmt.2023.6. [2569, กุมภาพันธ์ 4].

บุปผรัตน์ ทับทิมโกมลกุล. (2555). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมเกมทางภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. **การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต**, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พระมหาสมัคร มหาวีโร. (2559). ความสำคัญของภาษาอังกฤษในประชาคมอาเซียน. **Journal of Yanasangvorn Research Institute Mahamakut Buddhist University,** 7(1), 170-180.

ภราดร สุขพันธ์.(2561). **การพัฒนา ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษกับ ความเป็นบัณฑิตในยุคปัจจุบัน.** MCU Haripunchai Review, 2(2), 89-100.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2567). **สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ สทศ.

สุนันทา ไพรินทร์. (2554). การใช้เอกสารจริงเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนจุฬาภรณ์ราชวิทยาลัย ชลบุรี. **สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต.** มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒประสานมิตร.

อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด. (2561). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา. **วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย,** 11(2), 212-217.

สุภาวรรณ อินต๊ะแก้ว. (2557**). การใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเพื่อส่งเสริมความรู้ไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. พิฆเนศวร์สาร. [Online] 10(1), 101–112. Available: https://so01.tci thaijo.org/index.php/pikanasan/article/view/97683. [2569, มกราคม 25].

Crystal, D. (2000). **English as a Global Language.** Cambridge : Cambridge University Press.

Dickins, P.M.R. and Woods, E.G. (1988). **Some criteria for the development of communicativegrammar tasks**. TESOL Quarterly, 22(3): 623-646.

Ernawati, A., Ibrahim, M., & Afiif, A. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Multiple Intelligences pada Pokok Bahasan Substansi Genetika Kelas XII IPA SMA Negeri 16 Makassar. **Jurnal Biotek**, 5(2), 1–18.

Falah, M. F., Mubarok, T. A., & Saifudin, A. (2023). Development of Student Worksheet Based on Contextual for Sixth Grade Students at MI Al-Usman Malang: English. **Journal of English Development**, 3(02), 244-255.

Kourilová, T. (2015). **Grammar Games in ELT.Diplomová práce**. Univerzita Palackého V Olomouci.

Maharani, P., & Marhamah, M. (2024). Development of E-student worksheet based task-based learning through Liveworksheets. com for high school students. Al-Ishlah: **Jurnal Pendidikan**, 16(2), 1205-1217.

Nazarov, S. (2022). **The main role of English as international language and the impact of language in International Relations: Ganja State University**, 2022. [Online]. Available: https://www. academia.edu/70454874/The_main_role_of_English_as_international_language_and_the_impact_of_language_in_Internatio nal_Relations.

Ne'matovich, T. U. (2025). The role of interactive games in teaching english To the primary school

children. **Journal of international scientific research**, 2(4), 357-360.

Pinot, G. C., del Villar, M. B., Chávez, A. D. J. G., Maldonado, E. Y. C., & Zamarrón, R. C. (2025). **Teaching Grammar through games for an effective EFL learning. Revista Lengua y Cultura**, 6(12), 16-28.

Pittore, V. (2014). **A Study Using the Delphi Technique on the Implications of ASEAN Charter Article 34 on English Language Teaching Policies.**

Pongsawat, P. S. (2021). An Analysis of the Common Grammatical Errors in the English Writing. **Journal of Asian Language Teaching and Learning**, 2(1), 27-42.

Rao, P. S. (2019). The role of English as a global language. Research **Journal of English**, 4(1), 65-79.

Hoper, M. A. E. (2025). **Home-Based Activity Worksheets: Tool For Honing The Grammar Skills Of Grade 7 Students**. GEAPHEI Research Publication.

Thammakhan, N. (2024). **An Analytical Examination of the Influence of the English Language as a Lingua Franca on Thailand's Educational, Economic,** and Cultural Dynamics in 2024. Journal of Asian Language Teaching and Learning. [Online]. 5(3), 156–168. Available: https://so10.tci-thaijo.org/index.php/jote/article/view/1539. [2025, February 21].

Thanyaphaisan, S., Suksawas, W., & Mejang, A. (2023). The Effects Of Using Game-Based Instruction On The English Grammar Ability Of 1st Year Students In A Southern Rajabhat University. Academic **Journal Phranakhon Rajabhat University**. [Online]. 14(2), 146–166. Available: https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AJPU/article/view/267619. [2025, January 12].

Thornbury, S. (1999). **How to Teach Grammar.** Bluestone Press.

Ulaş, A. H., Sevim, O., & Tan, E. (2012). **The effect of worksheets based upon 5e learning cycle model on student success in teaching of adjectives as grammatical components.** Procedia-Social and Behavioral Sciences, 31, 391-398.