ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*

THE EFFECTS OF USING GAMES-BASED LEARNING TO PROMOTE ENGLISH LISTENING SKILLS FOR THE 7TH GRADERS

เมตตา ศรีชัยชนะ[1] และ ศศิธิดา สาหร่ายวัง[2]

Metta Srichaichana[1] and Sasithida Saraiwang[2]

[1-2]หลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

[1-2]Education Program (English language Teaching) Department of Curriculum and Instruction, Graduate School, Silpakorn University, Thailand

Corresponding Author's Email: dangerousmoji@gmail.com

วันที่รับบทความ : 25 พฤษภาคม 2569; วันแก้ไขบทความ 7 มิถุนายน 2569; วันตอบรับบทความ : 9 มิถุนายน 2569

Received 25 May 2026; Revised 7 June 2026; Accepted 9 June 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) และ (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดราชบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที

Citation:

* เมตตา ศรีชัยชนะ และ ศศิธิดา สาหร่ายวัง. (2569). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 4(5), 558-573.

Metta Srichaichana and Sasithida Saraiwang. (2026). The Effects Of Using Games-Based Learning To Promote English Listening Skills For The 7th Graders. Modern Academic Development and Promotion Journal, 4(5), 558-573.;

DOI: https://doi.org/10.

https://so12.tci-thaijo.org/index.php/MADPIADP/

รวมทั้งสิ้น 8 คาบเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ จำนวน 4 แผน ครอบคลุมเนื้อหาเรื่องการซื้อตั๋วรถโดยสาร การเช็คอินที่สนามบิน การฟังประกาศเที่ยวบิน และการฟังประกาศการเดินทาง ตามขั้นตอนการสอนทักษะการฟังของ Rixon (1986) (2) แบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของ Likert (1932) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบจับคู่ (Paired Samples t-test)

ผลการวิจัย พบว่า (1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียน ($\bar{x}$ = 20.98, S.D. = 3.23) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 14.88, S.D. = 2.76) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (t = 19.071, p < .001) โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 6.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 20.33 ของคะแนนเต็ม และ (2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.90, S.D. = 0.74) เมื่อพิจารณารายด้านเรียงลำดับจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่าด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.17) รองลงมาคือด้านประโยชน์ของเกมในการส่งเสริมทักษะการฟัง ($\bar{x}$ = 3.94) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{x}$ = 3.90) ด้านภาษา ($\bar{x}$ = 3.87) และด้านคุณภาพของสื่อเสียง ($\bar{x}$ = 3.64) ตามลำดับ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม, ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, ความพึงพอใจ

Abstract

The objectives of this research were (1) to compare the English listening skills of Grade 7 (Mathayomsuksa 1) students before and after learning through Game-Based Learning (GBL), and (2) to investigate the satisfaction of Grade 7 students toward the implementation of Game-Based Learning. The sample consisted of 40 Grade 7 students from class 1/9 of a school in Ratchaburi Province, enrolled in the second semester of the 2025 academic year. The sample was selected through cluster random sampling using the classroom as the sampling unit. This study employed experimental research using a One-

Group Pretest-Posttest Design over a period of four weeks, comprising eight 50-minute periods (two periods per week). The research instruments included (1) four lesson plans for Game-Based Learning to develop English listening skills, covering topics related to buying bus tickets, airport check-in, flight announcements, and transport announcements, designed based on Rixon's (1986) three-stage listening instruction framework (Pre-listening, While-listening, and Post-listening); (2) an English listening skills test consisting of 30 items; and (3) a five-point Likert rating scale satisfaction questionnaire (Likert, 1932). Data were analyzed using mean, standard deviation, and paired samples t-test.

The findings revealed that (1) the post-test English listening scores of Grade 7 students (M = 20.98, S.D. = 3.23) were significantly higher than their pre-test scores (M = 14.88, S.D. = 2.76) at the .01 level of statistical significance (t = 19.071, p < .001), with an average increase of 6.10 points, equivalent to 20.33% of the total score; and (2) the overall satisfaction of Grade 7 students toward Game-Based Learning was at a high level (M = 3.90, S.D. = 0.74). When considering each aspect, the highest mean was in Content (M = 4.17), followed by Listening Skill Benefits (M = 3.94), Instructional Activity Design (M = 3.90), Language (M = 3.87), and Audio Quality (M = 3.64), respectively.

Keywords: Game-Based Learning, English Listening Skills, Grade 7 Students, Satisfaction

บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่การติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศไร้พรมแดน ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในฐานะภาษาสากลที่ใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่ง ปัจจุบันมีคนทั่วโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสารมากกว่า 2,000 ล้านคน หรือ 1 ใน 3 ของประชากรของโลก และเป็นภาษาราชการใน 59 ประเทศทั่วโลก (สำนักงานบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2561) ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมือสำคัญทั้งในการแสวงหา

ความรู้ การประกอบอาชีพ และการเจรจาต่อรองเพื่อการแข่งขันด้านเศรษฐกิจและสังคมในเวทีสากล

ความสำคัญของภาษาอังกฤษครอบคลุมหลากหลายด้าน ด้านการศึกษา เมื่อนักเรียนยิ่งเรียนสูงขึ้น แหล่งข้อมูล ตำราเรียน และงานวิจัยส่วนใหญ่ล้วนใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก การมีทักษะภาษาอังกฤษที่ดีจึงเปรียบเสมือนบันไดที่นำผู้เรียนไปสู่ความสำเร็จได้เร็วขึ้น (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) ด้านการทำงานและธุรกิจ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้ในอุตสาหกรรมและแวดวงธุรกิจหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยว การศึกษา ธุรกิจระหว่างประเทศ หรืองานวิจัย การมีทักษะภาษาอังกฤษช่วยเปิดโอกาสในการประกอบอาชีพทั้งในและต่างประเทศ ด้านการใช้เทคโนโลยี ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักของอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้ที่มีทักษะภาษาอังกฤษจะสามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น (Break Through Providence, 2567) ด้วยความสำคัญดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่นักเรียนต้องเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) โดยกำหนดสาระการเรียนรู้ 4 สาระ ได้แก่ (1) ภาษาเพื่อการสื่อสาร (2) ภาษาและวัฒนธรรม (3) ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ (4) ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ซึ่งครอบคลุมทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ และเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560)

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ประกอบกับแนวโน้มของการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ต้องการแนวทางใหม่ที่ทันสมัยและตอบสนองธรรมชาติของผู้เรียนวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการฟังภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น และเพื่อศึกษารูปแบบของสื่อการสอนที่เหมาะสม สำหรับนำไปวางแผน ปรับปรุง และพัฒนากระบวนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผลการวิจัยที่ได้คาดว่าจะเป็นประโยชน์ในหลายด้าน กล่าวคือ ในด้านผู้เรียน จะช่วยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้พัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันและการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ตลอดจนเกิดทัศนคติที่ดีและความมั่นใจในการ

ใช้ภาษาอังกฤษ ในด้านครูผู้สอน จะเป็นแนวทางในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นรูปธรรม และในด้านสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จะเป็นข้อมูลสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตร สื่อการสอน และนโยบายการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนไทยในยุคปัจจุบันต่อไป

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมนอกจากให้ความสนุกสนานแก่ผู้เรียนแล้วยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน มีความผ่อนคลายและเกิดการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัว ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในด้านการฟังภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น และเพื่อศึกษารูปแบบของสื่อการสอนที่เหมาะสมในการนำไปวางแผน ปรับปรุง และพัฒนากระบวนการสอนให้ได้ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ทั้งในบริบทต่างประเทศและในประเทศไทย โดยเลือกงานวิจัยที่มีการศึกษาทดลองและการสังเคราะห์

งานวิจัยอย่างเป็นระบบในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2563-2568) เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทการศึกษาปัจจุบัน งานวิจัยที่นำมาทบทวนครอบคลุมหลากหลายระเบียบวิธีวิจัย ทั้งงานวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) งานวิจัยเชิงปฏิบัติการ (action research) การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (systematic review) และการวิเคราะห์อภิมาน (meta-analysis) ตลอดจนครอบคลุมการศึกษาในผู้เรียนหลายระดับ ตั้งแต่ประถมศึกษา มัธยมศึกษา จนถึงอุดมศึกษา ทั้งนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะทักษะการฟัง คำศัพท์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รวมถึงงานวิจัยที่ศึกษาผลของ GBL ต่อแรงจูงใจ ความพึงพอใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งด้านวิธีการดำเนินการวิจัย ผลลัพธ์ที่ได้ และข้อค้นพบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับงานวิจัยครั้งนี้

Ishak, Din และ Hasran (2021) ทำการศึกษาเชิงทฤษฎีและทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ เรื่อง "Defining Digital Game-Based Learning for Science, Technology, Engineering, and Mathematics: A New Perspective on Design and Developmental Research" ตีพิมพ์ในวารสาร Journal of Medical Internet Research (JMIR) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนิยามความหมายของการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning, DGBL) และนำเสนอกรอบการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การวิจัยใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบจากงานวิจัยด้าน DGBL ตั้งแต่ต้นทศวรรษ 2000 ถึงปี 2020 เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้และพัฒนากรอบการทำงานใหม่ การคัดเลือกงานวิจัย เลือกงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในระดับโรงเรียนตั้งแต่อนุบาลถึงมัธยมศึกษา (K-12) การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการพัฒนาเกมดิจิทัล รวมถึงทบทวนแบบจำลอง ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) ที่ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ผลการวิจัยของ Ishak และคณะ (2021) นำเสนอข้อค้นพบที่สำคัญหลายประการ การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล เป็นกระบวนการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (interactive environment) ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่ซับซ้อนผ่านระบบกราฟิกและการมีปฏิสัมพันธ์กับเกม ส่งเสริมแรงจูงใจและความสนใจของผู้เรียน บรรยากาศของเกมที่สนุกและท้าทายช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) ของผู้เรียนได้ดีกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม กรอบการออกแบบเกมแบบ Input-Process-Output ผู้วิจัยเสนอกรอบการ

ออกแบบเกมดิจิทัลที่มี 3 ระยะ ได้แก่ (1) ระยะนำเข้า (input) ครอบคลุมการวิเคราะห์ผู้เรียน วัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา (2) ระยะกระบวนการ (process) ครอบคลุมการออกแบบกลไกของเกม การพัฒนา และการนำไปใช้ในห้องเรียน และ (3) ระยะผลลัพธ์ (output) ครอบคลุมการประเมินผลการเรียนรู้และผลการใช้งานเกม งานวิจัยนี้ให้กรอบแนวคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ในงานวิจัยปัจจุบัน โดยช่วยให้ผู้วิจัยและครูผู้สอนสามารถวางแผนพัฒนาเกมที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ในแต่ละระยะอย่างเป็นระบบ สนับสนุนแนวคิดที่ว่าการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนระดับโรงเรียน

Pan และคณะ (2021) ขยายความว่า การเรียนรู้แบบใช้เกม คือการประยุกต์เกมหรือองค์ประกอบ แนวคิด กลไก หรือการออกแบบที่เกี่ยวข้องเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนที่บูรณาการเกมการศึกษาเข้ากับการสอนในโรงเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง รูปแบบนี้ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้แบบดื่มด่ำ (immersive learning) และสามารถเรียนรู้เนื้อหาในบรรยากาศที่สนุกสนานและมีสมาธิ

Ishak, Din, และ Hasran (2021) อธิบายว่า การเรียนรู้แบบใช้เกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) เป็นการใช้เกมดิจิทัลในการเรียนรู้ ซึ่งให้ระบบการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกราฟิกที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจในแนวคิดต่าง ๆ ผ่านสภาพแวดล้อมที่สนุกสนาน เกมดิจิทัลสามารถนำเสนอเนื้อหาผ่านภาพ เสียง และการโต้ตอบที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ในลักษณะที่ต่างจากการเรียนแบบดั้งเดิม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในต่างประเทศและในประเทศไทย สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษของผู้เรียนทุกระดับ ทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา งานวิจัยส่วนใหญ่ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบกึ่งทดลอง (quasi-experimental) และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (action research) ที่เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน รวมถึงเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบดั้งเดิม ผลการวิจัยส่วนใหญ่พบว่า การเรียนรู้แบบใช้เกมส่งผลเชิงบวกต่อ (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (2) แรงจูงใจในการเรียน (3) การลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษา (4) การมีส่วนร่วมและความสนใจของผู้เรียน และ (5) ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน อย่างไรก็ตาม ยังพบช่องว่างของงานวิจัย คือ งานวิจัยที่เน้นการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในบริบทของนักเรียนไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้นยังมีจำนวนน้อย ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการศึกษางานวิจัยเรื่อง "ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อ

ส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1" เพื่อเติมเต็มช่องว่างของงานวิจัยในด้านนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยการเรียนรู้แบบโดยใช้เกม (Games-based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ขอบเขตของการวิจัยแบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีอายุประมาณ 12-13 ปี ที่ศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 14 ห้อง เป็นห้องเรียนปกติ แบบคละความสามารถจำนวน 560 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีอายุประมาณ 12-13 ปี ที่ศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้อง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม มีนักเรียนจำนวน 40 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปร ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการฟังภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นเนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ครอบคลุมหัวเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 8 คาบเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 3 ประเภท ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 8 คาบเรียน

2. แบบทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert Scale)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 คะแนนก่อนและหลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) ที่ส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษ (English Listening Skills) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน

จากผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่ส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 14.88 คะแนน (S.D. = 2.76) ขณะที่คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 20.98 คะแนน (S.D. = 3.23) จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังพบว่าผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าต่ำสุดเท่ากับ 2 คะแนน และค่าสูงสุดเท่ากับ 11 คะแนน

ผู้วิจัยได้ทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้การทดสอบค่า t (t-test) แบบจับคู่ที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Paired Samples t-test)

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนการทดสอบวัดทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียน และการทดสอบค่า t

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	∑D	D^2	t	P-value
ก่อนเรียน	40	30	14.88	2.76	244	1648	19.071**	< .001
หลังเรียน	40	30	20.98	3.23				

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เท่ากับ 20.98 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.23 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนที่มีค่าเท่ากับ 14.88 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.76 โดยมีผลรวมของผลต่างคะแนน (∑D) เท่ากับ 244 และผลรวมของผลต่างคะแนนกำลังสอง ($\sum D^2$) เท่ากับ 1,648

ผลการวิเคราะห์ทางสถิติด้วย t-test แบบจับคู่ (Paired Samples t-test) พบว่า ค่า t เท่ากับ 19.071 และค่า p-value น้อยกว่า .001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ .01 แสดงว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 2 ระดับความความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดราชบุรีมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบการใช้เกม (Games-based Learning)

รายการ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
1. ด้านเนื้อหา (Content)	4.17	0.72	มาก	1
2. ด้านประโยชน์ของเกมในการส่งเสริมทักษะการฟัง (Listening Skill Benefits)	3.9	0.76	มาก	2
3. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (Instructional Activity Design)	3.9	0.75	มาก	3
4. ด้านภาษา (Language)	3.87	0.69	มาก	4

5. ด้านคุณภาพของสื่อเสียง (Audio Quality)	3.64	0.78	มาก	5

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.90, S.D. = 0.74) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.17, S.D. = 0.72) รองลงมาคือด้านประโยชน์ของเกมในการส่งเสริมทักษะการฟัง ($\bar{X}$ = 3.94, S.D. = 0.77) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 3.90, S.D. = 0.75) ด้านภาษา ($\bar{X}$ = 3.87, S.D. = 0.69) และมีความพึงพอใจน้อยที่สุดในด้านคุณภาพของสื่อเสียง ($\bar{X}$ = 3.64, S.D. = 0.78) ตามลำดับ ซึ่งทุกด้านมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด โดยเฉพาะความหลากหลายของกิจกรรมที่ช่วยรักษาความสนใจและแรงจูงใจ สอดคล้องกับทฤษฎีความหลากหลายในการเรียนรู้ของ Thornbury (2002) และการเลือกเนื้อหาที่เหมาะกับวัยตามหลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง รวมถึงช่วยกระตุ้นความสนใจ สอดคล้องกับ He (2023) รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ของเกมในการส่งเสริมทักษะการฟัง ซึ่งช่วยเปลี่ยนทัศนคตินักเรียนสู่เชิงบวกตามงานวิจัยของ Imsa-ard (2020) และช่วยกระตุ้นสมาธิตาม Aryana & Apsari (2018) ทว่า ประเด็นการเพิ่มพูนคลังคำศัพท์ยังมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดในด้านนี้เนื่องจากตัวเกมเน้นทักษะการฟังเป็นหลัก ถัดมาคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนสะท้อนว่ากิจกรรมที่หลากหลายสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล (Differentiated Instruction) และการจัดกิจกรรมที่ปฏิบัติง่ายช่วยลดความวิตกกังวลตามทฤษฎี Zone of Proximal Development ของ Vygotsky แต่ประเด็นความเหมาะสมของเวลามีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเนื่องจากขั้นตอนกิจกรรมมีความซับซ้อน สำหรับ ด้านภาษา ได้รับความพึงพอใจเป็นอันดับสี่ โดยนักเรียนพึงพอใจกับความถูกต้องของภาษาและการช่วยให้เข้าใจบทสนทนา แต่การพัฒนาทักษะอย่างเป็นธรรมชาติยังมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเพราะ บริบทในเกมยังต่างจากสถานการณ์จริง และด้านคุณภาพของสื่อเสียง มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในทุกด้าน โดยประเด็น

ความชัดเจนของเสียงมีค่าเฉลี่ยสูงสุด แต่ความเร็วในการพูดของเจ้าของภาษาและการขาดความหลากหลายของสำเนียงได้รับความพึงพอใจในระดับปานกลางและเป็นอุปสรรคสำคัญในการฟัง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jyoti (2020) และ Aulia et al. (2023)นอกจากนี้ การที่ทักษะการฟังของนักเรียนเพิ่มขึ้นควบคู่กับความพึงพอใจในระดับสูง สามารถอภิปรายได้ตามทฤษฎีการกรองทางอารมณ์ (Affective Filter Theory) ของ Krashen (1985) ที่ระบุว่าความรู้สึกเชิงบวกช่วยลดกำแพงการเรียนรู้และเปิดรับภาษาได้ดีขึ้น จนเกิดเป็นวงจรแห่งความสำเร็จ (Cycle of Success) และสะท้อนการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) ตามทฤษฎีของ Bandura แม้การวิจัยนี้จะมีข้อจำกัดจากรูปแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อน-หลังเรียน ที่ไม่มีกลุ่มควบคุม และใช้ระยะเวลาทดลองค่อนข้างสั้น แต่การเพิ่มขึ้นของคะแนนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติก็บ่งชี้ว่าการใช้เกมส่งผลเชิงบวกต่อทักษะการฟัง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Syafii et al. (2020), Maulana et al. (2019) และ Abdulateef et al. (2023) อีกทั้งการประเมินความพึงพอใจครอบคลุมทั้ง 5 ด้าน ยังช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ชัดเจนเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงข้อบกพร่องเรื่องความเร็วของสื่อเสียง การจัดสรรเวลา และบริบทความเป็นธรรมชาติในอนาคตต่อไป

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลได้ว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียนค่อนข้างต่ำ อยู่ที่ 14.88 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน, S.D. = 2.76) ซึ่งสะท้อนปัญหาวิจัยในปัจจุบัน แต่หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ (8 คาบเรียน) นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นตามพื้นฐานของตน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มสูงขึ้นอย่างชัดเจนเป็น 20.98 คะแนน (S.D. = 3.23$) มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 6.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 20.33 ของคะแนนเต็ม ซึ่งผลการวิเคราะห์สถิติด้วย ยืนยันว่าคะแนนทักษะการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1สำหรับผลการศึกษาความพึงพอใจ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 โดยด้านที่พึงพอใจสูงสุดคือด้านเนื้อหา ซึ่งมีจุดเด่นเรื่องความหลากหลายและน่าสนใจของกิจกรรม รองลงมาคือด้านประโยชน์ของเกมในการส่งเสริมทักษะการฟัง ที่โดดเด่นมากในการ

ปรับเปลี่ยนทัศนคติต่อการฟังให้เป็นบวก ตามด้วยด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่มีความพึงพอใจต่อความหลากหลายของกิจกรรมเป็นอันดับแรก แต่ได้รับคะแนนต่ำสุดในเรื่องความเหมาะสมของเวลาเรียน ส่วนด้านภาษาอยู่ในลำดับที่สี่ โดยนักเรียนพึงพอใจในความถูกต้องของภาษา แต่เห็นว่าการพัฒนาทักษะตามธรรมชาติต่าง ๆ ยังอยู่ในระดับปานกลาง และด้านที่ได้รับคะแนนต่ำที่สุดคือด้านคุณภาพของสื่อเสียงซึ่งแม้เสียงจะมีความชัดเจนดี แต่ความเร็วในการพูดของเสียงเจ้าของภาษาได้รับความพึงพอใจต่ำสุดและอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น ($\bar{x}$ = 3.24) ซึ่งสะท้อนว่านักเรียนยังคงมีอุปสรรคกับสื่อเสียงที่พูดเร็วเกินไป และเป็นข้อค้นพบสำคัญที่จะนำไปปรับปรุงการคัดเลือกสื่อการเรียนการสอนต่อไป โดยสรุป ผลการวิจัยทั้ง 2 ประการแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งในด้านพัฒนาการของคะแนนทักษะการฟังที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และในด้านความพึงพอใจของนักเรียนที่อยู่ในระดับมากในทุกด้าน ผลการวิจัยนี้สนับสนุนแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-Based Learning) ที่ว่าเกมสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และเป็นแรงจูงใจที่ดีในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน **ข้อเสนอแนะ** จากผลการวิจัย ครูผู้สอนที่ต้องการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไปใช้พัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ควรให้ความสำคัญกับแนวทางปฏิบัติ 4 ประการ ดังนี้ 1. ด้านการจัดสรรเวลา ควรขยายเวลาจัดกิจกรรมจาก 1 คาบ เป็น 2 คาบเรียนต่อบทเรียน หรือปรับลดความซับซ้อนของขั้นตอนในเกมลง เพื่อแก้ปัญหาเวลากิจกรรมไม่เพียงพอ ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนอย่างเต็มที่โดยไม่รู้สึกเร่งรีบ 2. ด้านการปรับความเร็วของสื่อเสียง เนื่องจากนักเรียนยังมีปัญหาเรื่องการฟังเสียงที่พูดเร็วเกินไป ครูจึงควรคัดเลือกสื่อเสียงที่เหมาะกับระดับชั้น หรือใช้เครื่องมือปรับความเร็วเสียง (Playback Speed) ให้ช้าลงเหลือประมาณร้อยละ 75–80 ในช่วงแรก จากนั้นจึงค่อย ๆ ปรับเพิ่มเป็นความเร็วปกติเมื่อนักเรียนเริ่มคุ้นเคย 3. ด้านการเพิ่มกิจกรรมเสริมคลังคำศัพท์ เพื่อพัฒนาข้อจำกัดเรื่องการเพิ่มพูนคำศัพท์จากการฟัง ครูควรออกแบบกิจกรรมหลังการฟังเพิ่มเติมเพื่อเน้นย้ำศัพท์ใหม่ เช่น การทำแผนผังความคิด (Mind Map) จัดกลุ่มคำศัพท์ การสร้างบัตรคำศัพท์ (Vocabulary Cards) หรือเล่นเกมจับคู่คำศัพท์กับความหมาย เพื่อให้นักเรียนจดจำและนำไปใช้สื่อสารได้จริง 4. ด้านการพัฒนาทักษะการฟังอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น ครูควรผสมผสานการใช้สื่อจริง (Authentic Materials) ควบคู่ไปกับเกม เช่น การฟังข่าวจาก BBC/VOA Learning English การฟังพอดแคสต์สั้น ๆ การฟังเพลง หรือการชมคลิปวิดีโอบทสนทนาในชีวิตประจำวัน เพื่อช่วยให้นักเรียน

คุ้นเคยกับการฟังในบริบทที่หลากหลายและสมจริง **ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป** เพื่อขยายผลและพัฒนาองค์ความรู้จากการวิจัยนี้ ผู้วิจัยในอนาคตควรคำนึงถึงแนวทางการทำวิจัยเชิงลึกในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 1. ด้านระเบียบวิธีวิจัยและรูปแบบการทดลอง ควรเปลี่ยนมาใช้รูปแบบการทดลองแบบมีกลุ่มควบคุม ($Control\ Group\ Design$) เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพระหว่างการใช้เกมกับการสอนรูปแบบอื่น เช่น การสอนแบบดั้งเดิม สื่อมัลติมีเดีย หรือการสอนแบบโครงงาน รวมถึงควรขยายเวลาศึกษาในระยะยาวตลอดภาคเรียนหรือปีการศึกษา เพื่อติดตามพัฒนาการและความคงทนของการเรียนรู้ ตลอดจนขยายขอบเขตการศึกษาสู่กลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายขึ้น ทั้งในระดับชั้นอื่น นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ กลุ่มเป้าหมายที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ หรือโรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน 2. ด้านการพัฒนาและเปรียบเทียบรูปแบบเกม ควรวิจัยพัฒนาเกมเฉพาะทางที่ออกแบบมาเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะของนักเรียนไทยโดยตรง เช่น เกมที่เน้นฝึกแยกแยะคู่เสียงเจ้าปัญหาหรือเกมที่ช่วยสร้างความคุ้นเคยกับสำเนียงที่หลากหลาย นอกจากนี้ ควรศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพระหว่างรูปแบบเกมที่แตกต่างกัน เช่น เกมบทบาทสมมติ เกมการแข่งขัน เกมความร่วมมือ หรือเกมดิจิทัล เพื่อค้นหารูปแบบเกมที่ตอบสนองต่อการพัฒนาทักษะการฟังได้ดีที่สุด 3. ด้านการศึกษาตัวแปรและทักษะที่เกี่ยวข้อง ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของการใช้เกมว่าส่งผลเชื่อมโยงไปสู่ทักษะภาษาอื่น ๆ อย่างไร ทั้งการพูด การอ่าน และการเขียน รวมถึงควรอธิบายและวิเคราะห์ตัวแปรแทรกซ้อนที่มีผลต่อกลไกการเรียนรู้ของผู้เรียนร่วมด้วย เช่น แรงจูงใจ ทัศนคติ รูปแบบการเรียนรู้ ($Learning/styles$) และความวิตกกังวลในการเรียนภาษา ($Language/anxiety$) เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมและความต้องการของผู้เรียนในมิติต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กัญญาเลข ฟูตระกูล. (2565). การพัฒนาทักษะการฟังและการออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยหลักการสอนอ่านแบบโฟนิกส์สังเคราะห์ โดยใช้วิธีการสอน Jolly Phonics. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 12(3), 229–243. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/var/article/view/256855

ชัชรีย์ บุนนาค. (2561). ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยและข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564–2568. *รายงาน*

การประชุม Graduate School Conference, 2(1), 1158–1167. http://journalgrad.ssru.ac.th/index.php/miniconference/article/view/1716

ณัฏฐา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, ฉบับพิเศษ ครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 1–15. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rpu/article/view/257367

ธันยนันท์ โพธิ์ศรีดำรง, และ ไชยวัฒน์ ชุ่มนาเสียว. (2566). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 13(4), 71–80. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/neuarj/article/view/265370

สุทธาทิพย์ สมโสภา, สรรพสิริ ส่งสุขรุจิโรจน์, และ กชกร ธิปัตดี. (2568). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุทรรศน์*, 5(2), 131–145. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JER/article/view/282907

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, กระทรวงศึกษาธิการ. https://academic.obec.go.th/

Abdulateef, Y. R., Mustafa, A. N., Haji, A. A., Abdullah, A. K., & Vadivel, B. (2023). Investigating the effectiveness of ESL games and activities in developing listening skills among ESL learners. *International Journal of Humanities and Education Development (IJHED)*, 5(3), 53–62. https://theshillonga.com/index.php/jhed/article/view/45

Al-Azzemy, A. F. T., & Al-Jamal, D. A. H. (2019). Evaluating cognitive, metacognitive and social listening comprehension teaching strategies in Kuwaiti

classrooms. *Heliyon*, 5(2), e01264. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6395787/

Chan, S., & Lo, N. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: A comprehensive review of empirical evidence. *Frontiers in Education*, 9, 1395155. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1395155

EF Education First. (2024). *EF English Proficiency Index 2024: A ranking of 116 countries and regions by English skills*. https://www.ef.co.th/epi/

He, L., & Jiang, Z. (2020). Assessing second language listening over the past twenty years: A review within the socio-cognitive framework. *Frontiers in Psychology*, 11, 2123. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7494779/