



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10  
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward"

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1  
หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
The Development of English Achievement Using Game Based Learning of the First Year  
Students in English Program, Suan Dusit University

ดร.พรพิศ งามพงษ์

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

nuipornpis@gmail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว มีการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pre-test Post-test Design) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แผนการสอน แบบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน จำนวน 1 ฉบับ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ Game Based Learning เป็นแบบสอบถามมาตราส่วน 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที (t-dependent) ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ผลการศึกษา พบว่า

1. ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.59 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.88 ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 75.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดประเมินผลการเรียนการสอน และด้านคุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมาก-มากที่สุด

คำสำคัญ : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ, วิธีการสอน, เกม



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10  
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward"

## Abstract

A study on the development of English achievement using Game Based Learning of the first year students in English program, Suan Dusit University. The research used a single group. A trial pre-test and post-test learning (One Group Pre-test Post-test Design) objectives. 1) To compare the ability to read and write English pre-test and post-test learning by using Game Based Learning. 2) To evaluate satisfaction in teaching with using Game Based Learning of the first year students in English Program, academic year 2018, Suan Dusit University. The instruments used in the study were lesson plan, a measure of the ability to read and write and the satisfaction of the students towards learning English grammar using Game Based Learning is a rating scale questionnaire of 10 questions analyzed by percentage, mean, standard deviation, and t-dependent at .05 level.

The study indicated that

1. Ability to read and write English, pre-test and post-test learning by using Game Based Learning found that the ability to read and write English post-test learning with using Game Based Learning, the average scores equal 22.59 higher than the pre-test average of 7.88 points with the ability to read and write English pre-test and post-test learning with using Game Based learning different with the significant level of .05. The ability to read and write English post-test learning by using Game Based Learning is 75.31 percent, which is higher than the set criteria.

2. Satisfaction with teaching of using Game Based Learning of the first year students, English program, academic year 2018, Suan Dusit University. The purpose of the course, the activities of teaching, the assessment in teaching and the features of the instructor is at a high level - the most.

**Keywords :** the development of English achievement, teaching methods, game

## บทนำ

ในปัจจุบันนี้การสื่อสารภาษาอังกฤษ นับได้ว่ามีบทบาทสำคัญอย่างมาก เนื่องจากปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางด้านสังคม และเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศ สะดวก และง่ายยิ่งขึ้น หรือที่เรียกว่า ยุคการสื่อสารแบบไร้พรมแดน ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติ การติดต่อการค้าและการลงทุน รวมถึงการติดต่อที่สำคัญทั้งทางภาครัฐ และเอกชนต่างๆ ทำให้ผู้ที่มิทักษะความสามารถในการใช้การสื่อสารภาษาอังกฤษที่ดี ย่อมมีโอกาสในการได้รับการเลือกเข้าทำงานสูงกว่าผู้ที่มีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษต่ำ สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ที่ (Klaz Mellander, 1993) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ได้นำเสนอไว้ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องมาจากการที่ผู้เรียนได้ทดลองฝึกฝนและเรียนรู้ด้วยตัวเอง สื่อการเรียนรู้ที่ดีจะต้องมีจุดดึงดูดที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจได้ และเน้นการให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นหลัก จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และจดจำได้ดีกว่า ดังนั้น รายวิชาระบบไวอากรณ



ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญต่อนักศึกษาเป็นอย่างมาก และนักศึกษายังขาดทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญต่อการทำงานในอนาคต เนื่องจากกระบวนการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษที่ผ่านมา ในประเทศไทยไม่ได้มุ่งเน้นการสื่อสารภาษาอังกฤษในห้องเรียนกันมากนัก ทำให้นักศึกษาไทยส่วนมากขาดความกล้า และความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ดังนั้น รายวิชาการระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จะเน้นทักษะการอ่าน และการเขียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ปัจจุบันนี้ 90% ของข้อมูลในอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญมากเป็นภาษาอังกฤษ ดังนั้น ภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อนักศึกษา ซึ่งต้องทำการค้นคว้าข้อมูลตลอดเวลา โดยเฉพาะทักษะการอ่านซึ่งเป็นทักษะที่มีประโยชน์สูงสุด (Phongpradit, 2004) เนื่องจากการอ่านทำให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนความรู้และวิทยาการต่าง ๆ อันทันสมัย มีวิสัยทัศน์กว้างไกล และยังเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์แก่ผู้เรียน นอกจากนี้ การอ่านยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้เพื่อศึกษาต่อในระดับสูงอีกด้วย (พัชราภรณ์ บุญทามา, 2552) นอกจากนี้ แนวคิดและรูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีมากขึ้น ซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร การพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียน โดยใช้วิธีการสอนไวยากรณ์ในห้องเรียน จึงมีความสำคัญมาก ถือเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะสามารถช่วยพัฒนาศักยภาพในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในห้องเรียนให้กับนักศึกษาหลักสูตรภาษาอังกฤษ ได้เกิดทักษะในการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ในการพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียน เพื่อยกระดับทักษะการสื่อสาร และเทคโนโลยีให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา ได้สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป วิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2560พบว่า ไม่มีนักศึกษาได้ระดับคะแนน A และจากการทำการทดสอบก่อนบทเรียนในรายวิชาการระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 พบว่า หลังจากทำการทดสอบก่อนบทเรียน ยังมีนักศึกษาได้ระดับคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักศึกษายังขาดทักษะการนำไวยากรณ์ภาษาอังกฤษไปใช้ได้ถูกต้องในระดับประโยค ระดับข้อความ (บทสนทนา และบทพูดสั้นๆ) อันเนื่องมาจากนักศึกษาไม่สามารถเข้าใจความหมายข้อความ หรือประโยคที่ใช้ในการสื่อสารที่ยาวขึ้นได้ และไม่คุ้นเคยกับสำเนียงเจ้าของภาษา จึงทำให้มีปัญหาทางด้านการอ่าน และการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษไม่ดีเท่าที่ควร

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการเรียนการสอน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์โดยใช้วิธี Game Based Learning ในรายวิชาการระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ฝึกพัฒนาความสามารถในทักษะการอ่าน และการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จะเป็นประโยชน์ทำให้นักศึกษามีความมั่นใจ เข้าใจเนื้อหาบทความ และประกาศประชาสัมพันธ์ต่างๆ วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น รวมทั้งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทย และเจ้าของภาษา ตลอดจนสามารถให้ข้อมูลในหัวข้อเรื่องที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวันไปใช้ได้คล่องแคล่ว และเป็นธรรมชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอน ด้านทักษะการอ่าน และการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ เพื่อเป็นศักยภาพ และสามารถพัฒนาประเทศชาติต่อไปในสังคม



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10  
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward"

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตประชากร  
การศึกษาครั้งนี้ เน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว มีการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pre-test Post-test Design) กลุ่มประชากร คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนนิเวศระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ 3 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน 32 คน การสุ่มใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม
2. ขอบเขตตัวแปร  
ตัวแปรต้น คือ การใช้วิธีการสอนแบบ Game Based Learning  
ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ
3. ขอบเขตเวลา  
ระยะเวลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

### การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้ศึกษาแนวคิด (Rolf Ahdel และคณะ, 2001) ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง Games and Simulations in Workplace E-Learning ได้ทำการศึกษาว่าการใช้เกม และการจำลองสถานการณ์ (Simulation) สามารถสร้างให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมได้หรือไม่ โดยการสร้างเกม และการจำลองสถานการณ์หลายหลักสูตร แล้วนำไปทดลองกับคนวัยทำงานในตลาดผลที่ได้จากการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เกมและการจำลองสถานการณ์สามารถสร้างให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมได้ แต่สิ่งที่ยากมากกว่า คือการคงไว้ซึ่งการมีส่วนร่วมของผู้เรียนตลอดการเรียน และแนวคิดของ (David John Cameron, 2004) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง Giving Games a Day Job : Developing a Digital Game Based Resource for Journalism Training) โดยสร้างเกมขึ้นมาเพื่อใช้ในการสอนนักศึกษาที่เรียนวิชานักเขียน เพื่อทดสอบผลสัมฤทธิ์จากการเรียนวิชานี้ผ่านเกม โดยทำการทดลองกับกลุ่มนักศึกษาที่เรียนวิชานักเขียนจากมหาวิทยาลัย Charles Sturt University ผลจากการวิจัยชี้ให้เห็นว่า Game Based Learning ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะของการเป็นนักเขียน ช่วยลดเวลาในการฝึกอบรม ช่วยให้ผู้เรียนตื่นตัวอยู่เสมอ และช่วยให้ผู้เรียนมีการตัดสินใจแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุผล จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้นเกี่ยวกับ Game Based Learning นั้นสามารถสรุปได้ว่า Game Based Learning เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ สามารถช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน, การทำงานเป็นทีม, การบริหารโครงการ, ความรับผิดชอบ, ความคิดสร้างสรรค์, ความรู้สึกเป็นเจ้าของธุรกิจ และเรื่องของวัฒนธรรมองค์กรได้ สรุปก็คือ สามารถสร้างให้ผู้เรียน



รู้สึกมีส่วนร่วม (Engagement) และสนุกสนาน (Fun) ได้พร้อมๆ กับได้รับความรู้ (Knowledge) ในกิจกรรมต่างๆ ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว มีการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pre-test Post-test Design) ช่วงเวลาในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลอยู่ระหว่างภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โดยได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้ กลุ่มประชากร คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนนิเวศวิทยาและสิ่งแวดล้อมภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน 32 คน การสุ่มใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม การทดลองให้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 32 คน เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning และศึกษาความพึงพอใจในการเรียนการสอน โดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

### 2. ขั้นตอนการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการสอน แบบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผู้วิจัยดำเนินการหาคุณภาพของเครื่องมือแต่ละชนิด โดยแผนการสอน ใช้การวิเคราะห์หัตถ์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ แบบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน ใช้การวิเคราะห์หัตถ์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ การหาค่าความยากง่าย และค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของครอนบาค ขณะที่แบบสอบถามความพึงพอใจใช้การวิเคราะห์หัตถ์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญและค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีของครอนบาค

การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสร้างแผนการสอน และแบบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน จำนวน 1 ฉบับ แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก ซึ่งเป็นแบบทดสอบสำหรับวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลัง จำนวน 30 ข้อ โดยมีกิจกรรม เรื่อง part of speech (nouns, pronoun and adjectives), adverbs and preposition, conjunction and interjection, part of sentences, modal verbs, adverbial phrases, prepositional phrase, present simple, present continuous, present perfect, past simple, past continuous, past perfect, future simple, future continuous and future perfect เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ตัวชี้วัด และบริบทที่เกี่ยวข้องในบทเรียน โดยแบบทดสอบประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้ ทักษะความรู้ เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน ระบบไวยากรณ์ระดับประโยค โดยแต่ละตัวเลือกนั้น มีความคล้ายคลึงกัน โดยมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ทดสอบเกี่ยวกับคำหรือประโยคดังกล่าว แล้วสามารถสื่อสารด้วยการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ประโยคภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง ทักษะการถ่ายโอน เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนระดับสนทนา และทักษะการสื่อสาร เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบริบทในชีวิตประจำวัน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและการเขียน และสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10  
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward"

ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ Game Based Learning เป็นแบบสอบถามมาตราส่วน 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบวัดความสามารถในการอ่าน และการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) ในรายวิชาระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในสัปดาห์ที่สองของการเรียน จำนวน 30 ชุด และเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบวัดความสามารถในการอ่าน และการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) ในสัปดาห์สุดท้ายของการเรียน จำนวน 30 ชุด ในเรื่องความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ

2. รวบรวมข้อมูลจากผลคะแนนจากแบบวัดความสามารถในการอ่าน และการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ รายวิชาระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ตามเกณฑ์แผนการวัดผลการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ (ร้อยละ 100) ภายหลังจากการเรียนรายวิชาระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ Game Based Learning ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน และนำคะแนนรวมที่ได้มาวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ร้อยละ 75 โดยการนำการฝึกทักษะการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมาใช้ในทุกกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนตลอดคาบเรียน ระหว่างอาจารย์ผู้สอน กับนักศึกษาในชั้นเรียน และฝึกพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียน ระหว่างนักศึกษากับนักศึกษาในชั้นเรียนด้วยกัน ซึ่งกิจกรรมในการเรียนการสอนตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1 จนถึงสัปดาห์ที่ 15 จะเป็นไปตามแผนการสอน เช่น ทดสอบการอ่าน (Reading Test) และ ทดสอบการเขียน (Writing Test) และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน (Presentation) เป็นต้น โดยจะเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน และการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในชั้นเรียนเป็นหลัก

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ซึ่งมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ ดังนี้

4.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผลการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หลังเรียน (Post-test) เรื่องความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ นำมาวิเคราะห์ผลโดยการหาค่าร้อยละ หาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน นำมาวิเคราะห์โดยใช้คะแนนพัฒนาการสัมพันธของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

4.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อยู่รายวิชาระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ Game Based Learning นำผลคะแนนรายวิชาระบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ที่ได้จากแผนการวัดผลการเรียนการสอนที่ได้คะแนนรวม นำมาหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำมาวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 75 และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้คะแนนพัฒนาการสัมพันธของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

### ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning และเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10  
 "Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward"

Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางแสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Game Based Learning	N	Mean	SD.	t-value	p-value
ก่อนเรียน	32	7.88	3.70	20.764*	.000
หลังเรียน	32	22.59	2.37		

\*. นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning พบว่า ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.59 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.88 ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 20.764$ ,  $p = .000$ ) โดยความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 75.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ คือ ร้อยละ 75

ตารางแสดงระดับความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

การเรียนการสอนด้วย Game Based Learning	Mean	SD.	ระดับความพึงพอใจ	อันดับที่
วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน				
1.ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์ของการสอนได้อย่างชัดเจน	4.60	0.65	มากที่สุด	1
2.ผู้สอนเตรียมเนื้อหาที่สอน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4.57	0.65	มากที่สุด	2
3.ผู้สอนมีการเตรียมการจัดกิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอนในแต่ละวัตถุประสงค์	4.54	0.61	มากที่สุด	3
4.ผู้สอนได้จัดสรรเวลาในแต่ละเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม	4.54	0.61	มากที่สุด	3
การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน				
1.ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่สอน	4.66	0.59	มากที่สุด	2
2.ผู้สอนได้เพิ่มเติมเนื้อหาที่ทันสมัย	4.57	0.61	มากที่สุด	4
3.ผู้สอนจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน	4.54	0.70	มากที่สุด	5



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10  
 "Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward"

การเรียนการสอนด้วย Game Based Learning	Mean	SD.	ระดับความพึงพอใจ	อันดับที่
4.ผู้สอนจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษาทำงานเป็นทีม	4.69	0.68	มากที่สุด	1
5.ผู้สอนจัดกิจกรรมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.57	0.56	มากที่สุด	3
6.ผู้สอนปลูกฝังความมีระเบียบและประณีตในการทำงาน	4.40	0.74	มาก	8
7.ผู้สอนมอบหมายงานได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน	4.46	0.70	มาก	7
8.ผู้สอนใช้สื่อและอุปกรณ์การสอนได้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการสอน	4.49	0.56	มาก	6
9.นักศึกษาเข้าใจสื่อและเอกสารประกอบการเรียนการสอนของผู้สอน	4.31	0.63	มาก	9
10.ผู้สอนสามารถแนะนำให้นักศึกษาใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มเติม เช่น การผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาข้อมูล เช่น ERIC, ProQuest	4.26	0.66	มาก	10
การวัดประเมินผลการเรียนการสอน				
1.ผู้สอนกำหนดเกณฑ์ประเมินผลการเรียนของนักเรียนอย่างชัดเจน และเหมาะสม	4.49	0.61	มาก	1
2.ผู้สอนมีการประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย	4.46	0.66	มาก	3
3.ผู้สอนให้ข้อมูลเพื่อปรับปรุงพัฒนาตนเองกับนักศึกษาเป็นระยะ ๆ	4.49	0.61	มาก	1
คุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอน				
1.ผู้สอนมีความสามารถในการอธิบายและถ่ายทอดความรู้	4.60	0.55	มากที่สุด	6
2.ผู้สอนมีความรับผิดชอบในการสอน (เข้าสอนตรงเวลาและสม่ำเสมอ)	4.66	0.48	มากที่สุด	4
3.ผู้สอนมีบุคลิกภาพและการแต่งกายที่เหมาะสม	4.74	0.51	มากที่สุด	1
4.ผู้สอนใช้กริยาวาจาที่สุภาพและเป็นแบบอย่างที่ดี	4.74	0.56	มากที่สุด	3
5.ผู้สอนจัดเวลาให้นักศึกษาเข้าพบเพื่อปรึกษาออกชั้นเรียน	4.54	0.61	มากที่สุด	7
6.ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในการจัดการเรียนการสอน	4.66	0.54	มากที่สุด	5
7.ผู้สอนให้คำแนะนำและดูแลเอาใจใส่นักศึกษาอย่างทั่วถึง	4.74	0.51	มากที่สุด	1

ความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านวัตถุประสงค์ของการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ข้อ โดยผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์ของการสอนได้อย่างชัดเจน เป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมา คือ ผู้สอนเตรียม



เนื้อหาที่สอน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้สอนมีการเตรียมการจัดกิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาที่สอนในแต่ละวัตถุประสงค์ และผู้สอนได้จัดสรรเวลาในแต่ละเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม ตามลำดับ

ความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ โดยข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ผู้สอนจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษาทำงานเป็นทีม รองลงมา คือ ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่สอน ผู้สอนจัดกิจกรรมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนได้เพิ่มเติมเนื้อหาที่ทันสมัย และผู้สอนจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ในขณะที่นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก 5 ข้อ คือ ผู้สอนใช้สื่อและอุปกรณ์การสอนได้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการสอน ผู้สอนมอบหมายงานได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน ผู้สอนปลูกฝังความมีระเบียบและประณีตในการทำงาน นักศึกษาเข้าใจสื่อและเอกสารประกอบการเรียนการสอนของผู้สอน และผู้สอนสามารถแนะนำให้นักศึกษาใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มเติม เช่น การค้นคว้าหาข้อมูลผ่านการใช้ฐานข้อมูลออนไลน์ เช่น ERIC, ProQuest ตามลำดับ

ความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านการวัดประเมินผลการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก 3 ข้อ คือ ผู้สอนกำหนดเกณฑ์ประเมินผลการเรียนของนักเรียนอย่างชัดเจน และเหมาะสม ผู้สอนให้ข้อมูลเพื่อปรับปรุงพัฒนาตนเองกับนักศึกษาเป็นระยะ ๆ และผู้สอนมีการประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลายตามลำดับ

ความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านคุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 7 ข้อ โดยข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ผู้สอนมีบุคลิกภาพและการแต่งกายที่เหมาะสม และผู้สอนให้คำแนะนำและดูแลเอาใจใส่ให้นักศึกษาอย่างทั่วถึง รองลงมา คือ ผู้สอนใช้กริยาวาจาที่สุภาพและเป็นแบบอย่างที่ดี ผู้สอนมีความรับผิดชอบในการสอน (เข้าสอนตรงเวลาและสม่ำเสมอ) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนมีความสามารถในการอธิบายและถ่ายทอดความรู้ และผู้สอนจัดเวลาให้นักศึกษาเข้าพบเพื่อปรึกษานอกชั้นเรียน ตามลำดับ

## อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการศึกษาไว้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning พบว่า ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 75.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ คือ ร้อยละ 75 กล่าวได้ว่า ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning มีการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียน และเรียนรู้ด้วยความสุข ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้โดยใช้ Game-based learning ของสกุล สุขศิริ (2550) ที่ว่า การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ช่วย



กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการในการเรียน ทั้งในแง่ของความจำและความเข้าใจ เนื่องจากการเล่นเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งรู้สึกมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และส่งผลให้การเรียนประสบผลสำเร็จ ในขณะเดียวกัน เกมเหล่านี้ก็สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในบริบทนอกห้องเรียน และส่งเสริมการเรียนรู้แบบทางไกลและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอีกด้วย (Freitas, 2006)

ความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาปีที่ 1 โปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ด้านวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดประเมินผลการเรียนการสอน และด้านคุณลักษณะของอาจารย์ผู้สอนอยู่ในระดับมาก-มากที่สุด ซึ่งเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ภาษาที่สองของ Krashen and Terrell (1983) ที่กล่าวว่า อารมณ์หรือเจตคติของผู้เรียนสามารถส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษาได้ เช่นเดียวกับกับความเห็นของ Fry & Kress (2006) ที่ว่าการสอนที่ดีที่สุด คือการทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน รู้สึกสนุกสนาน และสนใจในสิ่งที่เรียน และแรงจูงใจเป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางของพฤติกรรมของคน ดังนั้น หากผู้สอนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติด้านบวกต่อการเรียนก็จะเป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน (Tychsen, Hitchens, & Brolund, 2008) ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541) ซึ่งกล่าวว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมมีส่วนช่วยให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน และช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกต้องการเรียน เช่นเดียวกับความคิดเห็นของ กิตานันท์ มลิทอง (2543) ที่กล่าวว่า การใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยในการสอนภาษาสามารถช่วยกระตุ้นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้ และช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้ดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนมากขึ้น ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

## ข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

### 1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนนำแผนการเรียนการสอนไปใช้ประกอบการเรียนการสอน อาจารย์ควรศึกษาแนวการใช้ให้ละเอียดก่อน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนโดยใช้ Game Based Learning เกิดความร่วมมือภายในกลุ่ม ซึ่งจะได้ผลดี เมื่อสมาชิกในกลุ่มทุกคนเห็นความสำคัญ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ดังนั้นการจัดกิจกรรมกลุ่มประกอบด้วยขั้นตอน และกิจกรรมที่หลากหลาย อาจต้องใช้เวลาานกว่าที่กำหนดไว้ อาจารย์ผู้สอนต้องยืดหยุ่นเวลาและปรับกิจกรรมตามความเหมาะสม

### 2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาการสอนโดยใช้ Game Based Learning ร่วมกับแบบค้นพบที่ส่งผลกับทักษะหรือความสามารถของนักศึกษาในด้านอื่นๆ เช่นการคิดแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10  
"Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward"

2.2 ควรมีการศึกษาผลการสอนโดยใช้ Game Based Learning ในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้มากขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์.
- ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2541). **คอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. กรุงเทพฯ: บริษัท ดวงกมลโปรดักชั่น จำกัด.
- พัชราภรณ์ บุญทามา. (2552). **การใช้กลวิธีการแก้ปัญหาแบบไอทีเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สกุล สุขศิริ. (2550). **ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้แบบ Game Based Learning**. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Ahdell, R. and Andersen, G. (2001). **Games and simulations in workplace e-learning**. Master Thesis. Norway: Norwegian University of Science and Technology.
- Cameron, D.J. 2004. **Giving games a day job: Developing a digital game-based resource for journalism**. Master thesis. Australia: University of Wollongong.
- Freitas, S. D. (2006). **Learning in immersive worlds: A review of game based learning**. from [http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport\\_v3.pdf](http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf)
- Fry, E. B., & Kress, J. E. (2006). **The reading teacher's book of lists**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Klawe, M. (1998). **When does the use of computer games and other interactive multimedia software help students learn mathematics?**. Research paper. Canada: University of British Columbia.
- Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). **The natural approach: Language acquisition in the classroom**. Oxford: Pergamon Press.
- Phongpradit, N. (2004). **Development of a self-study computer program assisting informal education learners in reading comprehension of English Literary Work**. Chiang Mai University.
- Tychsen, A., Hitchens, M., & Brolund, T. (2008). **Motivations for Play in Computer Role-Playing Games**. Paper presented at the 2008 Conference on Future Play Research Play Share.