Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students

Siwaporn Suprapan[1], Rapeepat Daunphensri[2] and Sirawan Jaradrawiwat[3]
Faculty of Education, Burapha University, Thailand
[1]E-mail: kruprint.eng@gmail.com, ORCID ID: https://orcid.org/0009-0006-0403-2407
[2]E-mail: rapeepat@buu.ac.th, ORCID ID: https://orcid.org/0009-0006-1354-2601
[3]Corresponding author E-mail: sirawan@buu.ac.th, ORCID ID: https://orcid.org/0009-0009-5637-7994
Received 01/07/2025 Revised 15/07/2025 Accepted 26/08/2025

Abstract

Background and Aims: The purposes were 1) to examine the learning achievement among Grade 10 students after instruction through the CLT approach combined with game techniques. 2) to compare the posttest achievement of these students against a predetermined 60% performance criterion, and 3) to investigate the students' attitudes toward learning English via CLT combined with game-based learning activities.

Methodology: This research was a preliminary experimental study (pre-experimental design) employing a one-shot case study design. The sample consisted of one Grade 10 language-program classroom with 40 students in the second semester of the 2024 academic year, selected by cluster random sampling. The research instruments included 1) lesson plans based on the CLT approach integrated with game techniques, 2) an academic achievement test, and
3) a questionnaire assessing attitudes

Results: The results of the research were 1) the learning achievement showed that the students achieved an average score of 24.85 out of 30, equivalent to 82.83 percent of the full score, with a standard deviation of 0.83. 2) A comparison between the learning achievement in the predetermined criterion of 60 percent indicated that their average score of 82.83 percent was significantly higher than the criterion at the 0.05 level of significance. 3) Overall attitudes toward learning English were found to be at a high level, with a mean score of 4.28-4.48 and a standard deviation of 0.48.

Conclusion: In conclusion, the learning activities based on the Communicative Language Teaching (CLT) approach, integrated with game-based techniques, achieved English learning outcomes that exceeded the predetermined passing criterion of 60 percent. Moreover, the students demonstrated an overall attitude toward English language learning at a high level.

Keywords: English Learning Achievement; Communicative Language Teaching (CLT); Game-based Learning; Attitudes Toward Learning English

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ศิวาพร สุประพันธ์[1], ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี[2] และสิราวรรณ จรัสรวีวัฒน์[3]
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 3) เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ระเบียบวิธีการวิจัย: การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental research) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-shot case study design กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และ 3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัย: ผลกาวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 30 ข้อ พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเท่ากับ 24.85 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.83 ของคะแนนเต็ม และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.83 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า คิดเป็นร้อยละ 82.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ผ่านที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ 0.05 3) นักเรียนมีระดับเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.28 -4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 "

สรุปผล: การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ผ่านที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60 ผลการประเมินเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีระดับเจตคติโดยรวมอยู่ในระดับมาก

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ; การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร; เทคนิคการใช้เกม; เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีการคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมืองและ การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต (อรรชนิดา หวานคง, 2559, หน้า 309)

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาจริงเพื่อการสื่อสาร มากกว่าการเรียนรู้เพียงกฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์หรือการท่องจำคำศัพท์ตามบทเรียนแบบดั้งเดิม แนวทางนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร (communicative competence) ของผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาในบริบทที่หลากหลายได้อย่างเหมาะสม ลักษณะสำคัญของการสอนตามแนวทาง CLT คือ การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างแท้จริง เช่น การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การจำลองสถานการณ์ (role-play) การทำงานกลุ่ม (group work) และกิจกรรมที่ต้องอาศัยการโต้ตอบระหว่างผู้เรียน (interaction) เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายของการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ ผู้เรียนจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการใช้ภาษาและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ ขณะที่ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และผู้ให้คำแนะนำในการใช้ภาษา (Larsen-Freeman & Anderson, 2011)

นอกจากนี้ การใช้เกมในการศึกษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ แบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนาน เหมาะสมและมีความน่าสนใจด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนรักและสนุกกับวิชาภาษาอังกฤษ การสอนให้มีวิธีการหรือการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ดังนั้นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับ สหรัฐ ลักษณะสุต (2564) ที่พบว่าการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเทียบกับการเรียนการสอนแบบปกติ ทั้งนี้ ผลการวิจัยในภาพรวมชี้ว่า เทคนิคการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างทัศนคติที่ดีของนักเรียนต่อภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งถือเป็นแนวทางสำคัญที่ครูผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

ในปีการศึกษา 2563 จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน พบว่า ในต่ำกว่าเกณฑ์ เท่ากับร้อยละ 45.50 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร, 2563) ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน นักเรียนมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ ทั้งนี้ มีสาเหตุจากการที่นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้ได้ผลนั้นต้องเริ่มที่การสร้างทัศนะคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษนั่นคือการเริ่มจากสิ่งที่เด็กชอบ

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวทาง CLT มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคนิคการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม เพื่อแก้ปัญหานักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และกระตุ้นความสนใจ เพิ่มแรงจูงใจ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60
3. ศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

การทบทวนวรรณกรรม

การสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) คือ การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างแท้จริง เช่น กิจกรรมที่ต้องอาศัยการโต้ตอบระหว่างผู้เรียน (interaction) เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายของการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ ผู้เรียนจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการใช้ภาษาและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ ขณะที่ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และผู้ให้คำแนะนำในการใช้ภาษา (Larsen-Freeman & Anderson, 2011) กระบวนการสอนตามแนว CLT สามารถจัดเป็น 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Warm-up, Presentation, Practice, Production และ Feedback/Reflection ซึ่งสอดคล้องกับโครงสร้างการสอน PPP ที่มีการต่อยอดจากแนวทางดั้งเดิมเพื่อเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และการสะท้อนผลการเรียนรู้” (Barefoot TEFL Teacher, 2020; Likhman, 2021) กระบวนการสอนตามแนว CLT สามารถจัดเป็น 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Warm-up, Presentation, Practice, Production และ Feedback/Reflection ซึ่งสอดคล้องกับโครงสร้างการสอน PPP ที่มีการต่อยอดจากแนวทางดั้งเดิมเพื่อเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และการสะท้อนผลการเรียนรู้” (Barefoot TEFL Teacher, 2020; Likhman, 2021)

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานและเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

ทางการเรียน เทคนิคการใช้เกม (Game-based Learning) จึงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในฐานะกลวิธีที่ส่งเสริมทั้งความสามารถทางภาษาและเจตคติของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย งานวิจัยของ รงคเทพ ลิ้มมณี และศรีสมร พุ่มสะอาด (2563) พบว่า การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังสร้างความสนใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เช่นเดียวกับงานของ อภิสรา พงษ์ชาติ และคณะ (2564) ที่ใช้เกมคำศัพท์กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนมีความรู้สึกเชิงบวกต่อกิจกรรมการเรียนดังกล่าว ซึ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม มีดังนี้

Warm-up (ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน โดยขั้นตอนนี้สามารถเล่นเกมสั้น ๆ เช่น เกม Bingo คำศัพท์ เกมทายภาพ หรือเกม “Find someone who…” ซึ่งมีเนื้อหาเชื่อมโยงกับบทเรียนและเป็นเครื่องมือกระตุ้นความสนใจผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1) Presentation (ขั้นการนำเสนอภาษาใหม่) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเสนอรูปแบบภาษาใหม่ เช่น คำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ หรือบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จำลอง โดยขั้นตอนนี้สามารถใช้เกม Matching คำศัพท์-ภาพ หรือเกม Role Guessing เพื่อเรียนรู้คำใหม่ภายใต้บริบทการสื่อสาร เพื่อช่วยในการเรียนรู้ไวยากรณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) Practice (ขั้นการฝึกใช้ภาษา) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนฝึกฝนการใช้รูปแบบภาษาที่ได้เรียนมาในลักษณะควบคุม (Controlled Practice) โดยขั้นตอนนี้สามารถใช้เกมเติมบทสนทนา (Gap-fill dialogue), เกมเรียงลำดับประโยค (Sentence ordering), หรือ Grammar Board Game ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะได้อย่างเพลิดเพลินและมีประสิทธิภาพ

3) Production (ขั้นการใช้ภาษาในบริบทจริง) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนใช้ภาษาด้วยตนเองในสถานการณ์เสมือนจริง (Free Practice) โดยขั้นตอนนี้สามารถใช้เกม Role-play เช่น “Ordering food at a restaurant,” เกมวางแผนท่องเที่ยวในกลุ่ม (Problem-solving), เกม “Interview Chain” หรือ “Information Gap” เพื่อเป็นการฝึกในสถานการณ์จริงเป็นหัวใจสำคัญของ CLT ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถทางวาทกรรม (Discourse Competence)

4) Wrap up (ขั้นการสรุปความรู้) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะและสะท้อนผลการเรียนรู้ พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนประเมินตนเองและเพื่อนร่วมกิจกรรม โดยขั้นตอนนี้เป็นการสะท้อนกิจกรรมผ่านแบบสอบถาม เกม Vote & Share หรือการพูดแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งครอบคลุมทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (Canale & Swain, 1980) ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษถือเป็นตัวชี้วัดสำคัญของประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อใช้แนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ซึ่งไม่เพียงแต่ส่งผลต่อคะแนนหรือผลการประเมิน แต่ยังช่วยพัฒนาเจตคติและแรงจูงใจของผู้เรียนในด้านบวกด้วย

ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เจตคติของผู้เรียนถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อความมุ่งมั่น ความพยายาม และความต่อเนื่องในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งนี้ เจตคติที่ดีสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกล้า

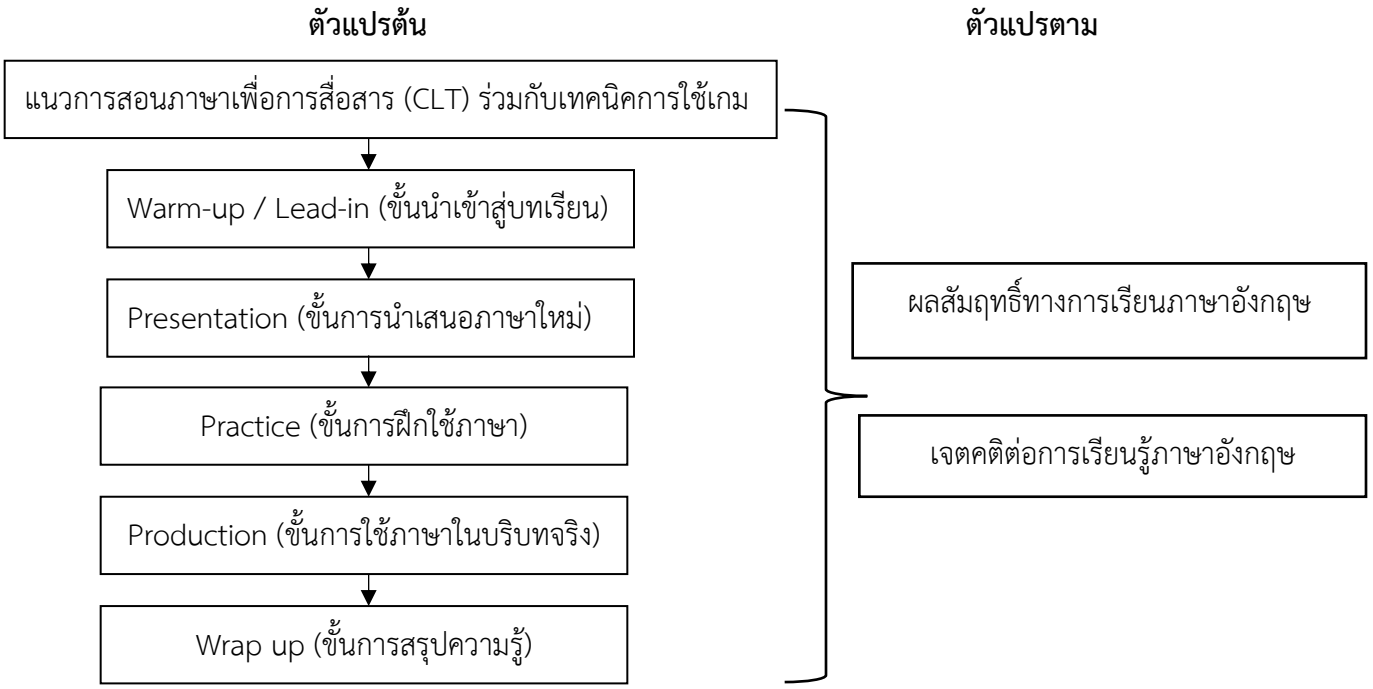
Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

แสดงออก ความกระตือรือร้น และความพึงพอใจในการเรียน ขณะที่เจตคติในทางลบอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความวิตกกังวลและขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ (กฤชเชาว์ นันทสุดแสวง, 2568) การศึกษาเจตคติของนักเรียนจึงมีความสำคัญต่อการวางแผนและปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จากการศึกษาของโรงเรียนเทิงวิทยาคม (2563) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่วนใหญ่มีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเห็นว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญ และการเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่สนุกและท้าทาย ดังนั้น การส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษควรเป็นเป้าหมายร่วมของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องทางการศึกษา

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม และการสังเคราะห์วรรณกรรมที่ เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงได้กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยแสดงถึงตัวแปรต้น และตัวแปรตามของแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental research) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-shot case study design ทดลองตามแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลังการทดลอง ทดลองใน

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2567 ใช้เวลาเรียน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง มีวิธีการสร้าง และหาคุณภาพดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษา ศึกษาแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม วิเคราะห์เนื้อหา กำหนดหน่วยการเรียนรู้ และจำนวนแผนการเรียนรู้

1.2 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน จากนั้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบ พิจารณาความเหมาะสม และแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความถูกต้อง โดยใช้ใช้วิธีการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ ลิเคิอร์ท (Likert’s Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด พบว่า มีความเหมาะสมเท่ากับ 4.66 – 4.86 แสดงว่าเป็นแผนการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนสายภาษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.5 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเพิ่มรายละเอียดเกมและขั้นตอนการเล่นให้ละเอียดในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

2) การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านร้อยละ 60 ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ มีวิธีการสร้าง และหาคุณภาพดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัด และ สาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice) จำนวน 40 ข้อ เพื่อเลือกใช้ 30 ข้อ โดยให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละแผน

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณาให้ข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านเพื่อตรวจสอบคุณภาพหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543: 249) พบว่ามีแบบทดสอบที่ใช้ได้ทั้งหมด จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.60 – 1.00

2.4 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยคัดเลือกข้อสอบที่เข้าเกณฑ์ จำนวน 30 ข้อ ค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.15 – 0.77 และค่าอำนาจจำแนก (B-Index) ตั้งแต่ 0.40 – 0.80 มีค่าความความเชื่อมั่นแบบโลเวทเท่ากับ 0.96 จากนั้นจัดพิมพ์แบบทดสอบ และนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม มีลักษณะเป็นลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ มีวิธีการสร้าง และหาคุณภาพดังนี้

3.1 สร้างแบบวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจแต่ละช่วงคะแนนและความหมายดังนี้ (ธีรศักดิ์ อุ่นอารมย์เลิศ, 2549, หน้า 45-46)

3.2 นำคัดเลือกแบบสอบถาม ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีข้อคำถามที่ใช้ได้ทั้งหมด จำนวน 15 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.80 – 1.00 จากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขในเรื่องการปรับการใช้ภาษาของข้อคำถามในบางข้อตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญนำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 และนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยเสนอเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากกองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม งานมาตรฐานและจริยธรรมในการวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา หลังผ่านการพิจารณาจึงขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อผู้อำนวยการโรงเรียนแกลง “วิทยสถาวร” จังหวัดระยอง

2. ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแกลง “วิทยสถาวร” จำนวน 40 คน ชี้แจงกระบวนการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมก่อนเริ่มการทดลอง

3. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 12 ชั่วโมง

4. ทำการทดสอบหลังบทเรียน โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เทียบเกณฑ์ร้อยละ 60

5. วัดเจตคติการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

6. เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดและนำไปวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยการทดสอบค่า t - test แบบ One Sample โดยมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และวิเคราะห์ระดับประเมินเจคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากกองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม งานมาตรฐานและจริยธรรมในการวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา โดยคณะกรรมการเห็นว่าโครงการวิจัยนี้เป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ผลการวิจัย

1) ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน	คนที่	คะแนน
1	26	11	23	21	24	31	28
2	24	12	27	22	20	32	22
3	27	13	27	23	29	33	24
4	24	14	23	24	25	34	22
5	26	15	25	25	29	35	26
6	29	16	24	26	21	36	24
7	23	17	21	27	29	37	28
8	26	18	27	28	23	38	26
9	28	19	25	29	26	39	21
10	24	20	22	30	23	40	23
รวม							994
ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)							24.85
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD							2.50

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 30 ข้อ พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเท่ากับ 24.85 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.83 ของคะแนนเต็ม และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.83 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบ่งตามจุดประสงค์การเรียนรู้ 2 ด้าน คือ ด้านที่ 1 การใช้ภาษาในการสื่อสาร และด้านที่ 2 การเชื่อมโยงความรู้

คนที่	คะแนนด้านที่ 1 (ร้อยละ)	คะแนนด้านที่ 2 (ร้อยละ)	คนที่	คะแนนด้านที่ 1 (ร้อยละ)	คะแนนด้านที่ 2 (ร้อยละ)	คนที่	คะแนนด้านที่ 1 (ร้อยละ)	คะแนนด้านที่ 2 (ร้อยละ)	คนที่	คะแนนด้านที่ 1 (ร้อยละ)	คะแนนด้านที่ 2 (ร้อยละ)
1	90.00	85.00	11	80.00	75.00	21	90.00	75.00	31	100.00	90.00
2	90.00	75.00	12	100.00	85.00	22	80.00	60.00	32	80.00	70.00
3	100.00	85.00	13	100.00	85.00	23	90.00	100.00	33	90.00	75.00
4	90.00	75.00	14	80.00	75.00	24	90.00	80.00	34	80.00	70.00
5	100.00	80.00	15	90.00	80.00	25	100.00	95.00	35	100.00	80.00
6	100.00	95.00	16	90.00	75.00	26	80.00	65.00	36	90.00	75.00
7	80.00	75.00	17	80.00	65.00	27	100.00	95.00	37	100.00	90.00
8	90.00	85.00	18	100.00	85.00	28	80.00	75.00	38	100.00	80.00
9	100.00	90.00	19	90.00	80.00	29	100.00	80.00	39	80.00	65.00
10	90.00	75.00	20	80.00	70.00	30	80.00	75.00	40	80.00	75.00
ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ด้านที่ 1 การใช้ภาษาในการสื่อสาร											90.25
ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ด้านที่ 2 การเชื่อมโยงความรู้											79.13

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม โดยมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งตามจุดประสงค์การเรียนรู้ 2 ด้าน คือ ด้านที่ 1 การใช้ภาษาในการสื่อสาร และด้านที่ 2 การเชื่อมโยงความรู้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 1 การใช้ภาษาในการสื่อสาร คิดเป็นร้อยละ 90.25 ของคะแนนเต็ม และด้านที่ 2 การเชื่อมโยงความรู้ คิดเป็นร้อยละ 79.13 ของคะแนนเต็ม

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐานเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (n)	คะแนนเต็ม	$\mu_0 \geq 18$	$\bar{x}$	*SD*	*t**	*p*
ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน	40	30	18	24.85	2.50	17.68	0.000

*P ≤ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังการเรียนเท่ากับ 24.85 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ผ่านที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดไว้ที่ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3) ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	*SD*	แปลผล
1	นักเรียนรู้สึกสนใจเรียนภาษาอังกฤษ	4.40	0.49	มาก
2	นักเรียนมีความตั้งใจที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น	4.45	0.50	มาก
3	นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	4.28	0.45	มาก
4	นักเรียนสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม	4.50	0.50	มาก
5	นักเรียนกล้าแสดงออกในการพูดภาษาอังกฤษในชั้นเรียน	4.33	0.47	มาก
6	นักเรียนคิดว่าการใช้เกมช่วยให้ฉันเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น	4.48	0.50	มาก
7	นักเรียนชอบทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน ๆ ในกิจกรรมภาษาอังกฤษ	4.43	0.49	มาก
8	นักเรียนมีความสุขเมื่อได้สื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ	4.30	0.46	มาก
9	นักเรียนคิดว่าครูส่งเสริมให้ฉันกล้าพูดภาษาอังกฤษในห้องเรียน	4.38	0.48	มาก
10	นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาภาษาอังกฤษจากกิจกรรมที่จัดขึ้นได้ดี	4.33	0.47	มาก
11	นักเรียนฉันรู้สึกว่าตนเองพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.35	0.48	มาก
12	นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมในชั้นเรียนภาษาอังกฤษอย่างเต็มที่	4.40	0.49	มาก
13	นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเป็นภาษาอังกฤษในกิจกรรมเกม	4.35	0.48	มาก
14	นักเรียนได้รับความรู้ใหม่จากการทำกิจกรรมเกมในชั้นเรียน	4.45	0.50	มาก
15	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	4.45	0.50	มาก
	รวมเฉลี่ย	4.39	0.48	มาก

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

จากตารางที่ 3 พบว่า การประเมินเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยแบบวัดเจตคติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งครอบคลุมด้านความสนใจ ความมั่นใจ ความพึงพอใจ และความกล้าแสดงออกในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีระดับเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ระหว่างเท่ากับ 4.28 - 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

อภิปรายผล

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 24.85 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนว CLT ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง การวิเคราะห์เชิงปริมาณและคุณภาพแสดงให้เห็นถึงความเหมาะสมของแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสื่อสารและสร้างสรรค์ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับที่สูงกว่ามาตรฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดของ Richards และ Rodgers (1999) เน้นการใช้ภาษาในบริบทจริงมากกว่าการเรียนรู้โครงสร้างภาษาเพียงอย่างเดียว โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วและเหมาะสมกับสถานการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2550) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนที่ดีควรออกแบบให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างแท้จริง ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานของ ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ (2558) ที่พบว่าการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษช่วยส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบตามแนว CLT ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 24.85 คะแนนจากคะแนนเต็ม 30 คิดเป็นร้อยละ 82.83 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม กับเกณฑ์ร้อยละ 60 จากการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ One-sample t-test พบว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสูงกว่าร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 17.68$, $p < 0.0001$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่ออกแบบบนพื้นฐานของแนวการสอน CLT ร่วมกับการใช้เกมนั้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในระดับที่เหนือกว่ามาตรฐานที่ตั้งไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาว่าผู้เรียนมีพื้นฐานทางภาษาที่แตกต่างกัน การที่ผลลัพธ์ออกมาในระดับสูงอย่างเป็นระบบสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ Brumfit (1984) การเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่วและแม่นยำภายใต้บริบทที่สร้างสรรค์ โดยเน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารจริง ไม่ใช่การจำเพียงทฤษฎี ซึ่งแนวทางนี้ได้รับการสนับสนุนโดยงานวิจัยของ ชไมพร ชาญวิจิตร และคณะ (2559) ที่ศึกษา

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6 (2), March-April 2026
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index
Article ID: e291187

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนว CLT และพบว่าผู้เรียนมีความมั่นใจและมีพัฒนาการทางภาษาอย่างเด่นชัด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Liu (2010) ยังระบุว่าการเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมเกมสามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ได้อย่างชัดเจน

สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน (24.85 คะแนน หรือร้อยละ 82.83) สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด (ร้อยละ 60) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 17.68$, $p < 0.0001$) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมตามแนว CLT ร่วมกับการใช้เกมมีประสิทธิภาพสูงในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าแนวการจัดการเรียนรู้ตาม CLT ร่วมกับการใช้เกมส่งผลในทางบวกอย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถบรรลุผลการเรียนที่สูงกว่ามาตรฐานที่ตั้งไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งตอกย้ำประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวในบริบทการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3) เจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการประเมินเจตคติของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่ามีเจตคติอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.39, SD = 0.37) โดยเฉพาะข้อที่เกี่ยวข้องกับความสนุก ความกล้าแสดงออก และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชั้นเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่ออกแบบตามแนว CLT ร่วมกับการใช้เกมมีผลต่อการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทัศนคติของผู้เรียน โดยเฉพาะในแง่ของแรงจูงใจภายใน ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอย่างยั่งยืน แนวคิดของ Deci & Ryan (1985) ในทฤษฎีแรงจูงใจภายใน (Self-Determination Theory) ชี้ให้เห็นว่าความรู้สึกสนุกสนาน ความท้าทาย และความสามารถในการควบคุมตนเองระหว่างการเรียนรู้สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว และเมื่อผสานเข้ากับแนว CLT ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น ก็ยิ่งส่งผลต่อเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา นอกจากนี้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของกัลยา จันเลน (2558) ที่พบว่าการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมเกมช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการเรียนภาษา สรุปได้ว่านักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.39 จาก 5.00) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนว CLT ร่วมกับการใช้เกมส่งผลต่อการพัฒนาเจตคติที่ดีและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นจึงกล่าวโดยสรุปว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกม มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งในด้านการเพิ่มคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และในด้านการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน กิจกรรมดังกล่าวสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่เน้นการปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ได้อย่างมีประสิทธิผล ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ส่งเสริมการนำแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ร่วมกับเทคนิคการใช้เกมไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายอย่างต่อเนื่องเนื่องจากผลการวิจัยพบว่าการจัด

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

กิจกรรมในรูปแบบดังกล่าวสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ผู้สอนควรพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเกมและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและสอดคล้องกับแนวคิด CLT อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการเลือกเกมที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาในชีวิตประจำวันของผู้เรียน

1.3 ควรส่งเสริมการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เน้นการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ ลดความตึงเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกทางภาษา การสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรและปลอดภัยจะช่วยให้นักเรียนกล้าใช้ภาษาอังกฤษโดยไม่กลัวความผิดพลาด ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2) ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 แนะนำให้ขยายขอบเขตของกลุ่มตัวอย่างให้มีจำนวนมากขึ้น และควรเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความเป็นไปได้ของการสรุปผลในวงกว้าง อีกทั้งยังสามารถตรวจสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 ศึกษาผลของการใช้เทคนิค CLT ร่วมกับเกมในระยะยาว เพื่อประเมินความคงทนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเปลี่ยนแปลงเจตคติในระยะต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถประเมินได้ว่ากิจกรรมดังกล่าวส่งผลต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระยะยาวอย่างไร

2.3 ควรทดลองเปรียบเทียบระหว่างการใช้เกมรูปแบบต่าง ๆ (เช่น เกมดิจิทัล เกมกระดาน หรือเกมจำลองสถานการณ์) ภายใต้กรอบ CLT เพื่อศึกษาว่าเกมประเภทใดส่งผลดีที่สุดต่อการพัฒนาทักษะภาษาและเจตคติของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ครูผู้สอนมีข้อมูลในการเลือกใช้รูปแบบเกมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน

เอกสารอ้างอิง

กฤชเชาว์ นันทสุดแสวง. (2568). ทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับต่ำ. *วารสารเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, *19*(ฉบับพิเศษ), 75–89.

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนแกลง“วิทยสถาวร”. (2564). *หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (น. 1–3).

กัลยา จันเลน, ผาสุข บุญธรรม, & สุดาพร ปัญญาพฤกษ์. (2558). การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, *8*(18), 99–106

ชไมพร ชาญวิจิต, & ดนิตา ดวงวิไล. (2559). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง *English in Daily Life* ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มีผลต่อความสามารถด้านการฟัง การพูด และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ & สุทัศน์ นาคจั่น. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts)*, *8*(2), 1672–1684.

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187

ทิศนา แขมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรศักดิ์ อุ่นอารมย์เลิศ. (2549). *เครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา: การสร้างและการพัฒนา*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

รงคเทพ ลิ้มมณี, & ศรีสมร พุ่มสะอาด. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต].

โรงเรียนเทิงวิทยาคม. (2563). *การศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทิงวิทยาคม* [รายงานการวิจัยในชั้นเรียน]. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย เขต 2.

ล้วน สายยศ, & อังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

สหรัฐ ลักษณะสุต. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา].

อภิสรา พงษ์ชาติ, สุภิญญา ปัญญาสีห์, ทัศนีย์ จันติยะ, จิราภรณ์ กาแก้ว, โชคชัย เตโช, & ศศิธร ศรีพรหม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, *11*(3), 98–105.

อรรชนิดา หวานคง. (2559). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21. *วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมกุฏราชวิทยาลัย*, *7*(2), 303–314.

Barefoot TEFL Teacher. (2020, October 24). *What is 'Presentation, Practice, Production' (PPP)*. https://www.barefootteflteacher.com/p/what-is-presentation-practice-production

Brumfit, C. J. (1984). *Communicative methodology in language teaching: The roles of fluency and accuracy*. Cambridge University Press.

Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, *1*(1), 1–47.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.

Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques and principles in language teaching* (3rd ed.). Oxford University Press.

Likhman, S. (2021, July 5). *Teaching Methods: PPP*. https://lanalikhman.wordpress.com/2021/07/05/teaching-methods-ppp/

Liu, M. (2010). The impact of game-based learning on students' engagement and academic performance in English language classrooms. *Journal of Educational Technology & Society*, *13*(3), 233–245.

Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.

Citation: Suprapan, S., Daunphensri, R., & Jaradrawiwat, S. (2026). The Effects of Communicative Language Teaching (CLT) Combined with Game-Based Techniques on English Learning Achievement and Learning Attitudes of Grade 10 Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 6(2), e291187; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2026.e291187