

* การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Development of English Vocabulary Learning through Word
Games for the 7th Graders

สุทธาทิพย์ สมโสภา^{1*} สรรพสิริ ส่งสุขจุโรจน์² กชกร ธิปัตดี³

Sudthathip Somsopa¹ Sappasiri Songsukrujiroad² Goachagorn Thipatdee³

¹สาขาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Curriculum and Instructional Development, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University

²คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Faculty of Humanities and Social Sciences, Ubon Ratchathani Rajabhat University

³สาขาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Curriculum and Instructional Development, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University

*Corresponding author e-mail: sudthathip.sg63@ubru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบุญชริกวิทยาคาร จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 6 ชุด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่ายตั้งแต่ .34-.77 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .23-.80 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .89 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษาอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 69.54 ทั้งนี้พบว่าประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา มีค่าเท่ากับ 87.83/81.52 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้น

* Received: 16 March 2025, Revised: 22 April 2025, Accepted: 23 April 2025

มัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; เกมภาษา

ABSTRACT

This research aimed to: 1) develop English vocabulary learning using language games for 7th graders, and 2) compare the pre-test and post-test learning achievement of 7th graders who received vocabulary learning activities using language games. The sample consisted of 35 7th graders in the second semester of academic year 2024 at Bundharikwithyakar School, selected through cluster sampling. The research instruments included six sets of English vocabulary learning activities and a 30-item achievement test for pre-test and post-test measurements. The test had difficulty indices ranging from 0.34-0.77, discrimination indices ranging from 0.23-0.80, and a reliability coefficient of 0.89. Statistical analyses included mean, percentage, standard deviation, and t-test. The findings revealed that: 1) students demonstrated high-level development in English vocabulary learning using language games, with an average score of 69.54 percent. The efficiency of the English vocabulary learning activity sets using language games was 87.83/81.52, which met the established standard criterion of 80/80, and 2) students' learning achievement after receiving English vocabulary learning activities using language games was significantly higher than before the instruction at the .01 level of significance.

Keywords: English Vocabulary Learning; Word Games; Learning achievement

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เป็นผลมาจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่ทำให้หลายภูมิภาคทั่วโลกสามารถเชื่อมโยงและติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวก และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในศตวรรษที่ 21 (21st Century) ที่ทำให้วิถีชีวิตของพลเมืองโลกแปรเปลี่ยนตาม โดยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) หากกล่าวในทางการศึกษาคือ ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีทักษะที่จำเป็นเพื่อเผชิญกับอนาคตในทางบวกที่มีทั้งความสำเร็จและความสุข การจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงมุ่งเน้นการสร้างทรัพยากรบุคคลให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังครอบคลุมไปถึงทักษะด้านอาชีพ ด้านศีลธรรม และด้านภาษา ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม ผลผลิตใหม่ ๆ การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารเป็นตัวขับเคลื่อน และคนไทยในยุคนี้จำเป็นจะต้องมีทักษะความเป็นนานาชาติ อันเป็นความรู้ความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมโลก มีความรู้และเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลข่าวสาร และสามารถปฏิบัติงานร่วมกันได้ ภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในฐานะที่เป็นภาษาสากลที่นิยมใช้ติดต่อสื่อสารกันในสังคมโลก และนับเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงผู้คนทั่วโลกได้ (ญาณิศา สุทรงดี และคณะ, 2566)

ในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น สิ่งสำคัญพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน คือ คำศัพท์ ดังที่ พิตรวลัย โกวิทวที (2540) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญและเป็นพื้นฐานที่จำเป็นในการสื่อสารทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะการสอนภาษา ความรู้เกี่ยวกับระบบเสียง คำศัพท์ จะทำให้สามารถสื่อความหมาย และเรียนรู้ไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง ฉะนั้น หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์น้อย ก็จะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถต่อยอดไปสู่การเรียนภาษาอังกฤษในด้านอื่น ๆ ได้ และทำให้ไม่สามารถพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษได้ดีเท่าที่ควร กล่าวคือ การที่ผู้เรียนขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ จดจำความหมายของคำศัพท์ไม่คงทน ขาดการฝึกทักษะและนำไปใช้ เป็นอุปสรรคในกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาที่มีความเกี่ยวข้องตั้งแต่พื้นฐานทางคำศัพท์ และนำไปใช้ เป็นอุปสรรคในกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาที่มีความเกี่ยวข้องตั้งแต่พื้นฐานทางคำศัพท์ เป็นสำคัญ

อีกทั้ง พวงเพ็ญ อินทรประวัตติ (2521) ได้กล่าวถึงปัญหาของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยที่สำคัญไว้ 5 ประการ ดังนี้ 1) เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษแล้วแต่กลับไม่ได้ใช้ประโยชน์ 2) ผู้สอนส่วนใหญ่สอนแต่อ่าน เขียน และแปล ไม่มีการสอนพูด เพราะตัวผู้สอนก็พูดภาษาอังกฤษไม่คล่อง จึงไม่สามารถสอนผู้อื่นได้ 3) วิธีสอนภาษาอังกฤษขัดกับหลักภาษาศาสตร์ เพราะสอนทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนโดยทั่ว ๆ ไปแต่ขาดการฝึกฝน เพราะผู้สอนใช้วิธีสอนภาษาอังกฤษเหมือนกับการสอนวิชาอื่น ๆ ซึ่งความจริงแล้วภาษาเป็นวิชาทักษะ ต้องมีการฝึกภาษาซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง ผู้เรียนจึงจะสามารถใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว ไม่ใช่แค่การจำหลักไวยากรณ์ 4) วัสดุอุปกรณ์การสอน ผู้สอนมีปัญหาในการสร้างแบบฝึกหัด คิดว่าอุปกรณ์จะทำให้การสอนช้าลง และสอนจบไม่ทันหลักสูตร และ 5) จำนวนผู้เรียนในชั้นเรียน โดยทั่วไปจะมีห้องละประมาณ 35-40 คน ทำให้ผู้สอนไม่สามารถเอาใจใส่และทำการฝึกเป็นรายบุคคลได้ ทั้งนี้ ในปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น ทำให้การจัดการหาสื่อการสอนเข้าถึงง่ายและสะดวกสบายกว่ามาก ผู้สอนสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายด้วยระยะเวลาที่จำกัดได้ แต่ในทางกลับกันการที่ความรู้ไม่ได้จำกัดแค่ในตำราเรียน ผู้เรียนไม่จำเป็นจะต้องรอรับความรู้จากผู้สอนเพียงอย่างเดียว มีสื่อการสอนหลากหลายทางอินเทอร์เน็ตที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านเทคโนโลยีในมือ จึงทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้ก้าวทันกับยุคสมัยอยู่เสมอ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ สรรหาวิธีการสอนใหม่ ๆ และปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้น่าสนใจและให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่อยากที่จะเรียน และสามารถสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้สอนหรือผู้ออกแบบการเรียนการสอนควรจัดให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาและความคิด ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้ Play And Learn เพลิดเพลินกับการเรียนรู้ วิธีการรูปแบบหนึ่งที่เป็นที่นิยมในการใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างแพร่หลาย คือ “การจัดการเรียนรู้โดยใช้

เกม” ซึ่งในกระบวนการสอน เกมสามารถจัดวางไว้ในขั้นนำ ขั้นสอน หรือขั้นทบทวนความรู้ก็ย่อมได้ และเป็นวิธีการที่ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนตามรูปแบบ Active Learning ทั้งยังสามารถวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ได้หลายมิติ ทั้งด้านพุทธิพิสัย (Knowledge) ทักษะพิสัย (Practice) และจิตพิสัย (Attitude) อีกด้วย (กฤษณา กาญจนวงศ์, 2566) ดังที่ สุคนธ์ สิ้นพานนท์ (2553) กล่าวไว้ว่า เกมเป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะศึกษาในบทเรียนนั้น ๆ ฉะนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งวิธีการสอนควรนำมาออกแบบและนำไปใช้ เป็นอุปสรรคในกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาที่มีความเกี่ยวข้องตั้งแต่พื้นฐานทางคำศัพท์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ณิชฐนัย อินทรสมใจ (2564) พบว่า 1) ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความรู้สึกรักชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

เกมภาษา ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่นิยมนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียน นอกจากสามารถสร้างองค์ความรู้ให้เกิดแก่ผู้เรียน อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ และสร้างความสนุกสนานขณะเรียนได้ กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ (2542 อ้างถึงใน สุธาสิณี แสนวงศ์, 2556) กล่าวถึงเกมภาษาไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่ให้คุณค่าทางความรู้และสร้างความสนุกสนาน ทั้งยังผ่อนคลายอารมณ์จากการเรียนได้ เกมเป็นกิจกรรมที่ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ในชั่วโมงเรียนหรือนอกชั่วโมงเรียน โดยครูผู้สอนควรเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และต้องคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้ และวิธีเล่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาจึงเป็นแนวทางอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะภาษาด้านการเรียนรู้คำศัพท์ได้ ดังที่สุภาพิชญ์ สิงห์ ลอ (2565) ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ($\mu=20.80$ และ $\sigma=2.94$) และผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu=4.65$ และ $\sigma=0.13$)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบุญทริกวิทยาการ ผู้วิจัยพบถึงปัญหาการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านครูผู้สอนและผู้เรียน ดังนี้ ครูผู้สอนยังคงใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ครูเป็นศูนย์กลาง คือ ครูมีบทบาทในชั้นเรียนมากกว่าผู้เรียน เวลาในชั้นเรียนส่วนใหญ่ใช้ไปกับการบรรยายและอธิบายเนื้อหา และไม่มี การจัดการเรียนรู้ที่สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียนในชั้นเรียนเท่าที่ควร จึงส่งผลให้ ผู้เรียนไม่เกิดแรงจูงใจอยากจะทำเรื่องใหม่ ๆ แต่ในอีกด้านหนึ่งผู้เรียนก็มีเจตคติไม่ดีต่อ ภาษาอังกฤษ ซึ่งเห็นได้จากการขาดความกระตือรือร้น ขาดความมั่นใจและไม่กล้าแสดงออกในการถาม-ตอบภาษาอังกฤษ อีกทั้งในผู้เรียนบางคนพบว่า ไม่มีความสามารถในการสะกดและอ่านคำศัพท์ เมื่อ

ผู้เรียนขาดพื้นฐานสำคัญที่เป็นหัวใจของการพัฒนาการเรียนรู้ ย่อมส่งผลกระทบต่อพื้นฐานความรู้ที่นำมาต่อยอดในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3) ปีการศึกษาที่ผ่านมา มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดจากทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

นอกจากนี้ จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 พบว่า คะแนนรายวิชาภาษาอังกฤษของโรงเรียนบุญทริกวิทยาฯ มีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 29.52 และคะแนนรายวิชาภาษาอังกฤษของประเทศ มีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 31.76 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยรายวิชาภาษาอังกฤษของโรงเรียนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยรายวิชาภาษาอังกฤษของประเทศ ซึ่งอาจจะสะท้อนไปยังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน การสร้างความรู้ความเข้าใจตั้งแต่พื้นฐาน นั่นคือการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตั้งแต่การสะกดคำและการอ่านคำศัพท์ ตลอดจนการนำคำศัพท์ไปใช้ ซึ่งพื้นฐานเหล่านี้ย่อมมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนและมีประสิทธิภาพ

จากสภาพการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่อยากจะเรียนภาษาอังกฤษ สามารถเรียนรู้พร้อมทั้งร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ เกิดพัฒนาการทางภาษา และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดการเรียนรู้ในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนในสหวิทยาเขตน้ำนาคูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบุญทริกวิทยาฯ จำนวน 338 คน โรงเรียนนาจะหลวย จำนวน 273 คน โรงเรียนดงสว่างวิทยา จำนวน 62 คน โรงเรียนนาโพธิ์วิทยา จำนวน 119 คน โรงเรียนน้ำยืนวิทยา จำนวน 314 คน และโรงเรียนโดมประดิษฐ์วิทยา จำนวน 109 คน รวม 1,250 คน

ตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบุณฑริกวิทยาคาร สหวิทยาเขตน้ำนาบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา อุบลราชธานีอำนาจเจริญ จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

เครื่องมือ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 6 ชุด
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ และตัดไว้ใช้ในฉบับจริง จำนวน 30 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษารายละเอียดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.2 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างรายวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.3 ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา และการสร้าง/พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.4 ออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) จำนวน 6 ชุด

1.5 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจและแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้การประเมินแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ดังนี้ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด, 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก, 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง, 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย, 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

1.7 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปใช้จริง โดยมีการทดลอง ดังนี้

ครั้งที่ 1 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองแบบเดี่ยว (1:1) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาจะหลวย สหวิทยาเขตน้ำนาบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา อุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน

โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 3 คน จากนั้นนำผลการทดลองที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข

ครั้งที่ 2 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองแบบกลุ่ม (1:10) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาจะหลวย สหวิทยาเขตน้ำนาบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนเก่ง 3 คน นักเรียนปานกลาง 3 คน และนักเรียนอ่อน 3 คน จากนั้นนำผลการทดลองที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข

1.7 จัดพิมพ์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบุณฑริกวิทยาคาร สหวิทยาเขตน้ำนาบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 35 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และวิเคราะห์ตัวชี้วัด ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ (มากกว่าที่ต้องการจริง 10 ข้อ)

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของภาษา ความสอดคล้องของเนื้อหา เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และให้ข้อเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้
- คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้
- คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ไม่ตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

2.6 นำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยนำแบบทดสอบที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมาคัดเลือกข้อสอบที่มีดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขแล้ว ไปทดสอบใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาจะหลวย สหวิทยาเขตน้ำนาบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 35 คน

2.8 นำกระดาษคำตอบที่นักเรียนตอบมาตรวจและบันทึกผลคะแนน โดยข้อที่ถูกให้คะแนน 1 คะแนน และข้อที่ผิดให้ 0 คะแนน

2.9 นำผลที่บันทึกมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ .20-.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป จำนวน 30 ข้อ

2.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก จำนวน 30 ข้อที่คัดเลือกไว้ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งหมดโดยใช้วิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method) หรือ KR-20

2.11 จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบุณทริกวิทยาการ สหวิทยาเขตน้ำนาบุญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 35 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนของการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการโดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบุณทริกวิทยาการ กึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้รูปแบบการทดลองแบบ One – Group Pre-test - Post-test Design ดังตารางต่อไปนี้

ทดสอบก่อนเรียน (Pre- test)	ทดลอง (Treatment)	ทดสอบหลังเรียน (Post-test)
O ₁	X	O ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- O₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test)
- X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา
- O₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Post-test)

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 6 ชุด
3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเดิม หลังจากมีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว

4. นำคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน และหลังเรียน มาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิจัย

1. นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษาอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 69.54 ทั้งนี้พบว่าประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา มีค่าเท่ากับ 87.83/81.52 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

1. จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษาอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 69.54 ทั้งนี้พบว่าประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา มีค่าเท่ากับ 87.83/81.52 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดหมู่ที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งในการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 ชุดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 87.83/81.52 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนด เพราะผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เมื่อสร้างเสร็จแล้วให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทดลองใช้ (Try out) แก้ไขและปรับปรุงก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จึงส่งผลให้ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2532) ที่ได้กล่าวถึงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า เป็นกระบวนการนำสื่อประสมที่ได้จากกระบวนการผลิตและทำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาของแต่ละหน่วยมาช่วยในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้จากกรณีศึกษาประสิทธิภาพ E_1/E_2 มีช่องว่างระหว่างคะแนนค่อนข้างมาก อาจแสดง

ให้เห็นว่าขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา นักเรียนให้ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรม จึงทำให้คะแนนระกว้างเรียนได้มากกว่า ซึ่งในการทำกิจกรรมนักเรียนจะต้องนำเอาคำศัพท์ที่เล่นในเกม ค้นหาคำศัพท์ (Wordsearches) เกมจับคู่คำศัพท์ (Matching Games) และเกมปริศนาอักษรไขว้ (Crosswords) ไปสร้างประโยคในรูปแบบต่าง ๆ จึงทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น จากนั้นนักเรียนได้ทำแบบทดสอบ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งสัดส่วนเป็นการสะกดคำศัพท์ การรู้ความหมายของคำศัพท์ และการแต่งประโยคจากคำศัพท์ตามที่ได้กล่าวมา ด้วยเหตุนี้การทำแบบทดสอบอาจไม่สามารถสร้างความสนใจหรือกระตือรือร้นเช่นการทำกิจกรรม จึงทำให้คะแนนทดสอบหลังเรียนได้น้อยกว่าระหว่างเรียน แต่อย่างไรก็ตาม ค่าประสิทธิภาพที่ได้ทั้ง E_1 และ E_2 อยู่ในเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชฎาพร ยางเงิน (2561) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. จากผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เพราะผู้วิจัย ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือการวิจัยบนพื้นฐานของแนวคิด ทฤษฎี หลักการสร้างและพัฒนาเครื่องมือจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และมีการนำเครื่องมือการวิจัยที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญได้ทำการตรวจสอบและเสนอแนะ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง จึงได้เครื่องมือการวิจัยที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอภิสรารักษ์ชาติ และคณะ (2564) ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า ผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่าผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของศศิประภา ยอดศิลป์ และประดิษฐ์ศรีโนนยาง (2565) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย 21.25 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.83 โดยนักเรียนมีคะแนนก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 9.32

คะแนน คิดเป็นร้อยละ 31.06 ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้เกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ครูผู้สอนควรเข้าใจขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้และรายละเอียดชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ครูผู้สอนควรแนะนำวิธีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คอยติดตามผลการดำเนินกิจกรรมของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และสะท้อนกลับผลให้นักเรียนทราบเป็นระยะ ๆ

1.3 ครูผู้สอนควรนำกระบวนการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาเกี่ยวกับภาษา เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนให้ครบทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในเนื้อหาอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมภาษา ในระดับชั้นอื่น ๆ

องค์ความรู้ใหม่

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูง เกมภาษาจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำมาเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น อีกทั้งเป็นยังการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น นอกจากนี้ กระบวนการที่ซึ่งได้มาเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ในแต่ละขั้นตอนเกิดอุปสรรคและข้อแก้ไขปรับปรุงให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้อยู่เสมอ การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงทำให้เกิดองค์ความรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนในด้านอื่น ๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณา กาญจนวงศ์. (2566). *กระบวนการการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม*. <https://bsru.net/กระบวนการจัดการเรียนรู้/>
- กำไร สาริยา. (2564). การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนห้วยคริสเตียน จังหวัดเลย. *วารสารวิจัยศรีล้านช้าง*, 1(2), 29-34.
- ขวัญพัฒน์ เอกนราจิรรัตน์, ศศิวรรณ พชรพรรณพงษ์ และนันทน์ภัส นิยมทรัพย์. การพัฒนา. (2561). *ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม*. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ครั้งที่ 10, นครปฐม.
- จันทิมา เมยประโคน. (2555). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องการสร้างสรรคจากเศษวัสดุ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT*. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและการประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ญานิศาส สุ่ทรงดี, วิโรจน์ ทองปลิว, จงกิจ วงษ์พินิจ, ทองพูล ชุมคำ และศิริประภา รัตนรวมการ. (2567). *การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแห่งศตวรรษที่ 21*. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 25(1), 273-291.
- ณัฐดนัย อินสรสมใจ. (2564). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. (2564). *คู่มือการทำวิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี* (พิมพ์ครั้งที่ 11). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์*. การค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปวีศา นำบุญจิตร. (2557). *ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

- ประดิษฐ์ ศรีโนนยาง และศศิประภา ยอดศิลป์. (2565). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัฒนโก, วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ, 2(5), 9-15.
- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ. งานวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- พรพิมล ช่วยชูวงศ์. (2555). การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และการคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- พัชรินทร์ สุขสุรัตน์. (2560). เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2544). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. แฮัส ออฟ เคอร์มิสท์.
- พิมพ์รัตน์ จักรบัตร์. (2560). การพัฒนาทักษะการเขียนโดยใช้แบบฝึกทักษะเขียนตามคำบอกสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปากยาง อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์ประยุกต์การสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- พริมลักษณ์ ต้นปาน. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบเทคนิค نیمโมนิสท์. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2545). การวัดผลและการสร้างแบบทดสอบสัมฤทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วชรพร ชูผล. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้กระบวนการคิดแบบฮิวริสติกส์. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วาทีณี ไชยมงคล. (2561). ผลการสอนโดยกลวิธีลินซ์ที่มีต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านนาโต๋ จังหวัดเชียงราย. การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร การสอน และเทคโนโลยีการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ. (2565). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก. การค้นคว้าอิสระการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2566). เอกสารประกอบการสอน การสอนทางกายภาพบำบัด.
<https://ams.kku.ac.th/aalearn/resource/edoc/tech/56web/15plan56.pdf>
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. (2565).
GAME-BASED LEARNING การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. <https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>
- สันติชัย เทศวัตร. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติโดยใช้วิธีการจัดการการ
เรียนรู้แบบทักษะปฏิบัติของ ดี เซคโก ร่วมกับการจัดการการเรียนรู้แบบชี้แนะ รายวิชา การ
งานอาชีพ 3 เรื่อง งานติดตั้งไฟฟ้าภายในอาคาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
พระนครศรีอยุธยา.
- สิริกร ภูมา. (2557). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนา
หลักสูตรและการเรียนการสอน.
- สุชาดา อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียน
บ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอลำทะลุ จังหวัดเลย. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์, 5(2), 49-
60.
- สุธาสิณี แสนวงศ์. (2556). การศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดการ
เรียนรู้ แบบค้นพบกับเพศที่มีต่อความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- สุนทร หลุ่มประพันธ์. (2547). การศึกษาปัญหาการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โรงเรียนโยนออฟอาร์คเทคโนโลยี. ปริญญาโทศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อธิป อนันต์กิตติกุล. (2556). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้
เกม เรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- อภิรดา นิยมวิทย์พาน. (2556). *การใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง ในจังหวัดปราจีนบุรี*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาาระบบสองภาษา มหาวิทยาลัยรังสิต.
- อภิสรดา พงษ์ชาติ และคณะ. *การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 11(3), 98-105.
- อริยา ขวาเขต. (2560). *การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการคูณ โดยเน้นบริบทในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร การสอน และเทคโนโลยีการเรียนรู้ (เทคโนโลยีทางการศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2552). *กระบวนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา แนวคิดสู่ปฏิบัติ*. บุคพอยท์.
- Alavi and Gilakjani. (2016). The Effectiveness of Games in Enhancing Vocabulary Learning among Iranian Third Grade High School Students. *Malaysian Journal of ELT Research*, 16(1), 1-16.
- Hazar. (2020). Use of Digital Games in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Educatia 21 Journal*, 12(19), 99-104.
- Masri and Najjar. (2014). The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(9), 144-152.
- Nur Fahmiati. (2016). *IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY ACHIEVEMENT THROUGH WORD GAMES (A Classroom Action Research at the Fifth Grade of Tarbiyatul Islamiyah Islamic Elementary School Lengkong Batangan Pati in the Academic Year of 2015/2016)*. Degree of Bachelor in English Language Education State Islamic University of Walisongo.
- Umbola, Maru and Hamp. (2022): *IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY BY USING WORD GAME APPLICATION*. *International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 2(5), 668-675.