การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*

The Development of English Vocabulary Learning Ability and Retention through Game-Based Learning for Matthayomsuksa 1 Students

พัณณิตา สอ้อนกลาง และภัทรา ปิณฑะแพทย์
Pannita Sa-onklang and Pattra Pindabaedya
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี, ประเทศไทย
Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage Pathum Thani, Thailand
Corresponding Author, E-mail: pattra.pin@vru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้เกม 3) ศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนวัดธรรมนาวา อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 66 คน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 32 คน ได้มาด้วยวิธีการ แบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.71 3) แบบทดสอบวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.76 และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) และการทดสอบค่าที

---

*ได้รับบทความ: 13 มิถุนายน 2568; แก้ไขบทความ: 17 มิถุนายน 2569; ตอบรับตีพิมพ์: 20 มิถุนายน 2569
Received: June 13, 2025; Revised: June 17, 2026; Accepted: June 20, 2026

ผลการวิจัยพบว่า

1. ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดย ใช้เกมเป็นฐาน มีค่าเท่ากับ 0.63 แสดงว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.63 หรือคิดเป็นร้อยละ 63.00

2. ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนหลังได้รับการเรียนรู้เสร็จสิ้นแล้ว 14 วัน กับคะแนนสอบหลังเรียนทันทีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; เกมเป็นฐาน; ความคงทนในการจดจำ

Abstract

This research aimed to 1) investigate the effectiveness index of English vocabulary learning among students; 2) compare the English vocabulary learning ability of the students before and after being taught through game-based learning; 3) investigate the retention of English vocabulary among the students after instruction through games; and 4) investigate the students' satisfaction with learning English vocabulary through game-based instruction. The sample consisted of 32 students from Matthayomsuksa 1/2 at Wat Thammanawa School, in Bang Pa-In District, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province, during in the first semester of the 2024 academic year. The participants were selected using cluster random sampling. The experimental period lasted for twelve lessons. The research instruments included 1) game-based lesson plans, 2) a 40-question English vocabulary learning ability test with a reliability coefficient of 0.71, 3) a vocabulary retention test that has a reliability of 0.76., and 4) a satisfaction questionnaire regarding game-based vocabulary instruction. The data were analyzed using mean, standard deviation, effectiveness index (E.I.), and the dependent- sample t-test.

The results revealed that:

1. The effectiveness index (E.I.) of the game-based vocabulary instruction was 0.63, indicating a 63% improvement in students' vocabulary knowledge.

2. The post-test scores after game-based learning were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level.

3. There was no statistically significant difference between the immediate post-test scores and the delayed post-test scores (14 days later), indicating vocabulary retention.

4. The students reported a high level of satisfaction with learning English vocabulary through games.

Keywords: English vocabulary learning; game-based learning; vocabulary retention

1. บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้เป็นหนึ่งในวิชาหลักของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน อย่างไรก็ตาม นักเรียนไทยจำนวนมากยังคงประสบปัญหาด้านคลังคำศัพท์ที่จำกัด ส่งผลต่อทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน สะท้อนได้จากผลการทดสอบ O-NET วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 ที่มีคะแนนเฉลี่ยเพียง 31.76 คะแนนจากคะแนนเต็ม 100 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2567) ซึ่งหากไม่ได้รับการพัฒนาด้านคำศัพท์ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ก็อาจส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้น

การเรียนรู้คำศัพท์เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะทางภาษา ครูมักยึดแนวทางการสอนคำศัพท์ที่เน้นการท่องจำแบบดั้งเดิม แม้จะมีการทบทวนและฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง แต่กลับไม่สามารถช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้อย่างยั่งยืน ส่งผลให้นักเรียน ขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง ด้วยเหตุนี้นักการศึกษาจึงให้ความสนใจในการพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการจำเพื่อการนำคำศัพท์ไปใช้ได้จริง หนึ่งในแนวทางที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ คือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เพราะเกมจะทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายในการเรียนรู้ นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นมากขึ้นส่งผลให้มีความมั่นใจในตนเองมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งคำศัพท์ที่อยู่ในเกมจะมีส่วนช่วยเพิ่มความจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี (Arwandi, Syarif, & Ardi (2019)

แนวคิด GBL มีรากฐานสำคัญจาก Gee (2003) ที่ชี้ว่ากลไกเกมสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดย Kapp (2012) อธิบายว่าองค์ประกอบของเกม เช่น เป้าหมาย คะแนน และความท้าทาย ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีความหมาย ในขณะที่ Plass, Homer และ Kinzer (2015, pp. 258-283) เสนอว่าการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ด้วยเกมต้องพิจารณาหลายมิติทั้งด้านพุทธิปัญญา แรงจูงใจ อารมณ์ และสังคมวัฒนธรรม นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกมยังเกี่ยวข้องกับการ

ปฏิบัติจริงและการกระตุ้นซ้ำ ซึ่งส่งเสริมให้เกิดการจดจำในระยะยาวและช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงคำศัพท์กับบริบทที่หลากหลายได้ดียิ่งขึ้น (Huang, 2011, pp. 150-161)

งานวิจัยที่ผ่านมายังคงสนับสนุนประสิทธิภาพของ GBL อย่างต่อเนื่อง ดังเช่นงานของ Chowdhury et al. (2024) ที่พบว่า การเรียนรู้ภาษาผ่านเกมดิจิทัลส่งเสริมการพัฒนาคำศัพท์ กระตุ้นแรงจูงใจภายใน และเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย Bui (2023, pp. 53-63) ได้ศึกษาประสิทธิผลของเกมแบบดั้งเดิมในห้องเรียนและพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกหลังจากการเรียนผ่านเกมและยอมรับว่าเกมเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ Arsita, Sain และ Nasrullah (2025, pp. 410-421) ยังพบว่า การบูรณาการเกมแบบดั้งเดิมกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษช่วยส่งเสริมแรงจูงใจภายในของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นทั้งด้านความอยากรู้อยากเห็น ความสนุกสนานและความภาคภูมิใจในความสำเร็จในการเรียน

จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตนักเรียนในชั้นเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ (อ 21101) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธรรมนาวา อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในด้านคำศัพท์ โดยมีพฤติกรรมที่แสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจน เช่น นักเรียนไม่กล้าตอบคำถามและมักลืมคำศัพท์ที่เพิ่งสอนไปเมื่อมีการทดสอบซ้ำ อีกทั้งเมื่อ มีการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะภาษาอังกฤษ เช่น การฟัง พูด อ่านและเขียน นักเรียนไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ซึ่งพฤติกรรมนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของสำเนา คีรีประมงค์ (2541) ที่พบว่านักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ ได้เพียงระยะสั้นและไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารหรือการเขียนได้อย่างถูกต้อง

เมื่อพิจารณางานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งประเมินผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนเท่านั้น ขณะที่การศึกษาที่ประเมินทั้งความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจดจำภายในงานวิจัยเดียวกันยังมีจำนวนจำกัด จึงยังขาดข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สะท้อนผลของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อการคงอยู่ของความรู้คำศัพท์ในระยะยาว ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อวิเคราะห์ว่านักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นฐานได้ดีเพียงใด มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ยังคงอยู่หรือไม่ในช่วงเวลาหลังการเรียนเสร็จสิ้นแล้วเป็นเวลา 14 วัน รวมไปถึงศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่ใช้ในการเรียนรู้ ซึ่งผลที่ได้จะเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนากลยุทธ์การสอนที่ช่วยให้การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนมีประสิทธิภาพและยั่งยืนมากขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

3. เพื่อศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบก่อนการทดลอง (Pre-Experimental Design) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) ประกอบด้วย การทดสอบก่อนเรียน (T_1) การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม (X) การทดสอบหลังเรียน (T_3) และการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ (T_2)

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธรรมนาวา อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 66 คน จาก 2 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 32 คน จากห้องเรียน ม.1/2

ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยอ้างอิงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ครอบคลุมคำศัพท์ 4 หมวด ได้แก่ Occupations, Personality Adjectives, Places และ Things ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 12 คาบเรียน พัฒนาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร 2W3P (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2537) และประยุกต์ใช้รูปแบบ Game-Based Learning 5 ขั้นตอน ได้แก่ Warm up, Presentation, Practice, Production และ Wrap up โดยผ่านการประเมินความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน มีค่า IOC ระหว่าง 0.80-1.00 (2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

มีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.30-0.70 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.32-0.60 และค่าความเชื่อมั่น KR-20 เท่ากับ 0.71 (3) แบบทดสอบวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบคู่ขนาน จำนวน 40 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.43-0.76 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.46-0.80 และค่าความเชื่อมั่น KR-20 เท่ากับ 0.76 และ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุมด้านเนื้อหา การจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างเดือนสิงหาคม-กันยายน 2567 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 12 คาบเรียน เริ่มจากการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่พัฒนาขึ้น และทดสอบหลังเรียนเมื่อสิ้นสุดการทดลอง ภายหลัง 14 วัน ดำเนินการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ โดยไม่มีการทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติม และประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนหลังสิ้นสุดการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย (1) การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) ของแผนการจัดการเรียนรู้ (Goodman et al., 1980, pp. 30-40) (2) การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน และคะแนนความคงทนในการจดจำคำศัพท์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Dependent Samples t-test) และ (3) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน		ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	
32	40	655	1,051	0.63

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลรวมของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน มีค่าเท่ากับ 655 คะแนน และ 1,051 คะแนนตามลำดับ เมื่อนำมาหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.63 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.63 หรือคิดเป็นร้อยละ 63.00 เป็นไปตามเกณฑ์ค่าตัวเลขที่แสดงอัตราการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าขึ้นจากพื้นฐานความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป (ยุวดี เปรมวิชัย, 2552, หน้า 1-11)

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนรู้โดยใช้เกม ดังแสดงตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนรู้โดยใช้เกม

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	32	40	20.47	4.50	12.12	0.00**
หลังเรียน	32	40	32.84	5.05		

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.47 คะแนน และ 32.84 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมเสร็จสิ้นแล้ว 14 วัน ดังแสดงตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมเสร็จสิ้นแล้ว 14 วัน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
คะแนนหลังเรียนทันที	32	40	32.84	5.05	0.95	0.35
คะแนนสอบวัดความคงทน	32	40	32.13	4.57		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบหลังเรียนทันทีและหลังเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 14 วัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 32.84 คะแนน และ 32.13 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบจากผลการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ พบว่าคะแนนวัดความคงทนหลังการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 14 วัน

กับคะแนนสอบหลังเรียนทันที ไม่แตกต่างกัน ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับจากการเรียนรู้ผ่านเกมในระยะเวลาที่ศึกษา

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ดังแสดงตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาสาระ	3.97	0.19	มาก
2. ด้านการจัดการเรียนรู้	3.93	0.12	มาก
3. ด้านสื่อการเรียนรู้	4.31	0.76	มาก
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.24	0.69	มาก
รวมเฉลี่ย	**4.11**	**0.19**	**มาก**

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.11, S.D. = 0.19) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านสื่อการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.31, S.D. = 0.76) รองลงมาด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.24, S.D. = 0.69) ด้านเนื้อหาสาระมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.97, S.D. = 0.19) และด้านการจัดการเรียนรู้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.93, S.D. = 0.12) ตามลำดับ

5. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีค่าเท่ากับ 0.63 หรือคิดเป็นร้อยละ 63.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบการสอน 2W3P ช่วยสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเป็นระบบ ทำให้นักเรียนได้สัมผัสคำศัพท์ซ้ำหลายครั้งอย่างมีความหมายใน ทุกคาบเรียน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2537) ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับอาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ศึกษาประสิทธิผล

ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนเท่ากับ 0.8427 และปิยมน คำชมภู, อนงค์ศิริ วิชาลัย และศรีทัย สุขยศศรี (2565, หน้า 1-11) ศึกษาประสิทธิผลของการใช้เพลงและเกม เพื่อพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตอง พบว่า มีดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาทักษะ การสรุปความมีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) เท่ากับ 0.6471 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 64.71

2. ผลการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเกมเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างบรรยากาศเป็นมิตร กระตุ้นการคิด ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2550) สอดคล้องกับงานวิจัยของกนชัย แจนโกนดี (2565) ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละ 47.83 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์หลังใช้เกม Bingo อยู่ในระดับดี

3. ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธรรมนาวา หลังได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมเสร็จสิ้นแล้ว 14 วัน กับคะแนนสอบหลังเรียนทันทีไม่แตกต่างกัน แสดงว่า นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งอาจเป็นเพราะเกมทั้ง 4 ประเภทดังกล่าว ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีของ Bloom (1976) ตั้งแต่ระดับความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้และการวิเคราะห์ กล่าวคือ เกม Bingo มุ่งส่งเสริมความจำรูปคำและความหมายของคำศัพท์ในระดับความรู้และความเข้าใจ เกม Spelling Me Please ช่วยพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างและการสะกดคำศัพท์ ขณะที่เกม Jump on it เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำความรู้ด้านคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในบริบทการใช้งานจริง และเกม Guessing Question Game ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการใช้คำศัพท์ในการสื่อสารจริง ในการออกแบบกิจกรรมดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่กล่าวว่า เกมที่ดีควรออกแบบให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในระดับที่แตกต่างกันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างรอบด้าน นอกจากนี้ Gee (2003) ยังกล่าวว่าเกมช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายผ่านการลงมือปฏิบัติและรับผลป้อนกลับทันที ส่งผลให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายในบริบทที่หลากหลายและจดจำคำศัพท์ได้ยาวนาน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2559, หน้า 110-121) พบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังผ่านการเรียนไป 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน การจัดบทเรียนโดยเลือกคำศัพท์ที่อยู่หมวดเดียวกันมาจัดกิจกรรม จะช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น และช่วยให้นักเรียนมีความจำระยะยาว สามารถระลึกถึงคำศัพท์ต่างๆที่นักเรียนได้ทำไปแล้วในกิจกรรมการเล่นเกม

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธรรมนาวาที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก พบว่า ด้านสื่อการเรียนรู้ รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านเนื้อหาสาระ และด้านการจัดการเรียนรู้ตามลำดับ ทั้งนี้ในด้านสื่อ การเรียนรู้มีความพึงพอใจสูงสุด เพราะอุปกรณ์และสื่อการสอนที่ใช้ในการเล่มเกมมีสีสันสวยงาม มีความน่าสนใจมองเห็นได้ชัดเจนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียนให้อยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่กล่าวว่าการออกแบบองค์ประกอบของเกม ทั้งในเชิงกลไกและสุนทรียภาพ เช่น ภาพและการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ มีผลต่อแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนโดยตรง ในขณะที่ด้านการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนจำเป็นต้องบริหารจัดการเวลาให้ชัดเจน ต้องทำกิจกรรมให้เสร็จในระยะเวลาที่กำหนด เพื่อลดความขัดแย้งและความไม่เข้าใจระหว่างเล่นเกม ส่งผลให้นักเรียนต้องอาศัยเวลาในการทำความเข้าใจและฝึกฝนเพิ่มเติมซึ่งเป็นข้อจำกัดของเกม อย่างไรก็ตาม ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจทุกด้านอยู่ในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูควรคัดเลือกเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และระดับของผู้เรียนและควรชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมให้ชัดเจน โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมมากกว่าการแข่งขัน

1.2 ครูควรให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดทบทวนคำศัพท์หลังการเล่นเกมทุกครั้ง เพื่อเสริมสร้างความคงทนในการจดจำคำศัพท์ครูควรพิจารณาปรับปริมาณคำศัพท์และระดับความยากของเนื้อหาคำศัพท์ให้เหมาะสมกับนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาโดยใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) ที่มีกลุ่มควบคุม เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือในการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้และช่วย ลดอิทธิพลของตัวแปรแทรกซ้อนอื่นๆ ที่อาจส่งผลต่อการวิจัย

2.2 ควรศึกษาผลของการเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐานต่อทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน เพื่อให้เห็นภาพรวมของประสิทธิภาพของ GBL ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

2.3 ควรเปรียบเทียบประสิทธิภาพระหว่างเกมดิจิทัลกับเกมแบบดั้งเดิม หรือเปรียบเทียบเกมแต่ละประเภทว่าส่งผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างกันอย่างไร

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่บูรณาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2W3P ร่วมกับเกม 4 ประเภท ครอบคลุมเนื้อหาคำศัพท์ 4 หัวข้อ ได้แก่ Occupations ร่วมกับเกม Bingo, Personality Adjectives ร่วมกับเกม Spelling me, please!, Places ร่วมกับเกม Jump on it และ Things ร่วมกับเกม Guessing Question Game โดยการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งจะใช้รูปแบบการสอน 2W3P ซึ่งมี 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อมและกระตุ้นความรู้เดิม (Warm up) ขั้นที่ 2 นำเสนอคำศัพท์ (Presentation) ครูให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ การออกเสียง ความหมายและสาธิตการเล่นเกม ขั้นที่ 3 ฝึกฝนผ่านเกม (Practice) นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนคำศัพท์ผ่านการเล่นเกม ขั้นที่ 4 บูรณาการและใช้คำศัพท์ในบริบทจริง (Production) นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ และขั้นที่ 5 สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Wrap up) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียน จากเกมทั้ง 4 ประเภท ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของ Bloom (1976) ตั้งแต่ระดับความรู้ความเข้าใจ (เกม Bingo และ Spelling me please!) การนำไปใช้ (เกม Jump on it) และการวิเคราะห์ (เกม Guessing Question Game) ทำให้ผู้เรียนได้ผู้เรียนลองผิดลองถูกหลายครั้งจนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ผลจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ได้นานขึ้น และมีความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก ทำให้เกิดเจตคติที่ดีในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ รูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้จึงเป็นแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในบริบทอื่นๆ ได้ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ

เอกสารอ้างอิง

กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์,* 10(2), 110-121.

กนชัย แจนโกนดี. (2565). *การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโกคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนวัดบ้านโป่ง สามัคคีคุณูปถัมภ์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน.

ปิยมน คำชมภู, อนงค์ศิริ วิชาลัย และศรีทัย สุขยศศรี. (2565). ประสิทธิผลของการใช้เพลงและเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตอง เทศบาลตำบลยุหว่า 1. *วารสารปัญญา*, 29(2), 1-11.

ยุวดี เปรมวิชัย. (2552). การประเมินประสิทธิภาพของบทเรียน E-learning. *วารสารโรงเรียนนายเรือ,* 9(1), 1-11.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2567). *ค่าสถิติพื้นฐานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566*. เข้าถึงได้จาก https://www.niets.or.th

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2537). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2550). *19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด.* (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Arsita, D., Sain, Y., & Nasrullah, R. (2025). Students perception towards traditional game in improving students' motivation in English language learning. *Journal of English Language and Education,* 10(5), 410-421. https://doi.org/10.31004/jele.v10i5.1406

Arwandi, A. W., Syarif, H., & Ardi, H. (2019). Improving students' vocabulary through word games at grade VI of SDS Setia Padang. In H. Heldi (Ed.), *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (pp. 183-186). Proceedings of the Eighth International Conference on Languages and Arts (ICLA 2019), Padang, Indonesia. Paris, France: Atlantis Press.

Bloom, B. S. (1976). *Human characteristics and school learning.* New York, NY: McGraw-Hill.

Bui, T. N. (2023). A study on effectiveness of using games in learning English vocabulary. *South Asian Research Journal of Arts, Language and Literature,* 5(3), 53-63. https://doi.org/10.36346/sarjall.2023.v05i03.001

Chowdhury, M., Dixon, L. Q., Kuo, L. J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open,* 6, 100160. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

Goodman, R. I., Fletcher, K. A., & Schneider, E. W. (1980). The effectiveness index as a comparative measure in media product evaluation. *Educational Technology,* 20(9), 30-40.

Huang, W. D. (2011). Evaluating game-based learning approaches in education: The effects on vocabulary retention and engagement. *Educational Technology & Society,* 14(2), 150-161.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.* San Francisco, CA: Pfeiffer.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533