

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้
เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**The Development of Vocabulary Learning Using Game Based Learning
for Grade 13 Students**

จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Chuthathip Kathinthong and Surattana Adipat

Ramkhamhaeng University, Thailand

Corresponding Author, E-mail : 6312590015@rumail.ru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย จำนวนทั้งหมด 6 ห้องเรียน โดยวิธีจับสลากมา 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ21101 ด้วยการสอนเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 10 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1.30 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งมีทั้งแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ใช้สถิติพรรณนาสำหรับการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test ของผลสัมฤทธิ์โดยภาพรวมในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานใช้สถิติพรรณนาด้วยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับ มากที่สุด

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ; การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ; การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

* วันที่รับบทความ: 28 กุมภาพันธ์ 2565; วันที่แก้ไขบทความ 19 มีนาคม 2565; วันตอบรับบทความ: 22 มีนาคม 2565

Received: February 28, 2022; Revised: March 19, 2022; Accepted: March 22, 2022

Abstracts

This research is experimental research. The purpose of this study was to compare English vocabulary using Games Based Learning (GBL) before and after class. The sample group used in this research was 28 students with in Chachoengsao province. The sample was obtained by simple random sampling. The research tools were 1. lesson plans for English vocabulary using Games Based Learning (GBL). 2) pre- test and post-test. The statistics used in the data analysis were mean, standard deviation and dependent samples t-test. 3) evaluate the satisfaction of the students learning the vocabulary with games. The statistics in the data analysis were descriptive statistics to find mean, standard deviation and t-test of pre-test and post- test of students. The satisfaction of students with the Games Based Learning (GBL) using descriptive statistics to find the mean and standard deviation.

The results of the research can be summarized as follows: 1) Students who learned English vocabulary Games Based Learning (GBL). The results showed that after school was significantly higher than before at the .01 level. 2) The students were satisfied with learning English vocabulary using games at a highest level

Keyword: Learning Achievement; Game Based Learning; English Vocabulary Learning

บทนำ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีความสำคัญภาษาหนึ่งของโลกรวมถึงประเทศไทยที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารกับต่างประเทศ การเรียนภาษาอังกฤษจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน รวมไปถึงในระดับอุดมศึกษา เพื่อให้นักเรียนไทยได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน

กระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นความสำคัญ ของภาษาอังกฤษจึงได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการสอนภาษาอังกฤษมีอยู่ว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และสามารถศึกษาในระดับที่สูงขึ้น (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3-5) กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ ได้ระบุให้วิชาภาษาอังกฤษจัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่มุ่งเน้น ให้พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถใน การใช้ภาษาอังกฤษติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ ภาษาเพื่อการ

สื่อสาร ภาษา และวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

การเรียนรู้และการสอนภาษาต่างประเทศเริ่มต้นจากการสอนคำศัพท์ ดังที่ Wilkins (1972 : 34) กล่าวไว้ หากไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์ จะทำให้สื่อสารได้น้อย แต่หากไม่รู้คำศัพท์ไม่สามารถสื่อความหมายได้ การเรียนภาษาต่างประเทศจึงต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้สื่อสารได้ ดังที่ Harmer (1991:5) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษให้ได้ดี สื่อสารกับนานาประเทศอย่างเป็นสากลได้ โดยผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นอย่างดี เพราะคำศัพท์คือหัวใจสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ ฉะนั้นครูผู้สอนภาษาอังกฤษควรตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จะทำให้การเรียนภาษาอังกฤษสนุกสนาน ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะ เกมเป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาและทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่ง Johnson (2001 : 76-161) ได้ทำการวิจัยพบว่าการสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น

โดยปัญหาของการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนของผู้วิจัยพบว่า ปัญหาพื้นฐานของการเรียนภาษาอังกฤษ คือ ปัญหาด้านคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถต่อยอดไปยังทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานของคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังที่ อนุภาพ ดลโสภณ (2540 : 45) กล่าวไว้ว่า ถ้าไม่มี ความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว จะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนได้ ยาก การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำและสามารถนำไปใช้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ย่อมเรียนได้ผลดี คำศัพท์จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษาต่างประเทศ

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน อ 21101 โรงเรียนสนามชัยเขต ปรากฏว่ามีนักเรียนจำนวนหนึ่งประสบปัญหาทางด้านการเรียนรู้คำศัพท์ ดังนั้นจากปัญหาที่ผู้วิจัยได้ค้นพบผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะพัฒนาการเรียนรู้อำนาจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบเกมเป็นฐาน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อนเรียน และหลังเรียน และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนามชัยเขต จังหวัดฉะเชิงเทรา โดยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนามชัยเขต จังหวัดฉะเชิงเทรา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 214 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) จำนวนทั้งหมด 6 ห้อง โดยวิธีจับสลากมา 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 28 คน

2. เครื่องมือในการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ21101 ด้วยการสอนเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมเป็นฐาน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งมีทั้งแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ21101 โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแผนการเรียนรู้จากตำรา เอกสาร และคู่มือครู เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ศึกษาการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน

4. ศึกษาและเลือกคำศัพท์ที่ใช้สอนจากหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา อ21101 โดยพิจารณาจากหน้าที่เป็นส่วนของการเรียนรู้คำศัพท์ในหนังสือเรียน

5. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ที่สอนโดยการใช้เกมเป็นฐาน

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (sample random sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม จำนวน 28 คน
2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง และนำแบบทดสอบที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำมาตรวจให้คะแนน บันทึกผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ดำเนินการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาทดลองจำนวน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง
4. ทำการทดสอบหลังเรียน (post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ฉบับเดียวกับที่ทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง
5. ตรวจสอบผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง บันทึกผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนหลังเรียน เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
6. นำผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ t-test เพื่อทดสอบสมมติฐานว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานหรือไม่
7. นำผลแบบสอบถามความพึงพอใจไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับใดและนำมาสรุปผลการวิจัย

3.การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง และนำแบบทดสอบที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำมาตรวจให้คะแนน บันทึกผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล นำผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ t-test เพื่อทดสอบสมมติฐานว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานหรือไม่ นำผลแบบสอบถามความพึงพอใจไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับใดและนำมาสรุปผลการวิจัย

4.การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยสถิติพรรณนา ดังนี้

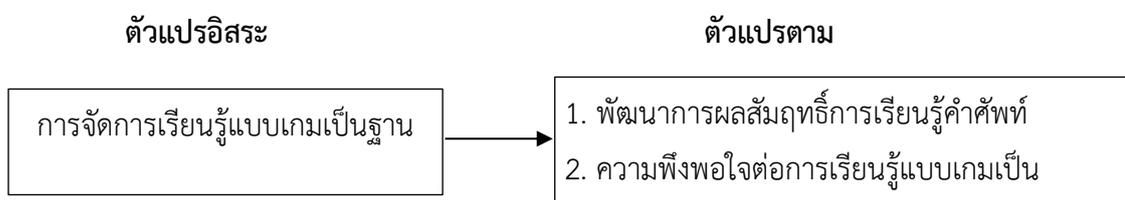
1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน

วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test ของผลสัมฤทธิ์โดยภาพรวมในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อทดสอบสมมติฐานว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

2. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อทดสอบสมมติฐานว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยแสดงดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แสดงตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนามชัยเขต

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนามชัยเขต

คะแนนการทดสอบ	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	28	17.11	4.63	10.698	.000
หลังเรียน	28	24.43	4.02		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนามชัยเขตพบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (\bar{x}) มีค่าเท่ากับ 17.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 4.63 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (\bar{x}) มีค่าเท่ากับ 24.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 4.02 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 7.32 คะแนน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมเป็นฐาน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1

2. การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนามชัยเขต

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนามชัยเขต

ลำดับที่	รายการประเมิน	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	เกณฑ์การประเมิน	ลำดับ
1	ผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาที่สอน	28	4.82	0.38	มากที่สุด	4
2	ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	28	4.93	0.26	มากที่สุด	1
3	ผู้สอนมีความยุติธรรม	28	4.86	0.35	มากที่สุด	3
4	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้คิด	28	4.71	0.59	มากที่สุด	6

5	คำศัพท์มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจ	28	4.71	0.52	มากที่สุด	6
6	นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในความหมายของ คำศัพท์เพิ่มมากขึ้น	28	4.43	0.68	มาก	9
7	การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกม ช่วยจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	28	4.39	0.72	มาก	10
8	นักเรียนได้รับคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น	28	4.75	0.51	มากที่สุด	5
9	รูปแบบของเกม มีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้	28	4.89	0.31	มากที่สุด	2
10	นักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น	28	4.43	0.62	มาก	9
11	นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องตรงตาม ความหมาย	28	4.68	0.47	มากที่สุด	7
12	การเล่นเกมทำให้นักเรียนสนุก และมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น	28	4.71	0.59	มากที่สุด	6
13	การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้อยากเรียน ภาษาอังกฤษมากขึ้น	28	4.68	0.66	มากที่สุด	7
14	การเรียนรู้คำศัพท์สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับ ทักษะอื่น ๆ ได้ เช่น ทักษะการพูด ฟัง อ่าน และ เขียน	28	4.29	0.80	มาก	11
15	นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	28	4.64	0.55	มากที่สุด	8
รวม		420	4.66	0.53	มากที่สุด	

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสนามชัยเขต ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เป็นฐานอยู่ในระดับ มากที่สุด คือค่าเฉลี่ยความคิดเห็นทั้งฉบับอยู่ที่ 4.66 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.53 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน โดย สามารถแยกสรุปผลเป็น รายข้อคำถามได้ดังนี้ ด้านผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.93$, S.D. = 0.26) ลำดับที่สอง คือด้านรูปแบบของเกม มีความหลากหลายน่าสนใจในการ เรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.89$, S.D. = 0.31) ลำดับที่สาม คือด้านผู้สอนมีความยุติธรรม อยู่ใน ระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.86$, S.D. = 0.35) ลำดับที่สี่ คือ ด้านผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาที่สอน อยู่ในระดับมาก

ที่สุด ($\bar{x} = 4.82$, S.D. = 0.38) ลำดับที่ห้า คือด้านนักเรียนได้รับคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.51) ลำดับที่หก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับจำนวน 3 ข้อ คือ ด้านชั้นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้คิด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.59) ด้านการเล่นเกมนำให้นักเรียนสนุก และมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.59) รวมถึงด้านคำศัพท์มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.52) ลำดับที่เจ็ด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับจำนวน 2 ข้อ คือด้านการเรียนคำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 2.81$, S.D. = 0.51) และนักเรียนอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.66) รวมถึงด้านนักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องตรงตามความหมายอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.47) ลำดับที่แปด คือด้านนักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.64$, S.D. = 0.55) ลำดับที่เก้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับจำนวน 2 ข้อ คือด้านนักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในความหมายของคำศัพท์เพิ่มมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.68) รวมถึงนักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.62) ลำดับที่สิบ คือด้านการเรียนคำศัพท์ผ่านเกม ช่วยจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.39$, S.D. = 0.72) และลำดับสุดท้าย คือด้านการเรียนคำศัพท์สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับทักษะอื่น ๆ ได้ เช่น ทักษะการพูด ฟัง อ่าน และเขียนขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.80) สรุปภาพรวมทั้งหมดพบว่า ค่าความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.53) อยู่ในระดับมากที่สุดจึงแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานมากและมีความเห็นเพิ่มเติม คือ การเรียนรู้คำศัพท์ด้วยเกมต่างทำให้สนุก เข้าใจง่ายและต้องการเรียนมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่า นักเรียนมีความตื่นตัว เรียนรู้สนุกสนาน กระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรม พร้อมทั้งจะเรียนอยู่ตลอดเวลาในขณะที่ทำกิจกรรมที่กำหนดไว้ นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออกมีความมั่นใจในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของบุชเรย์ ฤกษ์เมือง (2552 : 54) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญัฐวราพร เปลี่ยนปราณและสุทัศน์ นาคจัน (2558 : 1672-1684) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมี ร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 เมื่อพิจารณาถึงเกมที่ใช้ในการวิจัย ตัวอย่างเช่น เกมคาสุท จุดเด่นของแอปพลิเคชันคาสุท คือ สามารถใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อให้ทราบความรู้พื้นฐานและพัฒนาการของผู้เรียน โดยรูปแบบของตัวเลือกเป็นสีและสัญลักษณ์ ช่วยทำให้นักเรียนเกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ฝึกทักษะการจดจำและการเชื่อมโยงความรู้กับสัญลักษณ์ ซึ่งการจับเวลาของแอปพลิเคชันคาสุท ในแต่ละข้อคำถามจะทำให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการคิดและตอบคำถามให้ถูกต้อง โดยคนที่ตอบเร็วที่สุดจะได้คะแนนมากที่สุด อีกทั้งการรวบรวมคะแนนเป็นรายชื่อเพื่อให้นักเรียนเห็นลำดับของคะแนนตนเอง จะทำให้ผู้เรียนเกิดความพยายามที่จะมุ่งมั่นเพื่อทำให้คะแนนสูงขึ้นในข้อถัดไป ซึ่งเหมาะสำหรับครู โดยครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการนำไปใช้เข้าสู่บทเรียน ทั้งกิจกรรมการสอนและวัดประเมินผล ซึ่งจะทำให้นักเรียนสนุกสนานและทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการผลักดันให้เกิดห้องเรียนอัจฉริยะและสามารถส่งเสริมทักษะความสามารถของนักเรียน ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ รวมถึงเกมบิงโกที่ใช้ในการวิจัย เกมบิงโกเป็นเกมกระดาน มีจุดเด่นที่ทำให้สนุก สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคน และค้นหาผู้แพ้ชนะ เกมบิงโกทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสะกดคำ ฝึกทักษะการฟัง ฝึกสมาธิ ทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี สนุกสนานตื่นเต้น เป็นเกมที่ใช้อุปกรณ์น้อย และทำให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบแบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.66 ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากเกมที่ผู้สอนสร้างขึ้น รูปแบบของเกมมีความหลากหลาย การเล่นเกมทำให้นักเรียนสนุก และมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น คำศัพท์มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจ การเรียนคำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ยุพา ทองโปรง (2552 : 55-70) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพุน้อย พบว่า ทัศนคติของนักเรียนต่อเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ด้านความคิดใน ภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับ

เห็นด้วย ด้านความรู้สึก ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และ ด้านแนวโน้มการแสดงพฤติกรรม ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หลังจากการการใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการสอนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 35.63 และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพุร้อย หลังได้รับการสอนโดย ใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับ ชฎาพร ยางเงิน (2562 : 95-103) ได้ศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่าหลังจากการการใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการสอนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 4.13 ซึ่งมีเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ โชติมา วัฒนะ (2563 : 1-11) ที่พบว่า “การประเมินความพึงพอใจของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒต่อกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมคาซูที่มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.51 ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด”

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ครูควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกม เพื่อทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น
2. ในการแบ่งกลุ่มการเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่ม และ ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันมากขึ้น
3. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ควรแจ้งผลคะแนนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้นักเรียนทราบ เพื่อที่นักเรียนจะได้เกิดแรงกระตุ้นในการเรียนให้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
2. ควรทำการศึกษาหรือวิจัยเกี่ยวกับทดลองการสอนโดยใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม. *วารสารช่อพะยอม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*. 30 (1),95-103.
- โชติมา วัฒนนะ. (2563). พฤติกรรมการใช้สารสนเทศของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. *วารสารบรรณศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 13 (2),1-11.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ,และสุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนการของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์.มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 8 (2),1672-1684.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 โรงเรียนบูรารักษ์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
- ยุพา ทองโปร่ง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพุน้อย.งานวิจัยชั้นเรียน*.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการศึกษาการประถมศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.
- Harmer, J. (1991). *The Practice of English Language Teaching: New Edition*. New York: Longman.
- Johnson. (2001, April). *A Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary*. Dissertation Abstracts. IO : 6456 – A.
- Wilkins ,D.A.(1972). *Linguistics in Language Teaching*. Australia: Edward Arnold.