

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
**The Development of English Vocabulary Learning by using Games Based
Learning for Grade 5 Students**

พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และ สุรัตนา อติพัฒน์

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Pilaiwan Pokhio and Surattana Adipat

Ramkhamhaeng University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: Ppilaiwan2209@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 39 คน โรงเรียนชุมชนวัดคลองไทร (ฉัตรราษฎร์บำรุง) อำเภอบางบาล จังหวัดสระบุรี ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Random Assignment) เป็นการวิจัยแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research Design) เครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน และสถิติที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ T-test Dependent ค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้คำศัพท์; การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน; ความสามารถในการเรียนรู้

Abstracts

The purposes of this research were 1) to compare grade 5 students' English vocabulary knowledge before and after their participation in game-based learning (GBL) instruction, and 2) to evaluate grade 5 students' satisfaction towards GBL instruction. The sample was 39 students in grade 5 at Chumchonwatklongsai school, Wihan Daeng district, Saraburi province. They were selected through a simple random sampling approach. The research instruments consisted of 1) GBL lesson plans, 2) pre- and post-test, and 3) a five-point Likert scale questionnaire to measure their satisfaction with the GBL instruction.

The findings showed that 1) students' scores were significantly higher after participating in the GBL instruction, with the statistical significance level of .05, and 2) they also expressed a very high level of satisfaction with the GBL instruction.

Keywords: English Vocabulary Learning; Game Based Learning; Learning ability

บทนำ

สังคมปัจจุบันเป็นยุคของการเรียนรู้ (Knowledge Society) การสื่อสารในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็น การพูดหรือการเขียนภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตคนไทยในปัจจุบันมากขึ้น เนื่องจากเป็นภาษาสากลที่มีการใช้ เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสาร ผู้คนใช้กันทั่วโลก และสามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้านวิทยาการสมัยใหม่ๆ (อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ, 2555 : 4)

การจัดการเรียนด้านการสอนภาษา ผู้เรียนต้องได้รับการฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มาก ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ต้องได้รับการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความแตกต่างสภาพแวดล้อม ในช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดไว้ว่าผู้เรียนที่จบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต้องมีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นทั้งในห้องเรียนและสถานศึกษา และการเขียนเพื่อสื่อสารภายในวงคำศัพท์ 1,050-1,200 คำ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552 : 7) ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องอ่านออกเสียงและเข้าใจคำศัพท์เพื่อนำไปใช้ระดับประโยคได้ โดยเฉพาะคำศัพท์พื้นฐานตามที่ (ฐปทอง กว้างสวสดี, 2558 : 121) กล่าวว่า ผู้เรียนคนใดมีพัฒนาด้านทักษะทางภาษาคือผู้เรียนที่มีความรู้ในคำศัพท์มากพอเหมาะสมกับวัย และความสำคัญของคำศัพท์เป็นพื้นฐานของทักษะต่างๆ ทำให้ผู้เรียนมั่นใจในการสื่อสารสามารถใช้ความหมายในสถานการณ์ต่างๆได้

จากผลคะแนนการวัดผลประเมินผลปีการศึกษา 2564 ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวัดคลองไทร(ฉัตรราชบุรย์บำรุง) อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 มาตราฐานและตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ต 1.1 ป. 5/3 ระบุ/วาดภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน) ผู้เรียนได้คะแนนต่ำกว่ามาตรฐานและตัวชี้วัดอื่น (โรงเรียนชุมชนวัดคลองไทร (ฉัตรราชบุรย์บำรุง), 2564) ผลคะแนนที่ต่ำได้เกิดจากผู้เรียนไม่ทราบความหมายของคำศัพท์ แปลคำศัพท์ไม่ได้ ผู้สอนได้สังเกตพฤติกรรมผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งจากในห้องเรียนและนอกห้องเรียนผู้เรียนฟังเจ้าของภาษาที่มา

แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่โรงเรียนได้แต่ไม่สามารถพูดหรือเขียนโต้ตอบสื่อสารไม่ได้เพราะไม่ทราบคำศัพท์ที่ต้องการสื่อสาร จากประสบการณ์ของผู้สอนซึ่งได้สอนและสังเกตผู้เรียนเป็นระยะเวลา 4 ปี พบว่า ผู้เรียนโรงเรียนชุมชนวัดคลองไทร (ฉัตรราษฎร์บำรุง) ส่วนมากอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้แต่แปลความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้จึงส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การนำไปใช้ในสถานการณ์และบริบทต่างๆ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย พบว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาคำศัพท์ได้เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุก เข้าใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทักษะที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ นอกจากผู้เรียนจะสนุก ได้ฝึกฝนทักษะทางภาษาอังกฤษแล้วยังได้รับความรู้ที่ส่งผลให้นักเรียนสามารถจดจำบทเรียนได้ดีและนานกว่ารูปแบบการท่องจำ เช่นเดียวกับงานวิจัยคุณสำเนา ศรีประมง ที่ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง ผลการศึกษาพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาในกระบวนการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับที่ชอบมาก (2007 อ้างถึงใน รูปทอง กว้างสวัสดิ์, 2558 : 184,)

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นถึงปัญหาของผู้เรียนไม่ทราบความหมายของคำศัพท์ แปลคำศัพท์ไม่ได้ ความสามารถในการเรียนรู้มีผลคะแนนที่ต่ำ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจสนใจพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน (kahoot, Wordwall, Blooket,) ซึ่งเป็นเกมที่ใหม่ที่สามารถใช้โทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์เล่นได้ทุกช่วงเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวัดคลองไทร (ฉัตรราษฎร์บำรุง) อำเภอวิหารแดง จังหวัดสระบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2 เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนการสอน ซึ่งผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และเป็นแนวทางพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวัดคลองไทร (ฉัตรราษฎร์บำรุง) อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ โดยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนวัดคลองไทร (ฉัตรราษฎร์บำรุง) อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 77 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ซึ่งได้มาจากวิธีเลือกสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 39 คน

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1.1 แผนการจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 10 แผน รวม 10 ชั่วโมง

2.1.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ

2.1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

2.2 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.2.1 แผนการจัดการการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 10 แผน นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 คน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวลีเคอร์ต (LiKert) ซึ่งมี 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด ก่อนนำไปใช้

2.2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ

2.2.2.1 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพ โดยหาความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือหาค่า IOC ซึ่งมีค่า IOC ระหว่าง -1 ถึง 1 และใช้ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

2.2.2.2 นำแบบทดสอบที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r)

2.2.2.3 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (P) โดยมีค่าระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยมีค่า .20 ขึ้นไป

2.2.2.4 ผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบที่สามารถใช้ได้ จำนวน 20 ข้อ จากนั้นวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 โดยมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .85

2.2.2.5 นำแบบทดสอบที่ได้ไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

2.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

2.2.3.1 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามเป็นแบบประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของ ลิเคิร์ต (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจหรือไม่โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ

2.2.3.2 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ที่ผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตัดสินเพื่อหาค่าความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยเก็บรวบรวมผลการพิจารณาตัดสินไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item-Objective Congruence : IOC) ตามสูตรของ โรวินเนลลี และแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton, 1977 อ้างถึงใน พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2548 : 150) โดยมีค่า IOC ระหว่าง -1 ถึง 1

2.2.3.3 นำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ซึ่งค่าเฉลี่ยที่เป็นที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้ว มาใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 38 คน เพื่อนำมาหาค่าค่าอำนาจจำแนก (r) โดยมีค่าระหว่าง .20 ขึ้นไป และความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ได้ความเชื่อมั่นเท่ากับ .91

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษาอังกฤษ คู่มือ การสอน ภาษาอังกฤษ รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสอนคำศัพท์ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์

3. ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา และคำศัพท์ในบทเรียนที่จะใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียน Express English ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยที่ 5-8

4. สร้างแผนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนตามเนื้อหา มีเกม Kahoot, Wordwall และ Blooket ซึ่งรายละเอียดและวิธีการเล่นได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ 3 คน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวลีเคิร์ต (LiKert) ซึ่งมี 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด ก่อนนำไปใช้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 แบบแผนการทดลอง

แบบแผนในการทดลองการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้การทดลองแบบ One-Group Pre-test Post-test Design เกณฑ์จำนวน 20 ข้อ

3.2 การดำเนินการทดลอง

3.2.1 กำหนดกลุ่มทดลองและจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

3.2.2 ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองโดยผู้วิจัยตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ จำนวน 10 แผน เป็นเวลา 10 คาบ คาบละ 60 นาที

3.2.3 ทำการทดสอบ (Pre test) นักเรียนกลุ่มทดลองโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

3.2.4 ทำการทดสอบ (Post test) นักเรียนหลังจบการเรียนการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 20 ข้อ

3.2.5 นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หลังจบการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

3.2.6 รวบรวมข้อมูล ตรวจสอบให้คะแนน และประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติ

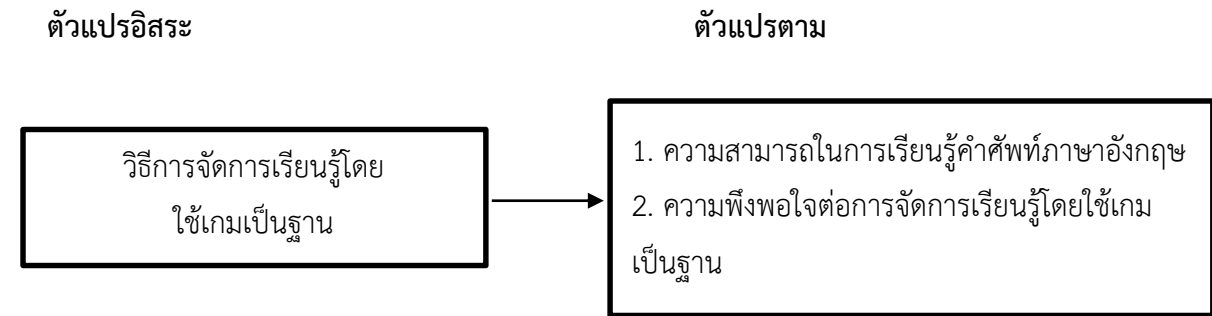
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบ T-test Dependent

4.2 การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (M) ร้อยละและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีรูปตารางประกอบคำบรรยาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบ

T-test แบบ Dependent

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	M	S.D.	t	df.	Sig
ก่อนเรียน	39	6.46	2.59	22.52*	38	.000
หลังเรียน	39	15.92	2.06			

*p=มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยของความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนเท่ากับ 15.92 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.06 และมีค่าเฉลี่ยความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน เท่ากับ 6.46 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.59 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย (M) ร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับของความพึงพอใจของนักเรียน (n=39)

ลำดับ ที่	รายการ	M	ร้อยละ	S.D.	เกณฑ์การ ประเมิน
1	เนื้อหามีความถูกต้อง	4.59	91.79	0.24	มากที่สุด
2	เนื้อหาความยากง่าย	4.51	90.26	0.35	มากที่สุด
ลำดับ ที่	รายการ	M	ร้อยละ	S.D.	เกณฑ์การ ประเมิน
3	การใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม	4.64	92.82	0.28	มากที่สุด
4	เนื้อหาเหมาะสมกับวัย	4.85	96.92	0.13	มากที่สุด
5	รูปภาพและสีมีความ สวยงาม	4.69	93.85	0.26	มากที่สุด
6	ตัวอักษรอ่านง่ายและมี สีสันสวยงาม	4.67	93.33	0.22	มากที่สุด
7	การออกแบบเกมมี ความน่าสนใจ	4.74	94.87	0.24	มากที่สุด
8	สามารถเลือกเรียนได้ ด้วยตนเอง	4.56	91.28	0.30	มากที่สุด
9	เกมมีความใช้งานง่าย	4.59	91.79	0.29	มากที่สุด
10	เนื้อหาสามารถนำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้	4.56	91.28	0.30	มากที่สุด
	ภาพรวม	4.64	92.82	0.26	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.64, S.D.=0.26) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เนื้อหาเหมาะสมกับวัย (M = 4.85, S.D.=0.13) รองลงมาคือการออกแบบเกมมีความน่าสนใจ (M = 4.74, S.D.=0.24) รูปภาพและสีมีความสวยงาม (M = 4.69,

S.D.=0.26) ตัวอักษรอ่านง่ายและมีสีสันสวยงาม ($M = 4.67$, S.D.=0.22) การใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม ($M = 4.64$, S.D.=0.28) เนื้อหามีความถูกต้องและเกมมีการใช้งานง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($M = 4.59$, S.D.=0.24) สามารถเลือกเรียนได้ด้วยตนเองและเนื้อหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($M = 4.56$, S.D.=0.30) และเนื้อหามีความยากง่าย ($M = 4.51$, S.D.=0.35) เป็นลำดับสุดท้าย

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นสามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้สูงขึ้นได้ การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีมีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมาก ซึ่งได้สอดคล้องกับแนวคิดของสุชาดา อินทะผิว (2562 : 49) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแถม โรงเรียนบ้านปากยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแถม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 สอดคล้องกับแนวคิดของ ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์ และคณะ (2564 : 165) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กำไร สาริยา (2564 : 30) การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย พบว่าหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมฝึกเสริมทักษะสำหรับนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการทดสอบก่อนเรียน

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เนื้อหาเหมาะสมกับวัย รองลงมาคือการออกแบบเกมมีความน่าสนใจ รูปภาพและสีมีความสวยงาม ตัวอักษรอ่านง่ายและสีสันสวยงาม การใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม เนื้อหามีความถูกต้องและเกมมีการใช้งานง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน สามารถเลือกเรียนได้ด้วยตนเองและเนื้อหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน และ

เนื้อหาที่มีความยากง่าย เป็นลำดับสุดท้าย แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบในการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ ซึ่งทำให้กระตือรือร้นนักเรียนเกิดการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้นาน และมีความสะดวกในการทบทวนความรู้ได้ตลอดเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564 : 38) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความรู้สึกรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขจิตรัตน์ สูงกลาง (2561 : 1-9) การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิศิษฎ์ อําเภอมะนัง จังหวัดเลย ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้งานของเกมในการศึกษาในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรแจ้งคะแนนหรือลำดับที่ให้นักเรียนทราบ เพื่อที่นักเรียนจะได้เกิดแรงกระตุ้นในการเรียนมากขึ้น
2. ครูผู้สอนควรให้รางวัล คำชมเชย เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสนใจและมีทัศนคติที่ดีในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป

1. ครูผู้สอนควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน
2. ครูผู้สอนให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้หลากหลายมาประกอบการสอนบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพมหานคร: ครูสภา.
- กำไร สาริยา. (2564). การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย. *วารสารวิจัยศรีล้านช้าง*. 1 (2), 29-34.
- ขจิตรัตน์ สูงกลาง . (2561). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิวัฒนาโก อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย . *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*. 5 (2), 1-9.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2558). *คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยสารคาม.
- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์,ภัทรินธร บุญทวี,วงจันทร์ พูลเพิ่ม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ . *วิธีวรรณสาร* . 5 (1), 163-184.
- สุชาดา อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย . *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*. 5 (2), 49-60.
- อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ. (2555). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนเขียนภาษาอังกฤษตามแนวคิดของรุคสและวิทโธร ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.