

การพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The Development Learning of English Vocabulary Retention by Using English Vocabulary Game for Students in Prathomsuksa 6

¹ณภัทรกาญจน์ ปุยะติ Naphattarakkarn Puyati

²สุรัตนา อติพัฒน์ Surattana Adipat

¹²คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง

¹²Faculty of Education, Ramkhamhaeng University

¹Corresponding author, e-mail: 6414590016@rumail.ru.ac.th

Received July 20, 2023; Revised April 27, 2024; Accepted: June 6, 2024



บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษาปีที่ 6/3 วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 40 คน โรงเรียนดวงกมล จังหวัดปทุมธานี โดยผู้วิจัยมีการเลือกตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบทดสอบวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบคะแนน (t-test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.12/86.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์สูงกว่าคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียน โดยมี $\bar{x} = 26.53$ S.D. = 1.062 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก โดยมี $\bar{x} = 4.28$

คำสำคัญ: ความคงทน, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ชุดกิจกรรมการเรียนรู้



Abstract

This research aimed to 1) to determine the effectiveness of a learning activity using English vocabulary games to promote retention learning vocabulary the efficiency criterion of 80/80. 2) study English vocabulary retention learning vocabulary of student by using English vocabulary games 3) study the satisfaction of students toward the learning by using English vocabulary games. The samples used in this research were 40 students in Prathomsuksa 6/3 studying in the second semester of the academic year 2022 at Duangkamol School, Pathum Thani Province, using the simple random sampling. The instrument used to gather the data were 1) lessons plan activity using English vocabulary games 2) learning activity using English vocabulary games and 3) Pretest and Post-test 4) the satisfaction assessment form of the students towards the learning activities using English vocabulary games. The data were analyzed by t-test (t-test for dependent samples), mean ($\bar{x}$) and standard deviation (S.D.) The results of this research were 1) The average formative score was 84.12/86.08 which meets the set criterion (80/80). 2) The students who received the learning by using English vocabulary games had a statistically significant .05 higher scores on the post-test than before the study. 3) The students achieved retention a higher score in the posttest after two weeks than in the posttest significantly at level ($\bar{x}$ = 26.53), (S.D.) = 1.062 4) The students learning by using English vocabulary games satisfaction at higher level ($\bar{x}$ = 4.28)

Keywords: Retention; English Vocabulary; Learning Activity Package

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กำหนดให้ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งต้องเรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้นคือภาษาอังกฤษ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารทางการศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในการใช้ภาษาในทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนไปพร้อมๆ กัน ไม่ได้เน้นเฉพาะด้านโครงสร้างไวยากรณ์เท่านั้น เพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่กล่าวไว้ว่า นักเรียนสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ มุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น

อย่างไรก็ตาม ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้เรื่องคำศัพท์ เพราะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาหรือต่อยอดทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่านและเขียน หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เป็นอย่างดีก็สามารถสร้างคำ วลี หรือประโยค เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี (ฐปทอง กว้างสวัสดิ์, 2559) ในช่วงประมาณ 2 ทศวรรษที่ผ่านมาการสอนภาษาต่างประเทศได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านการเรียนการสอนคำศัพท์แพร่หลายมากขึ้นทำให้เกิดแนวโน้มว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญเทียบเท่ากับการสอนไวยากรณ์ในปัจจุบัน เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความหมายทางภาษาที่มีความสำคัญในการสื่อสารมาก จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนยังอยู่ในเกณฑ์ต่ำ รู้คำศัพท์น้อย สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้องตามหลักพจนานุกรม และเมื่อครูให้นักเรียนสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ดังที่ วิลคิน (Wilkins) กล่าวว่า จะเห็นว่านักเรียนยังนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคไม่ถูกต้องตามชนิดของคำ และยังไม่สามารถระลึกคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้คล่อง ทำให้การสื่อสารบกพร่องและรูปประโยคผิดไวยากรณ์ (Wilkins, 1972)

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษครูผู้สอนจึงได้นำกิจกรรมที่กระตุ้นความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนมาประกอบการสอน มีผู้คิดค้นวิธีการสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพด้วยวิธีการต่างๆ มากมาย วิธีการสอนคำศัพท์วิธีหนึ่งที่ได้รับคามนิยม คือ การใช้เกมในการสอนคำศัพท์ การใช้เกมทางภาษามาประกอบในการสอนเป็นการสร้างแรงจูงใจและการกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น การใช้เกมรูปแบบบัตรคำ ลักษณะของเกมมีทั้งการแข่งขันเป็นทีมและการแข่งขันเป็นรายบุคคล ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกเกมเพื่อใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ เกมบิงโก เกมจับคู่คำศัพท์และรูปภาพ เกมทายภาพและเกมใบ้คำ ซึ่งวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้มีความสุขไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้ เกมจะช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่างๆ ให้กับผู้เรียนได้โดยที่ผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ได้ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ต้องการ โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้เพื่อสรุปการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่น ฝึกการสังเกต มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน (ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และกมล โพธิเย็น, 2561)

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์จากรูปภาพ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์จากรูปภาพ เพื่อเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพราะกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ มีความสนุกสนานให้ความบันเทิง นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 80/80



2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดวงกมล อำเภอดุสิต จังหวัด ปทุมธานี จำนวน 40 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษาปีที่ 6/3 โรงเรียนดวงกมล อำเภอดุสิต จังหวัด ปทุมธานี จำนวน 40 คน โดยผู้วิจัยเลือกตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย (Simple Random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ16101 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Free time and entertainment และหน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Place and Travel ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่องที่ 1 Where are you going? เรื่องที่ 2 Finding the way เรื่องที่ 3 How can I get to the market ? เรื่องที่ 4 Anne's Farm หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่องที่ 1 Where did you go on your holiday? เรื่องที่ 2 How do you go to Bangkok? เรื่องที่ 3 I come to school by bus เรื่องที่ 4 Safety signs

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ 1) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ 3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) ได้ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.75 ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านเนื้อหาหลักสูตรภาษาอังกฤษและผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ความถูกต้องของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประเมินคุณภาพเป็นข้อคำถามด้านเนื้อหา ด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา และด้านรูปแบบของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยให้ตอบในช่องแสดงความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า จากผลการพิจารณาพบว่า ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลการประเมินเฉลี่ย 4.78 หมายถึง ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคุณภาพอยู่ในระดับ ดีมาก โดยเกณฑ์การยอมรับคุณภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จะต้องมีความเหมาะสมจากผลการประเมินตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ซึ่งหมายถึง ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษต้องมีคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป จึงจะยอมรับพอที่จะนำไปใช้ในการทดลองได้ และผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะ คือ ควรใช้แบบอักษรให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ปรับขนาดอักษรให้เท่ากัน

ตรวจสอบการพิมพ์ฉีกคำ ภาพประกอบที่ใช้ควรมีความชัดเจนทั้งความหมายและรูปภาพ เพื่อให้ นักเรียนเขียนได้ถูกต้อง เป็นระเบียบ และนำเสนอแนะให้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการ ปรับปรุงแก้ไขมาปรับปรุงแก้ไข หลังจากปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยจึงชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 20 คน เพื่อหาคุณภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยพิจารณา ค่า E1/E2 โดยใช้เกณฑ์ 80/80 ผลการใช้พบว่า มี ประสิทธิภาพ 84.12/86.08 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งจะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง ได้

ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานและตัวชี้วัด มาวิเคราะห์ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย ถ้าได้ค่าเฉลี่ยเกิน .50 ถือว่าคำถามนั้นวัดตรงตามมาตรฐานและตัวชี้วัดจริง ผล การพิจารณาพบว่า ข้อสอบมีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 – 1.00 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงตาม คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนไปทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 40 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยตอบถูก ให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน เพื่อหา คุณภาพของแบบทดสอบ นำคะแนนผลที่ได้มาวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบเป็นรายข้อ เพื่อค่า ความยากง่าย (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ในการจดจำคำ คำศัพท์โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ซึ่งสามารถจำแนก ความสามารถของกลุ่มผู้เรียนได้และมีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20 - 0.80 ขึ้นไป ซึ่งเป็น แบบทดสอบที่มีระดับความยากง่ายที่เหมาะสมว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 -0.80 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.64 - 0.80 และนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดการเรียนรู้ในการจดจำคำ คำศัพท์โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Reliability) มีค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.85

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบ ความเหมาะสม ของข้อคำถาม ความเหมาะสมของภาษา ความครอบคลุมด้านต่างๆ ที่กำหนดไว้และนำมาปรับปรุง แก้ไข จากนั้นนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของ ข้อคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจ จากนั้นนำมา ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขแล้วไปหาคุณภาพ โดยทดลอง กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องของภาษา และนำผล คะแนนมาหาค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.20-1.00 และหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538) มีค่าเท่ากับ 0.75

การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ศึกษาการพัฒนาผลการเรียนรู้และความคงทนในการ จดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยได้ ดำเนินการ ดังนี้ 1) วัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) ในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้



ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ดำเนินการทดลองตามแผนการที่กำหนดไว้ โดยใช้ระยะเวลาการสอนตามตารางสอนที่ทางโรงเรียน 3) หลังจากเรียนครบจำนวน 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดผลหลังเรียน (Post-Test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ 4) นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์มาสุ่มลำดับตำแหน่งข้อตัวเลือกใหม่แล้วจึงนำไปใช้ทดสอบวัดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ หลังจากทำการสอบวัดผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ หลังเรียนเสร็จสิ้นไปแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบหลังการทดลอง 5) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าทางสถิติที่ตั้งไว้และรายงานผลของการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์ร้อยละ 80/80 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

(n = 40)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	E1	E2
	84.12	86.08

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.12 และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 86.08 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 ที่กล่าวไว้ว่าชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

(n = 40)

การทดสอบ	M	SD	t	df	Sig.
ก่อนเรียน	16.78	1.702	-28.267*	39	.000
หลังเรียน	25.83	1.217			

*p=มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนมีผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=-$

28.267, $df=39$, Sig. = .000) โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ย ผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนเท่ากับ 25.83 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.217 และมีค่าเฉลี่ย ผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนเท่ากับ 16.78 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.702 ซึ่งนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ 3 การศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ภายหลังจากสอนสิ้นสุดทันที และหลังการสอนสิ้นสุดแล้ว 2 สัปดาห์

(n = 40)

การทดสอบ	M	SD	t	df	Sig.
หลังการเรียนทันที	16.78	1.702	-28.267*	39	.000
หลังการเรียนแล้ว 2 สัปดาห์	25.83	1.217			

*p=มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษแตกต่างจากหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=-3.163$, $df=39$, Sig. = .003) โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ เท่ากับ 26.53 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.062 และมีค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนทันที เท่ากับ 25.83 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.217 ซึ่งนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์แตกต่างจากคะแนนหลังเรียน

ตอนที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังตารางที่ 4.1 และตารางที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียนชาย	25	62.50
นักเรียนหญิง	15	37.50
รวม	40	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 มีจำนวนทั้งหมด 40 คน เป็นนักเรียนชายทั้งหมด 25 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 เป็นนักเรียนหญิง ทั้งหมด 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชาย

ตารางที่ 4.2 ตารางแสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการ	M	S.D.	แปลผล
1. ผู้เรียนเข้าใจคำอธิบายของครูเกี่ยวกับกติกาการเล่นเกม	4.27	0.55	มาก
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่น	4.37	0.62	มาก
3. เกมมีความสนุกเพลิดเพลิน	4.42	0.59	มาก
4. การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกม ช่วยจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.42	0.59	มาก
5. เกมมีขั้นตอนการเล่นที่ง่าย ไม่ซับซ้อน	4.32	0.65	มาก
6. สื่อที่ใช้ประกอบเกมสอดคล้องกับเกม	4.35	0.57	มาก
7. เกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน	4.35	0.62	มาก
8. คำศัพท์มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจ	4.32	0.57	มาก
9. รูปแบบของเกม มีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้	4.22	0.53	มาก
10. การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.45	0.55	มาก
รวม	4.28	0.61	มาก

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 ซึ่งนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกม ช่วยจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 เกมมีความสนุกเพลิดเพลิน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 นักเรียนมีความพึงพอใจต่ำสุดคือ เกมมีขั้นตอนการเล่นที่ง่าย ไม่ซับซ้อน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพที่ 84.12/86.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ นักเรียนมีคะแนนโดยรวมร้อยละ 84.12 และคะแนนหลังเรียน มีคะแนนโดยรวมร้อยละ 86.08 ซึ่งมี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตพบว่าผู้เรียนมีความสนุกสนาน ร่าเริงกับการ เล่นกิจกรรมต่างๆ ภายในห้องเรียนและยังสามารถทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดกับกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้จัด ขึ้น ซึ่งหนึ่งในนั้น คือ เกมสะกดคำ ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในการหาพยัญชนะ A - Z เพื่อมาเรียงคำให้ เป็นคำที่สมบูรณ์ และยังส่งผลให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก อาทิเช่น ผู้เรียนมีความกล้าที่จะออกมา หน้าชั้นเรียนเพื่อที่จะเขียนในสิ่งที่ตัวเองคิด ทำให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ได้เร็วและแม่นยำมากขึ้น ชุดการสอนที่สร้างขึ้นเป็นแบบกลุ่มกิจกรรมจึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันและมีโอกาสฝึก การตัดสินใจและการทำงานร่วมกับกลุ่ม เป็นสื่อการสอนที่น่าสนใจและง่ายต่อการเรียนรู้จึงทำให้ สามารถเรียนตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ซึ่งสอดคล้องกับสวิตซ์ มูลคำ และอรรถัย มูลคำ ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ ยุ่งยากซับซ้อนทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การ เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น (สวิตซ์ มูลคำ และอรรถัย มูลคำ, 2560)

2) ผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ มีผลการเรียนรู้ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ มีผลการเรียนรู้ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ทางการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์มีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน จากที่สังเกตผู้เรียนในขณะที่ทำกิจกรรมผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเล่น และได้เรียนรู้คำศัพท์ ต่างๆ และมีความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ และขณะที่ผู้เรียนเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความ กระตือรือร้นเป็นอย่างมากในการอยากเล่นเกมและตอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีเจ คติที่ดีต่อภาษาอังกฤษและผู้วิจัยก็ได้จัดเตรียมของรางวัลเล็กๆ น้อยๆ ให้กับผู้เรียนเพื่อเป็นแรงจูงใจ ในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

3) ผลการเปรียบเทียบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษหลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดวง กมล พบว่า นักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 25.83 คะแนน และหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 26.53 คะแนน แตกต่างอย่าง นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยสอบหลังเรียน อาจเป็นผลเนื่องจากการจัดกิจกรรมแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษเป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เน้นให้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ให้

เกิดความเข้าใจและการจดจำความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้นเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถระลึกคำศัพท์ที่ได้เรียนมาและสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่ๆให้กับผู้เรียนไปพร้อมๆกัน และการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์และจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนให้เกิดผลให้ผู้เรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

4) นักเรียนที่ได้รับการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก หลังจากผู้วิจัยใช้เกมคำศัพท์ ในการเสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีขึ้น ทั้งนี้การจัดกิจกรรมชุดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นอกจากการจัดกิจกรรมชุดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้ว การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนก็มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนการจดจำคำศัพท์ให้นักเรียน โดยการนำบัตรภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษในแต่ละกิจกรรมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษติดบริเวณหน้าห้องเรียนหรือมุมการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนได้ทบทวนสิ่งที่เรียนมาแล้ว จะทำให้นักเรียนมีการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นซึ่งเป็นวิธีช่วยให้การจดจำเพื่อให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นอกจากนั้นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ คือ สถานที่ที่ใช้ในการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็น ห้องเรียน อาคารเรียน บรรยากาศบริเวณโรงเรียนที่สะอาด และมีการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น การจัดป้ายนิเทศโดยป้ายนิเทศสามารถเป็นเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนในแต่ละบทจะ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลาจากการดูและสังเกต การจัดมุมวิชาการ การจัดโต๊ะ เก้าอี้ และการเสริมแรง (Reinforcement) ทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นแล้วมีความคงทนถาวรต่อไปเรื่อยๆ เมื่อได้รับผลที่พึงพอใจ

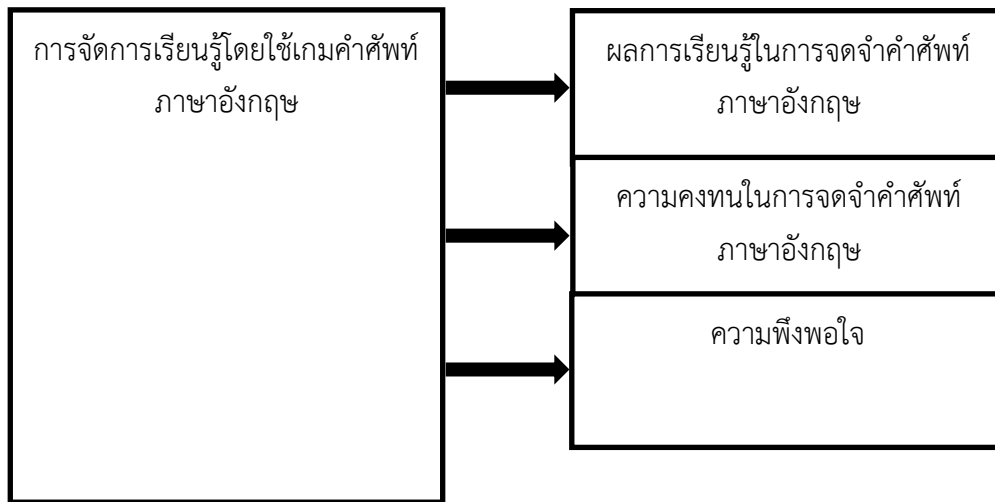
องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถนำเสนอกรอบแนวคิดได้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจะเล่นในชั้นฝึกปฏิบัติ เกมที่ใช้ในการประกอบการสอนคำศัพท์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดัดแปลงขึ้นมาเพื่อใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ เกมบิงโก เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ เกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้ เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ เกมกระซิบ เกมปฏิบัติตามคำสั่ง เกมอะไรหายไป และเกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้ เน้นการช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และเป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายมากขึ้น

2. การจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาประกอบการสอนคำศัพท์เพื่อฝึกทักษะการอ่านออกเสียง การสะกด

คำ และการนำไปใช้ สามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน นอกจากนี้การใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกตึงเครียดและกดดันในการเรียนรู้คำศัพท์ ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น



บทสรุป

นักเรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ รูปแบบของเกมมีความหลากหลายและน่าสนใจ มีภาพประกอบ ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน เพลิดเพลินและช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น และได้มีการจัดบรรยากาศในชั้นเรียนเพื่อส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ให้นักเรียนในแต่ละกิจกรรม โดยการนำบัตรภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษติดอยู่บริเวณในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนในสิ่งที่เรียนผ่านมา ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้เห็นบัตรคำทุกครั้งที่เข้าห้องเรียน ทำให้เกิดการทบทวนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ตลอดเวลาได้มาจากการดูและการสังเกตบัตรคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ติดอยู่ในบริเวณห้องเรียน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ 2 ส่วน ดังนี้ เกี่ยวกับการนำผลการวิจัยไปใช้ ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถพัฒนาต่อไปให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยการนำไปวิเคราะห์ตามกระบวนการนำไปใช้ในการเรียนรู้ จากปัญหาที่พบ

สามารถนำประเด็นปัญหามาพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อแก้ไขปัญหาที่พบให้เข้ากับบริบทและช่วงชั้นของผู้เรียน

1.2) การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษควรเลือกเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับช่วงชั้นของผู้เรียน เนื่องจาก การเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมกับช่วงชั้นของผู้เรียนจะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เข้าใจง่าย เหมาะสมกับผู้เรียนและความสามารถในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1.1) ควรมีการนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษนำไปประกอบการสอนในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ มาใช้ร่วมด้วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.2) ควรมีการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2559). *200 กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และกมล โพธิเย็น. (2561). การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเลข 3 หลัก ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, 14(2): 155-170.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *“เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา”*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2560). *19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมสมัย.
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in Language Teaching*. London: Edward Arnold.

