



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการ จัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

The Development of English Vocabulary Learning Achievement through a Learning Method Using Games of Grade 1 Students

^{1*} นัจญมา สุมาลี Natjama Sumalee

^{2**} พล เหลืองรังษี Pol Luangrangsee

^{1,2} คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

^{1,2} Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University

*First author, e-mail: Natjama.sum005@hu.ac.th

**Corresponding author, e-mail: pol@hu.ac.th

Received July 14, 2025; Revised July 31, 2025; Accepted: December 19, 2025



บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม รูปแบบที่ใช้ในการวิจัยคือการวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิ อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 33 คน โรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิ อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย แบบจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม จำนวน 4 แผน ผลการตรวจสอบคุณภาพมีค่าความถูกต้องเฉลี่ย 4.91 คะแนน และความเหมาะสมเฉลี่ย 4.95 คะแนน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ เท่ากับ 1.00 ค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.40–0.75 ค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.30–0.60 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.78 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมมี

ค่าเท่ากับ 1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test แบบ 2 กลุ่มสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X} = 9.09$, S.D. = 0.834) สูงวกาก่อนเรียน ($\bar{X} = 2.48$, S.D. = 1.149) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 27.742$, $p < .01$) และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบเกม; คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The objectives of the study were 1) to compare the English vocabulary learning achievement of students before and after using a game-based learning method, and 2) to study students' satisfaction toward the use of the game-based learning method. The research design was a quasi-experimental study using a one-group pretest-posttest design. The population consisted of Grade 1 students at Muslim Santitham Foundation School, Mueang District, Nakhon Si Thammarat Province. The sample comprised 33 students from Grade 1/3 at the same school, selected by simple random sampling using a lottery method, with the classroom as the sampling unit. The research instruments included: 1) four lesson plans using the game-based learning method, which yielded an average content validity score of 4.91 and an average suitability score of 4.95, 2) The English vocabulary achievement test consisting of 10 multiple-choice questions, with an item-objective congruence of 1.00, difficulty indices ranging from 0.40 to 0.75, discrimination indices ranging from 0.30 to 0.60, and a reliability coefficient of 0.78 and 3) The satisfaction questionnaire on the game-based learning method, with a validity index of 1.00 and a reliability coefficient of 0.84. Data analysis employed mean, standard deviation, and paired sample t-test. The results showed that: 1) students' posttest scores ($\bar{X} = 9.09$, S.D. = 0.834) were significantly higher than their pretest scores ($\bar{X} = 2.48$, S.D. = 1.149) at the .01 significance level ($t = 27.742$, $p < .01$), and 2) students expressed the highest level of satisfaction with the game-based learning method ($\bar{X} = 4.86$).

Keywords: Learning Method Using Games; English Vocabulary; Learning Achievement



บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์ ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารระหว่างประเทศ ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษาในทุกประเทศทั่วโลก ประเทศไทยเองก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงการเปิดรับภาษาอังกฤษให้เข้ามามีบทบาทในระบบการศึกษาของชาติ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือหลักที่ช่วยให้นักเรียนและประชาชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ใหม่ๆ เทคโนโลยี และนวัตกรรมจากทั่วโลกได้ ในแง่ของการศึกษา ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ระดับโลก ทั้งหนังสือ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย และแหล่งข้อมูลออนไลน์ ซึ่งส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก การมีทักษะภาษาอังกฤษจึงไม่ใช่เพียงแค่ความรู้พื้นฐาน แต่ยังเป็นกุญแจสำคัญที่เปิดประตูสู่โอกาสในการพัฒนาคุณภาพชีวิตในอนาคต ดังนั้น รัฐบาลไทยจึงกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในวิชาหลักในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เพื่อให้เด็กไทยได้รับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตั้งแต่วัยประถมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

อย่างไรก็ตามแม้จะมีการดำเนินนโยบายและแนวทางพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมาอย่างต่อเนื่อง แต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยในภาพรวมยังอยู่ในระดับไม่น่าพอใจ โดยเฉพาะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนภาษา นักเรียนส่วนใหญ่ยังมีความรู้จำกัดในด้านคลังคำศัพท์ไม่สามารถนำไปใช้สื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน เนื่องจากวิธีการเรียนการสอนยังคงเน้นการท่องจำ (rote learning) และการบรรยายในลักษณะครูเป็นศูนย์กลาง ซึ่งส่งผลให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้น ขาดแรงจูงใจและมีความสุขกับการเรียนภาษาอังกฤษ

จากการสำรวจปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิ จังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการจดจำและเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมาย รวมถึงขาดความมั่นใจในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ นักเรียนยังแสดงพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษ และมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายและการท่องจำส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจและความสนใจ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กประถมต้น ซึ่งควรได้รับการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ การเคลื่อนไหว การเล่น และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สนุกสนานและเหมาะสมกับวัย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษาและจิตใจ (ธนาชัย สิงห์ภู, 2568)

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสม เนื่องจากเกมช่วยสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการเคลื่อนไหว (โยชิตา ศรีเจริญ และคณะ, 2567) อีกทั้งช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในหลายด้านพร้อมกัน โดยเฉพาะในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง “My Body” ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของ

นักเรียน ทำให้เด็กสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับตนเองได้ง่าย และนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งพัฒนาชุดกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมทักษะคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยหวังว่าจะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปรับปรุงทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในห้องเรียนอย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design) มีรูปแบบดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design)

กลุ่มทดลอง	การวัดผลก่อนเรียน (Pretest)	วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม (Treatment)	การวัดผลหลังเรียน (Posttest)
E	O ₁	X	O ₂

ความหมายสัญลักษณ์

E แทน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

O₁ แทน การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest)

X แทน วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

O₂ แทน การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Posttest)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมุสลิมสันติธรรมมูลนิธิ จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 170 คน จาก 5 ห้องเรียน 2) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 33 คน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เพื่อใช้เป็นกลุ่มทดลอง



2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมจำนวน 4 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง พัฒนาตามแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม โดยแต่ละแผนครอบคลุมกิจกรรม ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเรียนรู้คำศัพท์เบื้องต้นผ่านเกม Point and Say

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การทบทวนและฝึกใช้คำศัพท์ผ่านเกม Say and Act

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การฟังและตอบสนองคำสั่งผ่านเกม Simon Says

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การพูดแนะนำตนเองและร่างกายโดยใช้เกม Touch and Say

แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้มาตราส่วน 5 ระดับ (Rating Scale) และกำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยที่ 3.50 ขึ้นไป แสดงว่าอยู่ในระดับดี ผลการประเมินพบว่า ค่าความถูกต้องเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 และความเหมาะสมเฉลี่ยเท่ากับ 4.95 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ พัฒนาขึ้นเพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจ และการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานในหน่วย My Body โดยใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ได้ค่าเท่ากับ 1.00 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบคุณภาพ พบว่า ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.40–0.75 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสม ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.30–0.60 แสดงถึงความสามารถในการแยกแยะผู้เรียนได้ดี และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 เท่ากับ 0.78 จัดอยู่ในระดับดี

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) จำนวน 10 ข้อ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความสนุกสนาน ด้านความเข้าใจเนื้อหา และด้านความชอบ/แรงจูงใจในการเรียน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) เท่ากับ 1.00 จากการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น พบว่าค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.84 จัดอยู่ในระดับดีมาก สะท้อนถึงความเชื่อถือได้ของเครื่องมือในการวัดความพึงพอใจของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล คือ ก่อนการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ขออนุญาตจากโรงเรียนและครูประจำชั้น พร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการวิจัย และตรวจสอบความพร้อมของเครื่องมือ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) และแผนการเรียนรู้แบบเกม

ในขั้นตอนก่อนทดลอง ผู้วิจัยจัดการทดสอบ Pretest เพื่อวัดความรู้คำศัพท์หมวด “My Body” โดยใช้ข้อสอบแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ดำเนินการในชั้นเรียนภายใต้การควบคุมของผู้วิจัย

ระหว่างการทดลอง กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมตามแผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน ต่อจากนั้นทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ข้อมูลทั้งหมดถูกจัดเก็บและแยกประเภทอย่างเป็นระบบ ตรวจสอบความครบถ้วนและความถูกต้องก่อนนำไปวิเคราะห์เชิงสถิติต่อไป

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ 1) สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) 2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ คือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ใช้พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาโดยใช้เกณฑ์การประเมินระดับความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ (2) ความตรงเชิงเนื้อหา IOC (Index of item - Objective Congruence) ของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิธีการแบบเกม (3) การหาค่าความเชื่อมั่น 3) สถิติทดสอบสมมติฐาน คือ ทดสอบค่าที (t-test dependent)

ผลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในบทนี้นำเสนอผลการวิจัยที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ตอนที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

2. ตอนที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมด้วย t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{d}$	t	p
หลังเรียน	33	9.09	0.834	6.606	27.742	0.000
ก่อนเรียน	33	2.48	1.149			



จากตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม โดยนักเรียนจำนวน 33 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 2.48 ($\bar{X} = 2.48$, S.D. = 1.149) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 9.09 ($\bar{X} = 9.09$, S.D. = 0.834) ค่าผลต่างเฉลี่ย ($\bar{d}$) เท่ากับ 6.606 แสดงว่าคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

2. ผลการศึกษาตอนที่ 2 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม การวัดความพึงพอใจใช้แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC = 1.00) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความสนุกสนานจากกิจกรรม 2. ด้านความเข้าใจเนื้อหา 3. ด้านความชอบและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ดังตารางที่ 3 - ตารางที่ 6

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อความสนุกสนานจากการจัดการเรียนรู้แบบเกม

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้อย่างสนุกสนานระหว่างเรียนรู้อย่างสนุกสนานผ่านเกม	4.85	0.36	มากที่สุด
2	นักเรียนชอบกิจกรรมที่มีการเล่นเกมประกอบการเรียน	4.88	0.34	มากที่สุด
3	เกมที่ใช้ในการเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินและไม่เบื่อ	4.79	0.41	มากที่สุด
4	นักเรียนรู้สึกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมช่วยสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในห้องเรียน	4.91	0.28	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย		4.86	0.35	มากที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อความสนุกสนานจากการจัดการเรียนรู้แบบเกม พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.35) โดยรายการที่ได้รับค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ "นักเรียนรู้สึกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมช่วยสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในห้องเรียน" ($\bar{X} = 4.91$, S.D. = 0.28) รองลงมาคือ "นักเรียนชอบกิจกรรมที่มีการเล่นเกมประกอบการเรียน" ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.34) แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมช่วยส่งเสริมความสนุกสนานและสร้างบรรยากาศที่สนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อความเข้าใจเนื้อหา

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	นักเรียนรู้สึกว่าการช่วยให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับร่างกายได้ง่ายขึ้น	4.82	0.37	มากที่สุด
2	เกมช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี	4.90	0.30	มากที่สุด
3	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากเกมไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นได้	4.80	0.35	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย		4.84	0.34	มากที่สุด

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อความเข้าใจเนื้อหาในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.34) โดยเฉพาะด้านที่เกมช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี ($\bar{X} = 4.90$) และสามารถเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับร่างกายได้ง่ายขึ้น ($\bar{X} = 4.82$) แสดงให้เห็นว่าเกมมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อความชอบและแรงจูงใจในการเรียนรู้

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	นักเรียนรู้สึกว่าการสนุกสนานระหว่างการเรียนรู้ผ่านเกม	4.86	0.33	มากที่สุด
2	นักเรียนชอบกิจกรรมที่มีการเล่นเกมประกอบการเรียน	4.89	0.31	มากที่สุด
3	เกมที่ใช้ในการเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินและไม่เบื่อ	4.92	0.26	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย		4.89	0.30	มากที่สุด

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อความชอบและแรงจูงใจในการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.30) โดยเฉพาะเกมที่ช่วยให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินและไม่เบื่อ ($\bar{X} = 4.92$) สะท้อนว่าเกมมีบทบาทในการสร้างแรงจูงใจและความชอบต่อการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน



ตารางที่ 6 ผลการประเมินโดยรวมทั้ง 3 ด้านพบว่า

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านความสนุกสนานจากการจัดการเรียนรู้แบบเกม	4.92	0.26	มากที่สุด
2	ด้านความเข้าใจเนื้อหา	4.84	0.34	มากที่สุด
3	ด้านความชอบและแรงจูงใจในการเรียนรู้	4.89	0.30	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย		4.86	0.30	มากที่สุด

ผลการประเมินโดยรวมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความสนุกสนานจากการจัดการเรียนรู้แบบเกม ความเข้าใจเนื้อหา และความชอบและแรงจูงใจในการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.86$, S.D. = 0.30) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ความสนุกสนานจากกิจกรรม ($\bar{x} = 4.92$, S.D. = 0.26) รองลงมาคือ ความชอบและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.89$, S.D. = 0.30) และความเข้าใจเนื้อหา ($\bar{x} = 4.84$, S.D. = 0.34) ผลการประเมินนี้สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถสร้างความเพลิดเพลินและจูงใจในการเรียนรู้ได้ดี อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียน ($\bar{x} = 9.09$, S.D. = 0.834) สูงวก่อนเรียน ($\bar{x} = 2.48$, S.D. = 1.149) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($\bar{d} = 6.606$, $t = 27.742$, $p = .000$) แสดงว่าการใช้เกมส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างชัดเจน กิจกรรมเกม เช่น Point and Say, Say and Act, Simon Says และ Touch and Say มีลักษณะเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กวัยประถมต้น ซึ่งเรียนรู้ได้ดีผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และประสบการณ์ตรง ทำให้สามารถจดจำ คำศัพท์ได้ง่ายและสนุกสนาน ทั้งนี้เพราะว่า เด็กวัยนี้มีลักษณะการเรียนรู้ที่เน้นการเคลื่อนไหว การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget ที่กล่าวว่าเด็กวัยประถมต้นเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการกระทำ (learning by doing) (Piaget, 1972) นอกจากนี้ กิจกรรมเกมที่นำมาใช้ยังผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าความถูกต้องของเนื้อหาเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.91$) ความเหมาะสมของกิจกรรมเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.95$) และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 1.00 และค่าความเชื่อมั่น 0.78 แสดงว่าเครื่องมือมีคุณภาพและสามารถประเมินผลได้อย่างแม่นยำ และผลวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอภิสร่า พงษ์ชาติ และ

คณะ ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่าผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (อภิสร่า พงษ์ชาติ และคณะ, 2564) และสอดคล้องกับพิจิตรา จอมศรี และคณะ ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ (พิจิตรา จอมศรี และคณะ, 2563) งานวิจัยที่อ้างอิงสอดคล้องกับผลวิจัยนี้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของผู้เรียน โดยเฉพาะในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับประถมหรือมัธยมต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

2. ผลจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.30) โดยเฉพาะด้านความสนุกสนานจากการจัดการเรียนรู้แบบเกม ($\bar{X} = 4.92$), แรงจูงใจในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.89$) และความเข้าใจเนื้อหา ($\bar{X} = 4.84$) แสดงให้เห็นว่าเกมไม่เพียงสร้างความเพลิดเพลิน แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น ข้อที่นักเรียนเห็นด้วยมาก ได้แก่ “เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ” ($\bar{X} = 4.91$) และ “ช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดี” ($\bar{X} = 4.90$) โดยแบบสอบถามความพึงพอใจผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC = 1.00) และมีค่าความเชื่อมั่น 0.84 อยู่ในระดับดีมาก ผลการวิจัยในข้อนี้แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะในด้านความสนุกสนาน แรงจูงใจ และความเข้าใจเนื้อหา ทั้งนี้เพราะว่า กิจกรรมเกมสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์เป็นเรื่องง่าย สนุก และไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky ที่เน้นบทบาทของกิจกรรมทางสังคม โดยเฉพาะกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มหรือกับครู ซึ่งช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และส่งผลเชิงบวกต่อทัศนคติและการเรียนรู้ของผู้เรียน (Vygotsky, 1978) และสอดคล้องกับงานวิจัยของโยชิตา ศรีเจริญ และคณะ ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่าเกมช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างชัดเจน (โยชิตา ศรีเจริญ และคณะ, 2567) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับพระมหาจามิกร มาสกร และพระบุญฤทธิ์ อภิภูณโณ ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของสามเณรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวชิรมกุฏ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ว่าความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมาก (พระมหาจามิกร มาสกร และ

พระบุญฤทธิ์ อภิภูณโณ, 2566) งานวิจัยที่อ้างอิงข้างต้น สอดคล้องกับผลการวิจัยในครั้งนี้ และช่วยยืนยันว่า การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่เพียงแต่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มความพึงพอใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ที่ดีผ่านกิจกรรมที่สนุกและการลงมือปฏิบัติจริง

สรุปผลการวิจัยทั้งสองด้านสนับสนุนว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมช่วยส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุก เข้าใจง่าย และสามารถจดจำคำศัพท์เพื่อนำไปใช้ได้จริง

องค์ความรู้ใหม่

ผู้วิจัยได้เสนอองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กประถมศึกษาปีที่ 1

จากภาพสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างชัดเจน และมีความพึงพอใจ

ในระดับสูงสุด โดยกิจกรรมที่ใช้ เช่น Point and Say, Say and Act, Simon Says และ Touch and Say มีลักษณะสนุก เหมาะสมกับวัย ช่วยสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น

บทสรุป

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ควรใช้แนวทางที่เน้นกิจกรรมเกมที่ออกแบบอย่างเหมาะสม กระตุ้นการมีส่วนร่วม สนุกสนาน และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนในระดับสูงสุด การวิจัยทั้งสองด้านสนับสนุนว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมช่วยส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุก เข้าใจง่าย และสามารถจดจำคำศัพท์เพื่อนำไปใช้ได้จริง

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรอธิบายกติกาเกมอย่างชัดเจนและเข้าใจเป็นลำดับขั้น ครูผู้สอนควรอธิบายกติกาการเล่นเกมที่ชัดเจน โดยใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน พร้อมยกตัวอย่างจากสถานการณ์จริง หรือใช้สื่อประกอบ เช่น ภาพหรือวิดีโอ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มกิจกรรม ทั้งนี้เพื่อป้องกันความสับสน เนื่องจากนักเรียนบางคนอาจไม่เข้าใจรูปแบบของเกมทันที
2. วางแผนการจัดกิจกรรมกลุ่มอย่างเหมาะสม เนื่องจากการควบคุมชั้นเรียนในระหว่างการเล่นเกมน่าจะเกิดความวุ่นวายได้ หากไม่มีการกำหนดบทบาทที่ชัดเจน ครูควรแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยพิจารณาจากระดับพฤติกรรมและความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้เกิดความร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ และลดปัญหาในการจัดการชั้นเรียน
3. กำหนดเวลาอย่างเหมาะสม พร้อมกิจกรรมสำรอง ควรวางแผนระยะเวลาของแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหาและพฤติกรรมของผู้เรียน รวมทั้งควรเตรียมกิจกรรมสำรองไว้ในกรณีที่กิจกรรมหลักไม่สามารถดำเนินการได้ครบถ้วนภายในเวลาที่กำหนด เนื่องจากพบว่าบางกิจกรรมใช้เวลาเกินกว่าที่วางแผนไว้
4. จัดเตรียมอุปกรณ์ให้เพียงพอและเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน ครูควรวางแผนล่วงหน้าเกี่ยวกับสื่อ อุปกรณ์ และพื้นที่การเรียนรู้ โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบเกมให้สอดคล้องกับขนาดของห้องเรียน และทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อให้กิจกรรมสามารถดำเนินการได้อย่างราบรื่นและไม่สะดุด



5. ส่งเสริมแรงจูงใจด้วยการเสริมแรงทางบวก สำหรับนักเรียนที่ยังไม่กล้าแสดงออกหรือมีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษ ควรใช้วิธีการเสริมแรงเชิงบวก เช่น การให้คำชม รางวัลเล็กๆ หรือการยกย่องในที่ชุมชน เพื่อสร้างความมั่นใจและแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาและเปรียบเทียบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมในรูปแบบต่างๆ เพื่อหาวิธีการหรือรูปแบบเกมที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ตัวอย่างเช่น เปรียบเทียบระหว่างเกมกลุ่ม เกมเดี่ยว หรือเกมที่ใช้เทคโนโลยีประกอบ เพื่อศึกษาว่าแผนการเรียนรู้ใดส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือแรงจูงใจของนักเรียนได้ดีที่สุด

2. ควรศึกษาผลในระยะยาวของการใช้เกมต่อการพัฒนาทักษะภาษา การวิจัยในครั้งนี้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระยะสั้น หากมีการศึกษาต่อไป ควรติดตามผลการเรียนรู้ในระยะยาว เพื่อตรวจสอบว่านักเรียนสามารถจดจำและนำคำศัพท์ที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงอย่างต่อเนื่องหรือไม่

3. ควรทดลองพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ นอกจากเรื่อง “My Body” เช่น “Colors”, “Animals”, หรือ “Daily Routines” เพื่อศึกษาความครอบคลุมของแผนและการนำไปใช้อย่างต่อเนื่องในหลักสูตรระดับชั้นประถมศึกษา

4. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลายยิ่งขึ้น การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเดียวเท่านั้น การศึกษาครั้งต่อไปควรพิจารณานำไปใช้กับกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ หรือโรงเรียนในบริบทที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของการใช้เกมในช่วงวัยและสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ธนาชัย สิงห์ภู. (2568). การจัดการเรียนรู้แบบการใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับทฤษฎีของบลูมเพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ เรื่องระบบเศรษฐกิจแบบต่างๆ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ชลบุรี. *วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการใหม่*, 3(2): 39-46.
- พระมหาจามิกร มาสโกโร และพระบุญฤทธิ์ อภิปัญโญ. (2566). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของสามเณรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวชิรมุกขน. *วารสารสัตยาภิวัฒน์*, 1(3): 1-13.
- พิจิตรา จอมศรี และคณะ. (2563). การพัฒนาเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิทยาสารสนเทศและเทคโนโลยี*, 1(2): 52-60.

- โยชิตา ศรีเจริญ และคณะ. (2567). การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจของผู้เรียนระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อภิสราร พงษ์ชาติ และคณะ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 11(3): 98-100.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

