

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอน
โดยใช้เกมเป็นฐานกับวิธีการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ ป.6 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

A Comparison of English Vocabulary Learning Achievement
by Using Game Based Learning and the Traditional Teaching
Method of Prathom Sueksa 6 Students,
School in Bangkok Department

ธวัช สะเทิงรัมย์ Tawat Sathoengram

คณะศึกษาศาสตร์, สาขาการสอนภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Faculty of Education, English Language Teaching, Ramkhamhaeng University

Corresponding author, e-mail: watcywoderful@gmail.com

Received August 9, 2025; Revised August 28, 2025; Accepted: December 20, 2025



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนระหว่างการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับวิธีการสอนแบบปกติและ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลต่อการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าใหม่ สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 52 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนแบบปกติ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนโดยใช้เกมเป็น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบหาค่าความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าความ



เชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 และการทดสอบทางสถิติ t-test ผลการวิจัย พบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มควบคุมที่ใช้แผนวิธีการสอนแบบปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน 3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบปกติ 4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

คำสำคัญ: การประเมินความพึงพอใจ; การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; วิธีสอนใช้เกมเป็นฐาน; วิธีสอนแบบปกติ

Abstract

The purpose of this research were 1) to compare the result of English vocabulary learning achievement before and after using game-based teaching approach 2) to compare the result of English vocabulary learning achievement before and after using the traditional teaching method 3) to compare the result of English vocabulary learning achievement between using game-based teaching approach and the traditional teaching method and 4) to study the satisfaction of Grade 6 students affecting their English vocabulary learning through game-based teaching approach. This study is experimental research. The samples of this study consisted of Grade 6 students at Suraomai School, under the Office of Nong Chok District, Bangkok. The sample included two classrooms with a total of 52 students. The tools used for data collection included lesson plans for traditional teaching and lesson plans for game-based teaching. The statistical methods used for analyze the data included mean, percentage, standard deviation, the study employed validity testing, item difficulty value (P), discrimination (R), and reliability analysis using the KR-20 formula and t-test. The findings of this research were 1. The learning achievement in English vocabulary of the control group using the normal teaching method had higher post-test scores than pre-test scores. 2. the result of English vocabulary learning achievement before and after using the game-based teaching

approach and the traditional teaching method. 3. the result of English vocabulary learning achievement between using game-based teaching approach and the traditional teaching method. 4. The satisfaction of Grade 6 students affecting their English vocabulary learning through game-based teaching approach were the highest level. Satisfaction Assessment.

Keywords: Satisfaction Assessment; English Vocabulary Learning; Game-Based Teaching Approach; Traditional Teaching Method

บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ ซึ่งปรากฏในหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ถูกจัดเป็นกลุ่มสาระหนึ่งในจำนวน 8 กลุ่มสาระ และยังได้กำหนดให้เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ เป็นส่วนสำคัญในการจัดการศึกษา เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่กำหนดแนวทางการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ตามที่กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ระบุไว้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับคุณภาพของผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยเน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนเติบโตอย่างสมดุลทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และมีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศและของโลก หลักสูตรที่ดีจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เนื้อหาสาระสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี และการเมือง สอดคล้องกับ Hass (1980) กล่าวว่าหลักสูตรหมายถึงมวลประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากโปรแกรมการศึกษา ซึ่งจัดขึ้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยอาศัยกรอบของทฤษฎีและการวิจัยในอดีตและปัจจุบันเป็นพื้นฐาน นอกเหนือจากนั้น หลักสูตรถือเป็นองค์ประกอบอันสำคัญยิ่งอย่างหนึ่งของการจัดการศึกษา และสามารถเปรียบได้ว่าหลักสูตรเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษา การจัดการศึกษาแต่ละประเภทและระดับใดก็ดีจะขาดหลักสูตรไปไม่ได้ เพราะหลักสูตรจะเป็นโครงสร้างกำหนดไว้ว่าจะให้เด็กได้รับประสบการณ์อะไรบ้างจึงจะเป็นประโยชน์ต่อเด็กและสังคม หลักสูตรเป็นแนวทางที่จะสร้างความเจริญเติบโตให้แก่ผู้เรียน และช่วยพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะต่างๆ ของผู้เรียนให้เหมาะสมกับวัย ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ



คำศัพท์ถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของทุกภาษาคือ พื้นฐานสำคัญในการสื่อสารช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและถ่ายทอดความหมายได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อสารความหมายถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ หรือความรู้ต่างๆในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ “คำศัพท์” จัดได้ว่าเป็นหัวใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพราะคนที่สามารถสื่อสารได้ต้องมีพื้นฐานมาจากคำศัพท์ ตามความเห็นของคาเมรอน การเรียนรู้คำศัพท์มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ เปรียบได้กับรากฐานของการใช้ภาษา คำศัพท์เป็นหน่วยทางภาษาศาสตร์ที่มีความหมายและจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะภาษา โดยเฉพาะสำหรับเด็กที่กำลังเรียนภาษาที่สอง ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ก็คล้ายกับการเรียนภาษาแม่ คือเริ่มจากการฟังและจดจำคำศัพท์ก่อนที่จะสามารถใช้ภาษานั้นได้อย่างคล่องแคล่ว (Cameron, 2001)

สภาพปัญหาการเรียนรู้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้นั้น เกิดจากปัจจัยหลายๆด้าน ได้แก่ ด้านตัวครู ครูมีภาระงานอื่นๆ ที่ต้องทำนอกจากการสอนเช่น งานเอกสารทั้งในและนอกโรงเรียน ครูขาดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน ครูไม่ค่อยมีเวลาส่งเสริมหรือกระตุ้นให้นักเรียนฝึกการท่องศัพท์อย่างต่อเนื่อง ครูมีการเตรียมการสอนได้ไม่ค่อยดีเท่าที่ควร ครูไม่ค่อยมีเวลาค้นคว้าแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ครูไม่ได้ใช้สื่อการเรียนการสอนและขาดเทคนิคการใช้สื่อการเรียนการสอน ส่วนด้านตัวของนักเรียนเองก็ได้พบว่า นักเรียนไม่เห็นความสำคัญในการเปิดใจเรียนรู้คำศัพท์ นักเรียนส่วนใหญ่พบปัญหาค่อนข้างขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ นักเรียนขาดการฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และขาดความมั่นใจในการอ่านคำศัพท์ ส่วนด้านวิธีการสอนนั้นพบว่า ครูยังขาดเทคนิคการสอนและวิธีสอนศัพท์แบบดั้งเดิม ครูส่วนใหญ่ยึดแบบเรียนเป็นหลัก ขาดสื่อการเรียนการสอนและเทคนิคการใช้สื่อการสอน ไม่ปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้สอดคล้องกับหลักการและแนวปฏิบัติของหลักสูตรใหม่ ไม่เข้าใจการใช้หลักสูตรอย่างถ่องแท้ และยังไม่มีการพัฒนาสื่อนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง ครูควรให้ความสนใจและตระหนักในการใช้สื่อในการเรียนการสอนที่สามารถช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้จดจำคำศัพท์หมวดต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีรวิรา ปลาตะเพียนทอง และภัทรธีรา เทียนเพิ่มพูน (2563) กล่าวว่า สำหรับการเรียนการสอนใน รายวิชาภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนควรมุ่งเน้นไปที่การสอนให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านคำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคง่ายๆ ในการสื่อสาร เพื่อพัฒนา ไปสู่การสร้างประโยคในระดับสูงต่อไป

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เป็นการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เกมถือได้ว่าเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ในระดับดี เกมยังช่วยในการออกเสียงคำศัพท์ การบอกความหมายของคำศัพท์ การนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค เพราะเกมจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้ เกมยังทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนได้ฝึกออกกำลังเพื่อใช้บำบัดความตรึง

เครียดทางกายและปราสาธได้ สร้างบรรยากาศให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีความสนใจที่อยากจะเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น การฝึกภาษาโดยใช้เกมจะได้เรียนรู้ ทั้งกฎเกณฑ์ ไวยากรณ์ คำศัพท์และทักษะต่างๆ (ประไพศรี สงวนวงศ์, 2553) การใช้เกมเป็นฐานในการดำเนินจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนต้องช่วยให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกทางด้านภาษาให้มากที่สุด เช่น การคัดเลือกเกมให้เหมาะสมกับระดับช่วงวัยของนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมภาษาที่ได้เรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูง อาจมีผลมาจากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ มีวิธีการเล่นไม่ยุ่งยากซับซ้อน นักเรียนเกิดการยอมรับที่จะเล่นตามกฎกติกาจึงทำให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นและมีความสนใจในการเข้าร่วมทำกิจกรรมที่ครูผู้สอนจัดประสบการณ์ให้ สนใจอยากเรียนเพิ่ม ไม่เบื่อหน่าย มีความสนุกสนาน ได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทางภาษา พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ศึกษาสอดคล้องกับแนวคิดของนวลชนก นิลขำ และมนัสสินิต ใจดี ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.00 และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก (นวลชนก นิลขำ และมนัสสินิต ใจดี, 2560)

จากหลักการและความสำคัญ ประกอบกับสภาพการณ์ของปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ตระหนักและเล็งเห็นความสำคัญในการแก้ปัญหาและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงศึกษารูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติกับวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ว่าวิธีสอนแบบใดมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและจะเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดด้านการเรียนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ



3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ระหว่างการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับวิธีการสอนแบบปกติ

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลต่อการการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ที่เน้นกระบวนการค้นหาความจริง หลักการ ทฤษฎี องค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ โดยมุ่งเน้นการศึกษาความเปลี่ยนแปลงของตัวแปร ที่เกี่ยวข้องภายใต้เงื่อนไขที่มีการควบคุมโดยกระบวนการวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมหรือสถานการณ์ว่า เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงนั้นหรือไม่ โดยวิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างของตัวแปรที่เปลี่ยนไปกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้น ในสภาพที่ถูกควบคุมและทำการสรุปผลความจริงที่ค้นพบ และสามารถนำไปอธิบายพฤติกรรมต่างๆ ในเชิงเหตุผลได้ ประกอบด้วย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าใหม่ แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งสิ้น 52 คน 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนสุเหร่าใหม่ สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 52 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มทดลอง นักเรียน 26 คน ได้รับการสอนด้วยการใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มควบคุม นักเรียน 26 คน ได้รับการสอนแบบปกติ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีสอนแบบปกติ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยเกม คำศัพท์ โดยมีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษทั้ง 3 ท่าน อยู่ในระดับ 0.5-1.0 ได้ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.91 ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ และเมื่อนำมา Try out กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ .92 และรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ซึ่งมีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 4.65 และแบบประเมินความพึงพอใจ ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษทั้ง 3 ท่าน อยู่ในระดับ 0.5-1.0 ได้ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.0

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้ลงมือเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยเริ่มจากการประสานและขออนุญาตคณะผู้บริหารโรงเรียนในสถานศึกษาที่ข้าพเจ้าทำงานเพื่อแจ้งวัตถุประสงค์ในการเก็บข้อมูลงานวิจัยกับนักเรียนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและแก้ไขผู้เรียนต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีการหาค่าทางสถิติ ดังนี้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ การทดสอบหาค่าความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 และการทดสอบทางสถิติ t-test

5. ลำดับขั้นตอนดำเนินการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ลำดับขั้นตอน

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ให้ทราบ และดำเนินการตามแผนที่วางไว้
2. ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน กับกลุ่มควบคุมนักเรียนชั้น ป.6/1 เวลาทำแบบทดสอบ 2 ชั่วโมง จากนั้นนำมาเปรียบเทียบแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าที (t-test) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุม
3. ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน กับกลุ่มทดลองนักเรียนชั้น ป.6/2 เวลาทำแบบทดสอบ 2 ชั่วโมง จากนั้นนำมาเปรียบเทียบแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าที (t-test) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง
4. นำผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับวิธีการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นำมาเปรียบเทียบแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าที (t-test)
5. ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ พร้อมค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



ผลการวิจัย

1. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดดังที่ปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าที (t-test) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุม ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การทดสอบทางสถิติ t-test ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

การทดสอบ	N	μ	σ	Percent	T	P
ก่อนเรียน	26	16.96	2.81	56.54	6.330	0.00
หลังเรียน	26	18.46	2.67	61.54		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อน-หลังเรียนโดยวิธีการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 18.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.67 คิดเป็นร้อยละ 61.54 ซึ่งมีค่าคะแนนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.81 คิดเป็นร้อยละ 56.54 ผลปรากฏว่า เมื่อมีการเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อน-หลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00

2. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดดังที่ปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าที (t-test) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การทดสอบทางสถิติ t-test ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	N	μ	σ	Percent	T	P
ก่อนเรียน	26	17.85	3.29	59.49	16.950	0.00
หลังเรียน	26	24.31	2.39	81.03		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00

จากตารางที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อน-หลังเรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.39 คิดเป็นร้อยละ 81.03 ซึ่งมีค่าคะแนนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.29 คิดเป็นร้อยละ 59.49 ผลปรากฏว่า เมื่อมีการเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อน-หลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00

3. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 มีรายละเอียดดังที่ปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และค่าทีของคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การทดสอบทางสถิติ t-test ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนระหว่าง 2 กลุ่ม

การทดสอบ	N	μ	σ	Percent	T	P
กลุ่มทดลอง	26	24.31	2.39	81.03	8.306	0.00
กลุ่มควบคุม	26	18.46	2.67	61.54		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00

จากตารางที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานของกลุ่มทดลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.39 คิดเป็นร้อยละ 81.03 ซึ่งมีค่าคะแนนสูงกว่าคะแนนสอบหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.67 คิดเป็นร้อยละ 61.54 ผลปรากฏว่า เมื่อมีการเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนทั้งสองกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยเกมเป็นฐานมีค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติความแตกต่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00

4. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 4 พบว่าการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน มีรายละเอียดดังที่ปรากฏในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ข้อที่	รายการ	μ	σ	แปลผล
ความพึงพอใจด้านครูผู้สอน				
1.	ครูผู้สอนมีความรู้ที่ชำนาญในเนื้อหาที่สอน	4.80	0.41	มากที่สุด
2.	ครูผู้สอนแจ้งกติกา วัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายๆ ไม่ซับซ้อนคลุมเครือ	4.70	0.46	มากที่สุด
ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์				
3.	เกมที่นำมาใช้ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ และช่วยส่งเสริมกระตุ้นให้คิด	4.80	0.41	มากที่สุด
4.	คำศัพท์แต่ละคำมีภาพประกอบช่วยให้เกิดความน่าสนใจ	4.80	0.41	มากที่สุด
5.	รูปแบบของเกม มีความหลากหลายเต็มไปด้วยความน่าสนใจในการเรียนรู้	4.85	0.36	มากที่สุด
ความพึงพอใจด้านผลลัพธ์				
6.	การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทักษะอื่นๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน	4.83	0.38	มากที่สุด
7.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน	4.80	0.41	มากที่สุด
8.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.88	0.33	มากที่สุด
9.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความรู้ในด้านความหมายของคำศัพท์	4.90	0.30	มากที่สุด
10.	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้	4.88	0.33	มากที่สุด
μ		4.82		
σ		0.26		

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางที่ 4 พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภายหลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็น

ฐาน อยู่ในระดับ “มากที่สุด” โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากับ 4.82 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าว รวมทั้งตอบสนองต่อกิจกรรมด้วยความสนใจและความพึงพอใจอย่างสูง จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจด้านผลลัพธ์เป็นลำดับที่ 1 โดยเรียงลำดับรายการประเมินดังนี้คือ รายการประเมินที่ 9 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความรู้ในด้านความหมายของคำศัพท์ มีคะแนนการประเมินสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 รายการประเมินที่ 8 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.33 รายการประเมินที่ 10 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.33 รายการประเมินที่ 8-10 มีค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากัน รายการประเมินที่ 6 การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทักษะอื่นๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 รายการประเมินที่ 7 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่คัดเลือกมามีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 ความพึงพอใจด้านการใช้เกมคำศัพท์มาเป็นลำดับที่ 2 โดยเรียงลำดับรายการประเมินดังนี้ รายการประเมินที่ 5 รูปแบบของเกม มีความหลากหลายเต็มไปด้วยความน่าสนใจในการเรียนรู้ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 รายการประเมินที่ 3 เกมที่นำมาใช้ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ และช่วยส่งเสริมกระตุ้นให้คิด มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 รายการประเมินที่ 3 คำศัพท์แต่ละคำมีภาพประกอบช่วยให้เกิดความน่าสนใจ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 รายการประเมินที่ 3-4 มีค่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากัน ความพึงพอใจด้านครูผู้สอนมาเป็นลำดับที่ 3 โดยเรียงลำดับรายการประเมินดังนี้ รายการประเมินที่ 1 ครูผู้สอนมีความรู้ที่ชำนาญในเนื้อหาที่สอน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 รายการประเมินที่ 2 ครูผู้สอนแจ้งกติกาวัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่ นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายๆ ไม่ซับซ้อนคลุมเครือ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46

จากผลการประเมินโดยรวม พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับ “มากที่สุด” ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การนำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างดีเยี่ยม



อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐานกับวิธีการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในกลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า นักเรียนในกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวยึดตามเนื้อหาในหนังสือเรียน ซึ่งครูสามารถนำมาปรับใช้ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตรงตามตัวชี้วัดที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดของนัรบล อนุกุล และคณะ ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบการสอนภาษาแบบเน้นภาระงานกับการสอนภาษาแบบปกติที่มีผลต่อการพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ โดยศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งเป็นกระบวนการสอนที่ครูเป็นผู้เตรียมเนื้อหาจากหลากหลายแหล่งเรียนรู้ พร้อมทั้งมุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้ผ่านการบรรยาย และใช้สื่อประกอบการสอนเป็นองค์ประกอบสำคัญ ลักษณะการดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนมีความใกล้เคียงกับการสอนตามขั้นตอนหรือแนวทางที่ระบุไว้ในคู่มือการสอน (นัรบล อนุกุล และคณะ, 2561) จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การสอนแบบปกติสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้อย่างเหมาะสม และสามารถปรับใช้ได้จริงในบริบทของห้องเรียน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00 ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของนวลชนก นิลขำ และมนัสสินี ใจดี ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.00 และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก (นวลชนก นิลขำ และมนัสสินี ใจดี, 2560) จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างความสนใจในการเรียนของนักเรียนอย่างชัดเจน

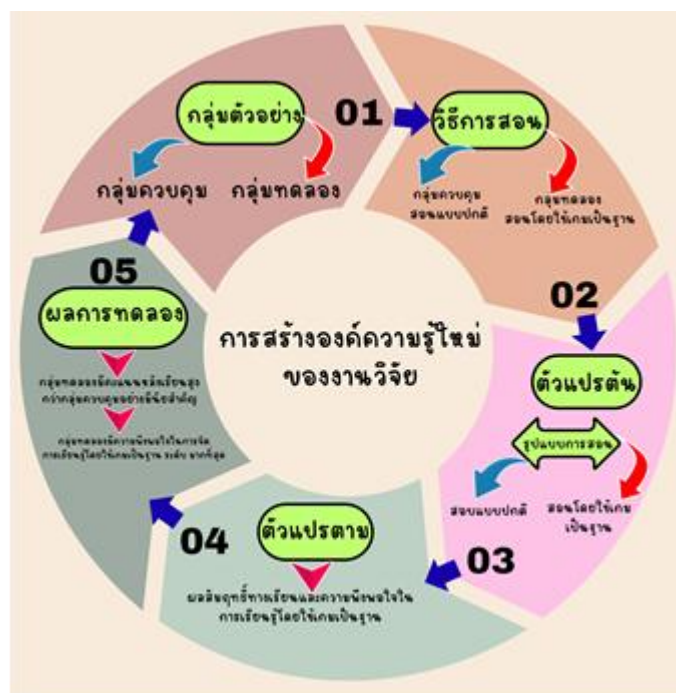
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานของกลุ่มทดลอง และวิธีการสอนแบบปกติของกลุ่มควบคุม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า เมื่อมีการเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนทั้งสองกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยเกมเป็นฐานมีค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติความแตกต่างกันมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00

ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของฐปนนท์ สุวรรณนิษฐ์ เกมนี้มีส่วนสำคัญสามารถช่วยกระตุ้นเร้าความสนใจหรือดึงดูดให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี (ฐปนนท์ สุวรรณนิษฐ์, 2560) จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างชัดเจน ทั้งยังเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียน

4. ผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 4 พบว่าอยู่ในระดับ “มากที่สุด” ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การนำกิจกรรมเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ นวลชนก นิลขำ และมนัสสินี ใจดี ซึ่งได้ดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่องคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .00 และนักเรียนยังมีระดับความพึงพอใจต่อการใช้เกมในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากอีกด้วย (นวลชนก นิลขำ และมนัสสินี ใจดี, 2560) จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้กับนักเรียน ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

จากการพัฒนาสร้างองค์ความรู้ใหม่ของงานวิจัย จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์เป็นฐานซึ่งผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ผู้วิจัยขอเสนอองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ส่งผลดีอย่างมีนัยสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เรียนในระดับมากที่สุด และสามารถนำมาประยุกต์ต่อยอดใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้ในชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การสร้างองค์ความรู้ใหม่ของงานวิจัย

บทสรุป

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า การใช้เกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาและเสริมสร้างทักษะที่หลากหลาย อาทิ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการใช้ภาษา และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ เกมคำศัพท์ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสุขและความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ โดยสามารถนำกิจกรรมเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนบทเรียน และเป็นแรงเสริมทางบวกที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การจัดการเรียนการสอนที่ใช้เกมเป็นฐาน เป็นแนวทางหนึ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน โดยมักใช้อุปกรณ์ประกอบการเรียนที่สร้างขึ้นเอง เช่น เกมบิงโก เกมจับคู่ คำศัพท์ เกมทายคำ หรือเกมบันไดงู ซึ่งมีลักษณะเป็นสื่อรูปธรรมที่นักเรียนสามารถสัมผัสและใช้งานได้ง่าย ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและความมีส่วนร่วมในห้องเรียน อย่างไรก็ตาม สื่อประเภทนี้อาจมี

ข้อจำกัดในด้านความคงทน โดยเฉพาะเมื่อนำไปใช้กับกลุ่มนักเรียนจำนวนมาก อาจเกิดความเสียหายหรือชำรุดได้ง่าย

2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานผ่านสื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน Kahoot และ Wordwall เป็นรูปแบบที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม การใช้งานสื่อประเภทนี้จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ที่รองรับ เช่น โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ พร้อมสัญญาณอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างราบรื่น หากจัดการเรียนการสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ครูผู้สอนควรให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์อย่างเหมาะสม และคอยดูแลการใช้งานอย่างใกล้ชิดเพื่อความปลอดภัยและประสิทธิภาพในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและสำรวจผลของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ว่ามีอิทธิพลต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ในด้านใดบ้าง เพื่อให้เข้าใจถึงประสิทธิภาพและข้อจำกัดของแนวทางดังกล่าว จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานในกลุ่มสาระวิชาอื่นๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของผลลัพธ์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละกลุ่มสาระวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ควรมีการทดลองและเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับวิธีการสอนแบบปกติ ในหลากหลายระดับชั้นเรียน เพื่อศึกษาผลกระทบที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย การศึกษาในลักษณะนี้จะช่วยให้เห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้นว่าแนวทางใดส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และแต่ละระดับชั้นมีความเหมาะสมต่อการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนในลักษณะใดบ้าง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. *การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ ณ อาคารเอกาทศรถ ครั้งที่ 13 ประจำปี 2560 (น. 1700-1715)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ธีรวิรา ปลาตะเพียนทอง และภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้น



ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม. วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 3(3): 533-547.

นวลชนก นิลขำ และมนัสสินิต ใจดี. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา. การประชุมวิชาการระดับชาติ "พัฒนางานวิจัย สร้างสรรค์อุดมศึกษาไทย ก้าวไกลสู่ Thailand 4.0" ครั้งที่ 9 ประจำปี 2560 (น. 320-327). นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

นิรบล อนุกุลและคณะ. (2561). การเปรียบเทียบการสอนภาษาแบบเน้นภาระงานกับ การสอนภาษาแบบปกติที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์. วารสารศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, 14(2): 27-49.

ประไพศรี สงวนวงศ์. (2553). กิจกรรมเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษ. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ. ไทยวัฒนาพานิช.

Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hass, G. (1980). *Curriculum Planning: A New Approach*. Boston: Allyn and Bacon. Inc.

