

บทความวิจัย

การใช้เกมทางภาษาเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

ชุตินธร สุวรรณมณี* และพลอยฟ้า แข็งแรง

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อีเมล: chutintorn.su@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาศัพท์คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยการใช้เกมทางภาษา และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประชากรในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 26 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการสอนซึ่งใช้เกมทางภาษา 5 แผน ข้อสอบวัดผลคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และค่าความเหมาะสม (IOC)

จากการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกม พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน ($\mu = 16.27$, $\sigma = 3.01$) สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ($\mu = 8.19$, $\sigma = 1.64$) และมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.38 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.85$, $\sigma = 0.40$)

คำสำคัญ: เกมทางภาษา, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความพึงพอใจ

Received: 6 November, 2024, **Revised:** 19 November, 2024, **Accepted:** 27 November, 2024

* Corresponding author

UTILIZING LANGUAGE GAMES FOR THE ENHANCEMENT OF ENGLISH VOCABULARY LEARNING EFFICACY IN THIRD-GRADE ELEMENTARY STUDENTS

Chutintorn Suwanmanee and Ployfa Khaengraeng*

Bachelor of Education Program in English, Songkhla Rajabhat University

Email: chutintorn.su@gmail.com

Abstract

The purpose of this research were to (1) enhance the English vocabulary skills of third-grade primary school students more effectively through the use of language games. (2) study the satisfaction of third-grade primary school students regarding vocabulary learning in English using language games. The population was 26 third-grade primary school students at Ban Bo It School in Songkhla Province, in the first semester of the 2024 academic year. The research instruments used for gathering data were 1) 5 lesson plans with language games 2) English Vocabulary Achievement Tests and 3) The Student Satisfaction Survey towards the use of language games. Data were analyzed by the use of mean, standard deviation and IOC.

The findings of this research were 1) The effect of using language games on the enhancement of English vocabulary skills among third-grade primary school students, when comparing pre-test and post-test scores, revealed that post-test scores ($\mu = 16.27$, $\sigma = 3.01$) were significantly higher than pre-test scores ($\mu = 8.19$, $\sigma = 1.64$) with a development percentage of 40.38. 2) The satisfaction of third-grade primary school students towards the use of language games was at the highest level. ($\mu = 4.85$, $\sigma = 0.40$)

Keywords: Language Games, English Vocabulary Learning, Satisfaction

* Corresponding author

บทนำ (Introduction)

ในยุคปัจจุบันที่การศึกษาและการเรียนรู้ไม่มีขอบเขต ภาษาอังกฤษมีบทบาทที่สำคัญมากเนื่องจากเป็นภาษาหลักที่เชื่อมโยงผู้คนจากหลากหลายวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ทั่วโลก อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งช่วยให้ผู้คนสามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (ชฎาพร โพธิ์สุวรรณและคณะ, 2561) ภาษาอังกฤษไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คนจากประเทศต่าง ๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล องค์ประกอบนี้ทำให้ภาษาอังกฤษกลายเป็นภาษาที่สำคัญและมีประโยชน์ในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นในชีวิตประจำวัน การทำงาน การศึกษา หรือในด้านธุรกิจซึ่ง Crystal (2003) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไว้ว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในยุคแห่งการสื่อสารสมัยใหม่ ไม่เพียงแต่เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนในด้านการศึกษาที่กว้างขึ้น แต่ยังช่วยเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงานในสภาพแวดล้อมที่มีการสื่อสารระหว่างประเทศภาษาอังกฤษเป็นหลัก นอกจากนี้ Llyosovna (2020) พบว่า ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการใน 67 ประเทศ และเป็นภาษาราชการรองใน 27 ประเทศทั่วโลก ความสำคัญของภาษาอังกฤษยังได้รับการยืนยันจากนักวิชาการไทย เช่น ภราดร สุขพันธ์ (2561) ซึ่งเน้นว่า ทักษะภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเข้าถึงโอกาสในการศึกษา การเรียนรู้วัฒนธรรม และการประกอบธุรกิจ อีกทั้งยังมีผลต่อการศึกษาและโอกาสในอาชีพงาน การมีทักษะภาษาอังกฤษที่ดีจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะเข้าถึงโอกาสในการทำงานที่ดีขึ้นและการเคลื่อนย้ายทางสังคมอีกด้วย (Ganapathy-Coleman, 2023)

จากความสำคัญของภาษาอังกฤษที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นวิชาพื้นฐานที่จำเป็นต้องเรียนรู้ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับอุดมศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการเผชิญกับโลกที่เชื่อมโยงกันอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังประสบปัญหาหลายประการที่ทำให้ผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ดังที่ สิริพร คำจันทร์ (2562) รายงานว่า ประเทศไทยมีอันดับความสามารถด้านการใช้ภาษาอังกฤษอยู่ที่ 104 จาก 120 ประเทศตามดัชนีความสามารถทางภาษาอังกฤษ (EF English Proficiency Index) ซึ่งถือว่าต่ำเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศอื่นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีแนวโน้มที่ไม่ดีขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมา นอกจากนี้ ผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศไทย พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ที่ 32.75, 41.20 และ 37.80 ในปีการศึกษา 2561, 2562 และ 2563 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่ามาตรฐานที่คาดหวัง (ธนากร เทียนทอง, 2563) ด้วยเหตุนี้ ภาษาอังกฤษจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษา

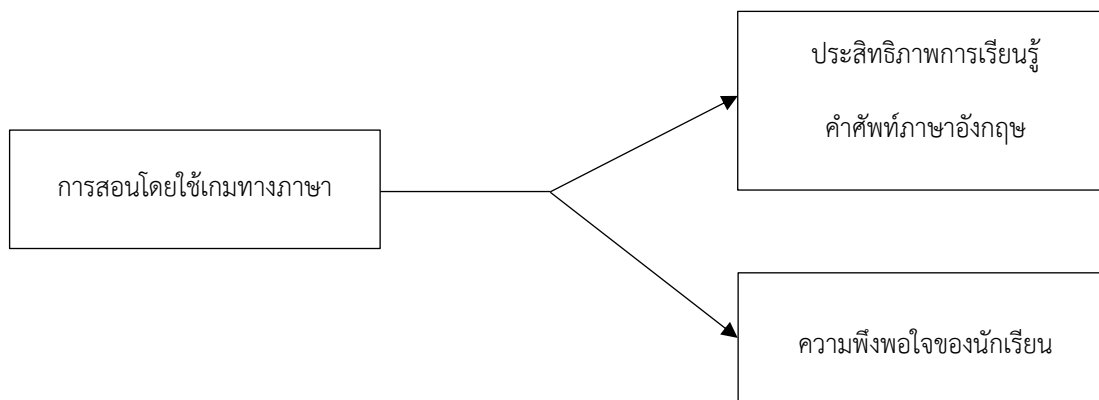
การเน้นการเรียนรู้คำศัพท์มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา เนื่องจากคำศัพท์เป็นรากฐานที่จะพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (เพ็ญจันทร์ แก้วมณี, 2564) การมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจและใช้ภาษาต่างประเทศได้อย่างมั่นใจ สามารถสร้างประโยคที่ถูกต้อง และสามารถมีส่วนร่วมในการสนทนาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (รัชนิ โพธิ์ศรี, 2563) การใช้วิธีการสอนที่หลากหลายและสร้างสรรค์ เช่น การใช้กิจกรรมที่สนุกสนานในการสอนคำศัพท์ จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และทำให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพมากขึ้น (ณัฐวุฒิ ดำรงค์, 2562) นอกจากนี้การมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้าง

ความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันอย่างเป็นธรรมชาติอีกด้วย (Paul Nation, 2022)

จากการศึกษาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษที่โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ ตำบลเกาะแก้ว อำเภอเมือง สงขลา จังหวัดสงขลา พบว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยปัญหาหลักๆ คือ นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษในเชิงลบ โดยรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยากและไม่น่าสนใจ การเรียนรู้คำศัพท์ทำให้รู้สึกเบื่อหน่ายและไม่กระตือรือร้น เนื่องจากกิจกรรมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์ไม่สามารถดึงดูดความสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผลการสอบและการประเมินในรายวิชาภาษาอังกฤษยังสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการเรียนรู้ที่ต่ำกว่ามาตรฐาน โดยคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในการทดสอบคำศัพท์อยู่ในระดับต่ำโดยเฉพาะบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการใช้คำศัพท์ การวิเคราะห์ปัญหาในเชิงปริมาณพบว่าคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบคำศัพท์ของนักเรียนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยที่คาดหวัง ในเชิงคุณภาพนักเรียนมักให้ข้อเสนอแนะว่า การเรียนรู้คำศัพท์ไม่น่าสนใจและไม่สามารถเชื่อมโยงกับการใช้งานจริงได้ ทำให้พวกเขารู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่น่าเบื่อและยากเกินไป การแก้ไขปัญหาเหล่านี้คือครูผู้สอนควรหาวิธีการสอนที่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้มากขึ้น เช่น การใช้กิจกรรมที่มีความสนุกสนานและมีส่วนร่วม หรือการนำเทคนิคการเรียนรู้ที่หลากหลายเข้ามาช่วยในการสอนคำศัพท์ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พบในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกมทางภาษาเข้ามาใช้เป็นนวัตกรรมในการสอนซึ่งเป็นทางเลือกที่มีประสิทธิภาพ Boocock (1974) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกมการสอนไว้ว่า เกมสร้างจูงใจและสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีในการเรียนการสอน อีกทั้ง Orcutt (1972) ได้ทดลองใช้เกมในการสอนโดยแบ่งกลุ่มทดลองเป็นสามกลุ่ม กลุ่มที่หนึ่ง นักเรียนมีโอกาสในการเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองครูผู้สอนเลือกเกมให้ในการเรียน กลุ่มที่สามสอนโดยไม่ใช้เกม ผลคือ นักเรียนกลุ่มที่เลือกเกมเองมีความสามารถในการใช้ภาษาได้ดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้ และทั้งสองกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความมั่นใจสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกมเลย ซึ่งผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะให้นักเรียนได้ฝึกฝนคำศัพท์และทำให้การเรียนรู้คำศัพท์เป็นเรื่องที่สนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น และทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีส่วนร่วม นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการใช้คำศัพท์ใหม่ ๆ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมบิงโกคำศัพท์, เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์, หรือการเล่นปริศนาถามตอบ ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกและมีชีวิตชีวามากขึ้น เหตุผลในการเลือกใช้เกมทางภาษาเป็นเพราะเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการและลดความตึงเครียดในชั้นเรียน เกมสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมและเพิ่มแรงจูงใจและสร้างความมั่นใจในการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนจะมีโอกาสใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ที่เป็นจริงมากขึ้นและสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นผ่านการเล่นและการทำกิจกรรมที่สนุกสนาน นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านเกมยังช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างครบถ้วน การใช้เกมทางภาษาจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการปรับปรุงประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objective of the Research)

1) เพื่อพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยการใช้เกมทางภาษา

2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิธีวิจัย (Research Methodology)

1. ประชากร

1.1 ประชากรคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐจำนวน 26 คน จำนวน 1 ห้องเรียนที่มีปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้เกมทางภาษา ประกอบด้วยประเภทของเกม เนื้อหาของเกมและวิธีการดำเนินการ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

ประสิทธิภาพการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย ความสามารถในการจำคำศัพท์ จำนวนคำที่นักเรียนสามารถจำได้ การใช้คำศัพท์ในบริบทที่ถูกต้อง และคะแนนที่ได้จากการทดสอบคำศัพท์

ความพึงพอใจของนักเรียน ประกอบด้วย การสำรวจหรือแบบสอบถามความรู้สึกเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยเกมความต้องการที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมผ่านเกม

3. ขอบเขตเนื้อหา

3.1 กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รหัส อ13101 ภาคเรียนที่ 1 ตามหนังสือเรียน Smile ป.3 Unit 1-3 โดยแบ่งเนื้อหาส่วนคำศัพท์ออกเป็น 5 เรื่อง ดังนี้

1. Countries ประกอบด้วยคำศัพท์จำนวน 6 คำ โครงสร้างไวยากรณ์จำนวน 2 โครงสร้าง
2. Daily routine ประกอบด้วยคำศัพท์จำนวน 6 คำ โครงสร้างไวยากรณ์จำนวน 1 โครงสร้าง
3. Weather ประกอบด้วยคำศัพท์จำนวน 5 คำ โครงสร้างไวยากรณ์จำนวน 2 โครงสร้าง
4. Seasons ประกอบด้วยคำศัพท์จำนวน 4 คำ โครงสร้างไวยากรณ์จำนวน 2 โครงสร้าง
5. Appearance ประกอบด้วยคำศัพท์จำนวน 6 คำ โครงสร้างไวยากรณ์จำนวน 3 โครงสร้าง

4. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แผนการสอนโดยใช้เกมทางภาษา
- 2) ข้อสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 3) แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษา

4.2 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนโดยใช้เกมทางภาษา

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลาง คำอธิบายรายวิชา และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน สำหรับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมทางภาษาประกอบการสอน

1.3 วิเคราะห์จุดประสงค์และเนื้อหาย่อยเพื่อกำหนดแผนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง (รวม 10 ชั่วโมง) ดังนี้:

แผนการสอนที่ 1 Countries เกมปริศนาถาดตอบ (Baambozle Game)

แผนการสอนที่ 2 Daily routines เกมสะกดคำ (Spelling Game)

แผนการสอนที่ 3 Weather เกมแตะคำศัพท์ (Tap Tap Game)

แผนการสอนที่ 4 Seasons เกมบิงโกคำศัพท์ (Vocabulary Bingo)

แผนการสอนที่ 5 Appearance เกมจับคู่ภาพและคำศัพท์ (Matching Picture and Word Game)

1.5 เสนอแผนการสอนที่จัดทำเสร็จแล้วต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอคำแนะนำ

1.6 ปรับปรุงแผนการสอนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.7 นำแผนการสอนเสนอให้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบสอดคล้อง โดยใช้แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ดังนี้:

ระดับ 5 คือ สอดคล้องมากที่สุด

ระดับ 4 คือ สอดคล้องมาก

ระดับ 3 คือ สอดคล้องปานกลาง

ระดับ 2 คือ สอดคล้องน้อย

ระดับ 1 คือ สอดคล้องน้อยที่สุด

การพิจารณาความสอดคล้องโดยใช้เกณฑ์แปลความหมายในช่วงคะแนน ดังนี้:

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 คือมีระดับความสอดคล้องมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 คือมีระดับความสอดคล้องมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 คือมีระดับความสอดคล้องปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 คือมีระดับความเหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 คือควรปรับปรุงแผนการสอน

ผลการประเมิน พบว่าแผนการสอนมีคะแนนเฉลี่ย 4.60 ซึ่งอยู่ในระดับความสอดคล้องมากที่สุด

1.8 ปรับปรุงแผนการสอนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำแผนการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปใช้จริง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 26 คน

2. ข้อสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551 คำอธิบายรายวิชา และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 ศึกษาวิเคราะห์สาระการเรียนรู้และแผนการสอน

2.3 ศึกษาแนวทางการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.4 สร้างข้อสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ โดยนำไปใช้จริง 20 ข้อ

2.5 นำข้อสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ

2.6 ปรับปรุงข้อสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 เสนอตัวอย่างข้อสอบให้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพ โดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อสอบ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาคะแนนดังนี้

+1 คือ เมื่อ**แน่ใจ**ว่าข้อคำถามนั้น**สอดคล้อง**ต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

0 คือ เมื่อไม่**แน่ใจ**ว่าข้อคำถามนั้น**สอดคล้อง**ต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

-1 คือ เมื่อ**แน่ใจ**ว่าข้อคำถามนั้น**ไม่สอดคล้อง**ต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ซึ่งข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกิน 0.5 ขึ้นไป ในการวิจัยนี้ ข้อสอบได้รับค่า IOC เท่ากับ 1.00 คือ มีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.8 นำข้อสอบที่ได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

2.9 นำข้อสอบที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว นำไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 26 คน

3. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษา

3.1 ศึกษาความรู้พื้นฐานในการสร้างแบบสอบถาม โดยการสำรวจแนวทางและวิธีการจากตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มุ่งเน้นไปที่เกมทางภาษา จำนวน 8 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ซึ่งมีระดับความคิดเห็น 5 ระดับ ดังนี้:

ระดับ 5: พึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4: พึงพอใจมาก

ระดับ 3: พึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2: พึงพอใจน้อย

ระดับ 1: พึงพอใจน้อยที่สุด

3.3 เสนอแบบสอบถามที่จัดทำเสร็จแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ

3.4 ปรับปรุงแบบสอบถาม ตามข้อเสนอแนะเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์และความแม่นยำ

3.5 ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม โดยการเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถามในแบบสอบถาม โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยเกณฑ์การพิจารณาคะแนน ดังนี้

+1 คือ เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

0 คือ เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

-1 คือ เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ซึ่งแบบสอบถามที่ผ่านเกณฑ์ต้องมีค่า IOC เกิน 0.5 ขึ้นไป ในการวิจัยนี้ แบบสอบถามได้รับค่า IOC เท่ากับ

1.00 คือ มีความสอดคล้องต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.6 ปรับปรุงแบบสอบถาม ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้แบบสอบถามมีความเหมาะสมและใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.7 นำแบบสอบถามไปใช้จริง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 26 คน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยตามแบบแผนการทดลองในงานวิจัยครั้งนี้เป็นแบบกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ที่มีการดำเนินการแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยมีรายละเอียดของการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

5.1 จัดเตรียมเครื่องมือเพื่อดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัย ประกอบด้วย แผนการสอนโดยใช้เกมทางภาษา, ข้อสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษา

5.2 ทดสอบก่อนเรียน ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยข้อสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งมีทั้งหมด 4 ตอน มีจำนวน 20 ข้อ รวม 20 คะแนน คำถามข้อละ 1 คะแนนใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที หากผู้เรียนตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน หากนักเรียนตอบผิดจะได้ 0 คะแนน

5.3 ดำเนินการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนกับประชากร คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐจำนวน 26 คน ที่มีปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยสอนและใช้นวัตกรรมเกมทางภาษา ตามแผนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษา จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมแล้ว 10 ชั่วโมง

5.4 ทดสอบหลังเรียน หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครบ 10 ชั่วโมงแล้ว ผู้วิจัยจัดการทดสอบหลังเรียนด้วยข้อสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นข้อสอบฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน แต่จะมีการสลับเปลี่ยนข้อตามความเหมาะสม

5.5 ศึกษาความพึงพอใจ ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาจำนวน 8 ข้อ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการใช้เกมทางภาษา 2) ด้านครูผู้สอน และ 3) ด้านผลลัพธ์

5.6 นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้ไปทำการวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล (Research Conclusions and Discussion)

1. ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกมทางภาษา แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกมทางภาษา

ประชากร	N	คะแนนเต็ม	μ	σ	ร้อยละการพัฒนา
ก่อนเรียน	26	20	8.19	1.64	40.38
หลังเรียน	26	20	16.27	3.01	

จากตารางที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกมทางภาษา พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน และมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.38

2. ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษา แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	รายการประเมิน	μ	σ	ระดับความพึงพอใจ
1	ด้านการใช้เกมทางภาษา	4.81	0.43	มากที่สุด
2	ด้านครูผู้สอน	4.84	0.42	มากที่สุด
3	ด้านผลลัพธ์	4.88	0.35	มากที่สุด
รวมทั้งหมด		4.85	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทางภาษา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวม 4.85

อภิปราย (Research Conclusions)

1. ผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผ่านการใช้เกมทางภาษา คะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.38

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าคะแนนหลังการเรียนรู้นักเรียนมีการพัฒนาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนการเรียน โดยมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นสูงถึงร้อยละ 40.38 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของการใช้เกมทางภาษาเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะเกมทางภาษาช่วยเพิ่มความสุขสนทนและดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Pinter (1977) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งใช้เกมการศึกษาและใช้การสอนตามตำรา กับนักเรียนจำนวน 94 คน ผลคือกลุ่มที่เรียนด้วยเกมทางภาษามีความคงทนในการจำคำศัพท์มากกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ค้นพบว่าการใช้เกมยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้สึกกดดัน เนื่องจากนักเรียนรู้สึกว่าการเล่นเกมสนุกกว่าการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bruner (1966) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการเล่นจะทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่าการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่เคร่งเครียด ทั้งนี้การใช้กิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในวิชาที่ต้องอาศัยการจดจำเช่น การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การวิจัยนี้จึงยืนยันได้ว่าเกมทางภาษาเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะทางภาษาของนักเรียนและสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทการเรียนการสอนที่หลากหลายได้

2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมทางภาษา โดยค่าเฉลี่ยรวมของความพึงพอใจอยู่ที่ 4.85 ซึ่งบ่งชี้ว่าวิธีการเรียนรู้ผ่านเกมไม่เพียงแต่

สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตรและสนุกสนาน แต่ยังสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในข้อคำถามวัดความพึงพอใจข้อที่ 8 ซึ่งวัดระดับความสุขของนักเรียนในการเล่นเกมหาษา พบว่า นักเรียนมีความสุขมากที่สุดด้วยค่าเฉลี่ยสูงสุด ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถของเกมในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุขในการเรียนและเกิดความน่าสนใจ

นอกจากนี้ การใช้เกมหาษาในการเรียนรู้อย่างส่งผลเชิงบวกต่อความสัมพันธ์ในห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็นระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง การเล่นช่วยลดความเครียดและความกดดันที่มักพบในการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความสุขกับการเรียนรู้มากขึ้น ทั้งนี้การใช้กิจกรรมเชิงเกมช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และกระตุ้นความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่เคยมีทัศนคติเชิงลบต่อการเรียน การพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เช่นนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลและยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ในการวางแผนพัฒนาผู้เรียนครั้งต่อไปในรายวิชาภาษาอังกฤษ

1.1 การปรับเปลี่ยนเกมหาษา ผู้สอนควรพัฒนาเกมให้ครอบคลุมคำศัพท์สำหรับที่นักเรียนยังมีปัญหาและปรับระดับความยาก ให้เหมาะสมในแต่ละชั้นเรียน

1.2 การวางแผนการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ผู้สอนควรมีการปรับแผนการเรียนรู้ให้ยืดหยุ่นตามความเหมาะสมของผู้เรียนตนเอง จัดกลุ่มตามความสามารถ และจัดสรรทรัพยากรที่ใช้ที่เหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษากับกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความแตกต่างในการใช้เกมหาษาในแต่ละช่วงวัย

2.2 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมอื่นๆ และทดลองใช้เกมหลากหลายประเภท ทั้งแบบดิจิทัลและไม่ใช้ดิจิทัล เพื่อหาความแตกต่างในประสิทธิภาพของแต่ละรูปแบบ

ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย (Contribution of the Study)

1. การทำวิจัยในครั้งนี้ทำให้ได้ทราบถึงเกมหาษาที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งสามารถนำไปใช้กับนักเรียนชั้นอื่นที่ประสบปัญหาล้ำๆ กัน หรือใช้ในการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในปีการศึกษาต่อไป

2. นักเรียนจะมีความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเข้าใจ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตประจำวันและการเรียนในระดับที่สูงขึ้น

3. ครูจะได้รับเทคนิคการสอนที่หลากหลายมากขึ้นจากการใช้เกมหาษา พร้อมกับแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสนุกสนานในกระบวนการเรียนการสอน

เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ชญาพร โพธิ์สุวรรณ และคณะ. (2561). ในยุคปัจจุบันที่การสื่อสารและการเรียนรู้ไม่รู้จักพรมแดน. *วารสารวิชาการภาษา และการสื่อสาร*, 1388.
- ณัฐภูมิ ดำรงค์. (2562). การใช้กิจกรรมที่สนุกสนานในการสอนคำศัพท์. *วารสารการศึกษาภาษา*, 13(2), 78-85.
- ธนากร เทียนทอง. (2563). คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสาร การศึกษาพัฒนา*, 41(3), 112-120.
- เพ็ญจันทร์ แก้วมณี. (2564). คำศัพท์เป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ. *วารสารการศึกษา*, 32(1), 55-70.
- ภราดร สุขพันธ์ (2561). ความสำคัญของทักษะภาษาอังกฤษต่อการศึกษาและโอกาสในธุรกิจ. *วารสารการศึกษาระหว่าง ประเทศ*, 9(1), 123-140.
- รัชนิ โพธิ์ศรี. (2563). การเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการสอนคำศัพท์. *วารสารการสอนภาษา*, 29(4), 89-102.
- สิริพร คำจันทร์. (2562). รายงานอันดับความสามารถด้านการใช้ภาษาอังกฤษของประเทศไทย. ดัชนีความสามารถทาง ภาษาอังกฤษ, 104.
- Boocock and Schild. (1974). *Stimulation and Games*. Longman.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Crystal, D. (2003). *English as a Global Language*. Cambridge University Press.
- Ganapathy-Coleman, S. (2023). The Global Importance of English: Education and Career Opportunities. *International Journal of Language and Communication*, 12(1), 45-60.
- Llyosovna, M. (2020). The importance of English as a global language in contemporary society. *International Journal on Orange Technologies*, 2(4), 232-245.
- Nation, P. (2022). *Vocabulary knowledge as a foundation for language learning success*. *Language Learning Research*, 15(1), 1-25.
- Orcutt, L. E. (1977). Children Management of Instructional Game: Effect Upon Cognitive Abilities, Behavioral, Maturity and Self Concept of Disadvantaged Preschool Children. *Dissertation Abstract International*, 32(1): 710-A-711-A.
- Pinter, D.K. (1977). The Effects on Academic Games on Spelling Achievement of the Third Grade, *Desertion Abstracts International*. 2, 710-A.