

การออกแบบบัตรเกมเพื่อใช้ในการเรียนคำศัพท์ภาษาไทย - เวียดนามด้วยตนเอง DESIGNING GAME CARDS FOR LEARNING THAI -VIETNAMESE

VOCABULARY BY ONESELF

Nguyen Kieu Yen¹

Do Thi Hong Tham²

Truong Thi Gam³

Received : May 4, 2024

Revised : July 10, 2024

Accepted : July 17, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบัตรเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยด้วยตนเองของนักศึกษาเวียดนาม และผลสัมฤทธิ์จากการเรียนคำศัพท์ด้วยตนเองโดยใช้บัตรเกม ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนโดยใช้บัตรเกม คำศัพท์ด้วยตนเอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือนักศึกษาชาวเวียดนามชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2023 – 2024 ที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศ แห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) จำนวน 27 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วย 1. บัตรเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยโดยมีคำศัพท์จำนวน 104 คำ 2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเองโดยใช้บัตรเกมของนักศึกษาเวียดนาม จำนวน 52 ข้อเป็นแบบ อัตนัย 3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาชาวเวียดนามที่มีต่อการเรียนโดยใช้บัตรเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การวิจัยครั้งนี้ คือ คะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (Paired sample t-test) ผลการวิจัยคือ 1) ผู้วิจัยได้บัตรเกมจำนวน 2 ชุด มีคำศัพท์จำนวน 104 คำซึ่งแบ่งเป็นคำศัพท์ภาษาไทยจำนวน 52 คำและภาษาเวียดนามจำนวน 52 คำ โดยใช้หมวดคำศัพท์ ชื่อผักและผลไม้ในชีวิตประจำวัน 2) ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนคำศัพท์ด้วยตนเอง โดยใช้บัตรเกมของนักศึกษาเวียดนามหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักศึกษาชาวเวียดนามมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บัตรเกมคำศัพท์ด้วยตนเองอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บัตรเกม, คำศัพท์ภาษาไทย – เวียดนาม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

¹ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง (Lecturer of Thai Division, University of Foreign Language Studies, The University of Danang)

² นักศึกษาวิชาเอกภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง (Thai Language Major Students, Thai Division, University of Foreign Language Studies, The University of Danang)

³ นักศึกษาวิชาเอกภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง (Thai Language Major Students, Thai Division, University of Foreign Language Studies, The University of Danang)

This research aims to create game cards that promote self-learning of Thai vocabulary among Vietnamese students and to evaluate the effectiveness of self-learning with these game cards, using a pre-test and post-test criterion of 70%. Additionally, it studies the satisfaction level of Vietnamese students towards learning using self-made vocabulary game cards. The sample group for this research consists of 27 first-year students studying Thai language in the Bachelor of Arts program at the University of Foreign Language Studies, The University of Danang, Vietnam. The research tools used include:

1. Game cards designed to promote learning of 104 Thai vocabulary words, including 52 Thai words and 52 Vietnamese words related to daily life fruit names.
2. A pre-test and post-test evaluation of the effectiveness of self-learning using game cards, consisting of 52 subjective questions.
3. A satisfaction survey to assess Vietnamese students' satisfaction with learning using self-made vocabulary game cards.

Statistical analysis for this research includes mean scores , standard deviation, and paired sample t-test to compare mean scores. The research findings are as follows:

1. The researcher created two sets of game cards containing 104 vocabulary words, divided into 52 Thai words and 52 Vietnamese words, using fruit names in daily life categories.
2. The effectiveness of self-learning using game cards among Vietnamese students showed a statistically significant improvement after learning compared to before learning, with a p-value < .05.
3. Vietnamese students expressed the highest level of satisfaction with learning using self-made vocabulary game cards

Keywords : Game cards, Thai - Vietnamese vocabulary, learning outcomes

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศต้องเริ่มต้นจากการฝึกอ่านและเขียนตัวหนังสือสำหรับชาวเวียดนามที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศนั้นจะมีอุปสรรคตั้งแต่เริ่มต้น เพราะตัวอักษรภาษาไทยมีลักษณะพิเศษหลายอย่าง มีพยัญชนะ 44 ตัว มีสระ 32 ตัว มีวรรณยุกต์ 4 ตัว และมีเครื่องหมาย 28 ตัว กฎเกณฑ์ในการประสมพยางค์ของภาษาไทยและภาษาเวียดนามมีความแตกต่างกันทำให้ผู้เรียนใช้เวลาค่อนข้างมากในการฝึกอ่านภาษาไทย ส่งผลให้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทย – เวียดนามใช้เวลามากพอสมควร

การเรียนรู้คำศัพท์เป็นขั้นตอนสำคัญในการเรียนภาษาต่างประเทศ เพราะมีส่วนช่วยในการสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพดังที่ Ghadessy (อ้างถึงใน สำเนา ศรีประมงค์, 2547) ให้ความเห็นว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา คำศัพท์จึงถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการหรือความรู้ต่าง ๆ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลบุคคลหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด

ความรู้เรื่องคำศัพท์จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะ 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนดังที่ Russell (1961) ได้กล่าวไว้ว่าในด้านกรฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนล้วนแล้วแต่เป็นผลมาจากการเข้าใจคำศัพท์ทั้งสิ้น หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถนำคำศัพท์สร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค เรียงความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย สำหรับปัจจัยที่ทำให้ทักษะการเรียนรู้ทางภาษาทั้ง 4 ทักษะประสบความสำเร็จนั้นคือ ความสามารถด้านคำศัพท์ การรู้ความหมายของคำศัพท์และสามารถใช้คำศัพท์เป็นส่วนประกอบของข้อความเพื่อสื่อความหมาย ดังนั้น การรู้คำศัพท์จึงช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจในการเรียนและการสื่อสารกับเจ้าของภาษา นอกจากนี้ ปรียานุช คิมหะจันท์ (2558 : 182) กล่าวว่า “ความสำคัญของคำศัพท์คือ การได้ใช้ทุกวันใน ในชั้นเรียน และในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนที่จะประสบความสำเร็จในการสื่อสารเป็นผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์ที่มากที่สุด ”

จากการสำรวจวิธีการเรียนคำศัพท์ของนักศึกษาชาวเวียดนามจำนวน 100 คนที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) ยังใช้เวลาในการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเองน้อย เนื่องจากยังไม่มีวิธีที่เหมาะสม และขาดความร่วมมือในการเรียนรู้ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความมั่นใจน้อยมากในการสื่อสารภาษาไทยกับเจ้าของภาษาโดยเหตุผลในการไม่มั่นใจดังกล่าวมาจากการกังวลว่ามีคลังคำศัพท์น้อย

บัตรเกมการเรียนรู้ภาษาไทย-เวียดนาม เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญในการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ภาษาทั้งสองภาษาอย่างเป็นรูปธรรม การออกแบบบัตรเกมเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่การกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ และการจดจำคำศัพท์โดยการเล่นเกมและกิจกรรมที่สนุกสนาน

โดยเกมนี้จะถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้สนุกกับกระบวนการเรียนรู้ และมีความเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับภาษา นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นข้อมูล

หลักในการพัฒนาบัตรเกมเพิ่มเติม และอาจเป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในทั้งสองประเทศ ทั้งนี้เพื่อให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนานอย่างต่อเนื่อง และมีผลการเรียนที่ดีขึ้นในระยะยาว

ด้วยความสำคัญของการมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาไทย และสภาพปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเองของนักศึกษาชาวเวียดนาม มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าควรมีรูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเองอย่างสะดวก สามารถร่วมมือกับเพื่อนได้ เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ประหยัดค่าใช้จ่ายและส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยให้แก่ นักศึกษาชาวเวียดนาม ผู้วิจัยจึงสร้างบัตรเกมเพื่อใช้ในการเรียนคำศัพท์ภาษาไทย – เวียดนามด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างบัตรเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยด้วยตนเองของนักศึกษาเวียดนามที่เรียนหลักสูตร ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang)
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเองโดยใช้บัตรของนักศึกษาเวียดนามที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาเวียดนามที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) ที่มีต่อการเรียนโดยใช้บัตรเกมคำศัพท์ด้วยตนเอง

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาชาวเวียดนามชั้นปีที่ 1 ที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเองโดยใช้บัตรเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้บัตรเกมอยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักศึกษาชาวเวียดนามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) ชั้นปีที่ 1- 4 ปีการศึกษา 2023-2024 จำนวน 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาชาวเวียดนามชั้นปีที่ 1 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) จำนวน 27 คนโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

แหล่งข้อมูลผู้ให้ข้อมูล

นักศึกษาชาวเวียดนามชั้นปีที่ 1 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) จำนวน 27 คนโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บัตรเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยโดยมีคำศัพท์จำนวน 104 คำ โดยหมวดใช้คำศัพท์ชื่อผักและผลไม้แบ่งเป็น 2 ชุด ๆ ละ 52 คำ โดยประยุกต์มาจากหมวดคำศัพท์ของ การกำหนดคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยสำหรับผู้เรียนชาวต่างประเทศระดับต้น (รุ่งฤดี แผลงศร. 2554)
2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ด้วยตนเองโดยใช้บัตรเกมของนักศึกษาเวียดนามจำนวน 52 ข้อเป็นแบบอัตนัย
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาชาวเวียดนามที่มีต่อการเรียนโดยใช้บัตรเกมโดยใช้เกณฑ์แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุดตามวิธีการของ Likert โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2540)

คะแนน 5	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด
คะแนน 4	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจมาก
คะแนน 3	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจปานกลาง
คะแนน 2	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจน้อย
คะแนน 1	หมายถึง	มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

คะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจนำมาแปลความหมายของค่าเฉลี่ยโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การหาคุณภาพ

ผู้วิจัยหาคุณภาพของเครื่องมือโดยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา โดยใช้วิธีการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence: IOC) ซึ่งระดับคะแนนที่ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินได้มี 3 ระดับ

มีความเห็นว่าถูกต้อง	ให้คะแนน	+1
มีความเห็นว่าไม่แน่ใจ	ให้คะแนน	0
มีความเห็นว่าไม่ถูกต้อง	ให้คะแนน	-1

นำคำแนะนำจากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งผลปรากฏว่าค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.98 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยสำรวจสภาพการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชาวเวียดนาม จำนวน 100 คน จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างบัตรเกมคำศัพท์จำนวน 2 ชุด ๆ ละ 52 คำโดยใช้หมวดคำศัพท์ชื่อผักและผลไม้ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันโดยประยุกต์จากคำศัพท์ในแบบเรียนภาษาไทยของมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2023 – 2024 จำนวน 27 คนโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในกิจกรรมการเรียนรู้ของรายวิชาฟัง พูด 1 จำนวน 4 ครั้ง ๆ ละ 20 นาที ได้เล่นบัตรเกมภาษาไทย – เวียดนาม โดยแบ่งนักศึกษาเป็น 7 กลุ่ม

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาจำนวน 27 คนดังกล่าว

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การวิจัยครั้งนี้ คือ คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (Paired sample t-test)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบบัตรเกมเพื่อใช้ในการเรียนคำศัพท์ภาษาไทย – เวียดนามด้วยตนเอง มีผลการวิจัยดังนี้

1. ผู้วิจัยได้สร้างบัตรเกมจำนวน 2 ชุดมีคำศัพท์จำนวน 104 คำซึ่งแบ่งเป็นคำศัพท์ภาษาไทยจำนวน 52 คำและภาษาเวียดนามจำนวน 52 คำ ซึ่งประยุกต์จากคำศัพท์ในแบบเรียนภาษาไทยของมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) และใช้หมวดคำศัพท์ชื่อผักและผลไม้ในชีวิตประจำวัน โดยประยุกต์ใช้ของ การกำหนดคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยสำหรับผู้เรียนชาวต่างประเทศระดับต้น (รุ่งฤดี แผลงศรี, 2554) โดยผู้ทรงคุณวุฒิได้ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของบัตรคำอยู่ที่ 0.98

2. ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนคำศัพท์ด้วยตนเองโดยใช้บัตรเกมของนักศึกษาชาวเวียดนามที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักศึกษาชาวเวียดนามที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บัตรเกมคำศัพท์ด้วยตนเองอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.59)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้สร้างบัตรเกมจำนวน 2 ชุดมีคำศัพท์จำนวน 104 คำซึ่งแบ่งเป็นคำศัพท์ภาษาไทยจำนวน 52 คำและภาษาเวียดนามจำนวน 52 คำ ซึ่งประยุกต์จากคำศัพท์ในแบบเรียนภาษาไทยของมหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) โดยใช้หมวดคำศัพท์ชื่อผักและผลไม้ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันเนื่องจากพืชและผลไม้ของไทยและของเวียดนามมีความเหมือนกันทำให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยจึงทำให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจง่ายซึ่งผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงจากสิ่งใกล้ตัว ส่งเสริมการเรียนรู้และจดจำของผู้เรียนโดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้หมวดคำศัพท์ของการกำหนดคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยสำหรับผู้เรียนชาวต่างประเทศระดับต้น (รุ่งฤดี แผลงสร, 2554) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างคำศัพท์ให้กับผู้เรียนชาวต่างชาติได้เป็นอย่างดี เพราะมีคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนคำศัพท์ด้วยตนเองโดยใช้บัตรเกมของนักศึกษาชาวเวียดนามที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียน โดยนักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ระดับ .05

3. นักศึกษาชาวเวียดนามที่เรียนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยภาษาต่างประเทศแห่งมหาวิทยาลัยดานัง ประเทศเวียดนาม (University of Foreign Language Studies, The University of Danang) มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บัตรเกมคำศัพท์ด้วยตนเองอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.59) สอดคล้องกับจุฑาทิพย์ กฐินทอง (2565) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.66, S.D. = 0.53)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำการวิจัยไปใช้

การวิจัยเรื่องการออกแบบบัตรเกมเพื่อใช้ในการเรียนคำศัพท์ภาษาไทย – เวียดนามด้วยตนเอง สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางการออกแบบกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความน่าสนใจและสนุกสนานในการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาได้ นอกจากนี้ยังสามารถให้ผู้เรียนร่วมกันออกแบบบัตรเกมร่วมกับผู้สอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์กระตุ้นความรู้ความจำได้เป็นอย่างดีส่งผลให้การเรียนภาษาได้ผลสัมฤทธิ์เพราะการรู้และจำคำศัพท์ได้มากย่อมทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารภาษานั้น ๆ ได้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. เพิ่มหมวดคำศัพท์ให้หลากหลายและมีจำนวนคำศัพท์ให้มากขึ้นตามระดับความรู้ของผู้เรียน
2. เพิ่มความถี่ในการใช้บัตรเกมในการสอนให้มากขึ้นในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง
3. พัฒนาบัตรเกมที่เป็นกระดาษให้เป็นรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา

เอกสารอ้างอิง

- จุฑาทิพย์ กลิ่นทอง, สุรัตนา อติพัฒน์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Modern Learning Development* 7(4), 320-331.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.*
- บุญชม ศรีสะอาด. (2540). *การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปริญญช คิมพะจันทร์. (2558). *ความสำคัญของความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในการเรียนภาษาอังกฤษ*. *วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน* 21(2), 181-189.
- รุ่งฤดี แผลงศร. (2554). *การกำหนดคำศัพท์พื้นฐานภาษาไทยสำหรับผู้เรียนชาวต่างประเทศระดับต้น*. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ปีที่ 2(2)*, 165-188.
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษผลการใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. *วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- Russell, D. H. (1961). *Children Learn to Read*. New York : Ginn and Company.