

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้
Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ จังหวัดยะลา
The Development of English Vocabulary Pronunciation Ability Using Wordwall Learning
Games for Grade 4 Students at Ban Poyoh School, Yala Province

อัฟนาค ดะบู^{1*}, นูร์ฮัสวานี บอตอ² และ รัชดา แดงโกเมน³
Afnan Dabu^{1*}, Nurhaswanee Boto² and Ratchada Daengkomen³

^{1*}นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

²อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

³ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนบ้านปอเยาะ อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

¹Undergraduate Student in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University

²Lecturer in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University

³English Teacher Ban Poyoh School

*Corresponding author, e-mail: afnandabu14@gmail.com

(Received: September 9, 2025; Revised: October 29, 2025; Accepted: December 25, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยเกมการเรียนรู้ Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยเกมการเรียนรู้ Wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ อำเภอเมือง จังหวัดยะลา สำนัเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall จำนวน 6 แผน 2) เกมการเรียนรู้ Wordwall 3) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (Dependent sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เท่ากับ 80.27/82.08 2) หลังจากการใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ Wordwall มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.62)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์เกมการเรียนรู้ Wordwall, การอ่านออกเสียง, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Abstract

This research aimed to: 1) develop and evaluate the effectiveness of Wordwall learning games for Grade 4 students, aiming to meet the 80/80 efficiency criterion, 2) compare students' English vocabulary pronunciation achievement before and after using Wordwall learning games, and 3) examine students' satisfaction with learning through Wordwall learning games. The participants were 12 Grade 4 students from Ban Poyoh School, Mueang District, Yala Province, under the Yala Primary Educational Service Area Office 1, during the first semester of the 2024 academic year. The sample was selected by purposive sampling.

The research instruments consisted of: 1) six lesson plans using Wordwall learning games; 2) Wordwall learning games; 3) a 20-item English vocabulary pronunciation test; and 4) a student satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing using a dependent samples t-test. The research findings revealed that: 1) the efficiency of the Wordwall learning games met the 80/80 criterion, with an efficiency value of 80.27/82.08; 2) after learning through Wordwall learning games, students' English vocabulary pronunciation skills were significantly higher than before learning at the .05 level; and 3) the overall satisfaction of Grade 4 students toward learning through Wordwall learning games was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.62).

Keywords: The effectiveness of Wordwall learning games, Pronunciation, English vocabulary

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบันประสบกับปัญหาที่เด็กไทยซึ่งเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศนั้น นอกจากผู้เรียนจะไม่สามารถออกเสียงได้แล้วยังไม่รู้ความหมายของคำ ๆ นั้นอีกด้วย เด็กบางคนไม่สามารถเรียนรู้การอ่านออกเสียงได้เนื่องจากขาดความเข้าใจในเรื่องของการเชื่อมโยงตัวอักษรและเสียง ทำให้ไม่สามารถเข้าใจเสียงที่ไม่คุ้นเคยหรืออ่านออกเสียงผิดและยังไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ออกเสียงนั้นอีกด้วย ดังนั้นนอกจากการสอนให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้องแล้ว การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ออกเสียงก็เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นด้วยเช่นกัน (จิรนนท์ เมฆวงษ์, 2547) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของบาร์ง โตรตัน (2544) ได้ระบุว่าการออกเสียงภาษาอังกฤษเป็นปัญหาที่สำคัญปัญหาหนึ่งของนักเรียนไทย ทั้งนี้เนื่องจากความแตกต่างของระบบเสียงระหว่างภาษาไทยที่เป็นภาษาแม่กับระบบเสียงภาษาอังกฤษ ซึ่งในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้น การรู้จักแต่คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ ถ้าผู้เรียนไม่สามารถแปลงเสียงที่เจ้าของภาษาฟังแล้วสามารถเข้าใจได้ ก็ยังไม่ถือว่าสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ ซึ่งจะเห็นว่าการอ่านออกเสียงเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้ หากนักเรียนอ่านไม่ได้ก็จะเป็นอุปสรรคในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ จังหวัดยะลา และได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความยากลำบากในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว ส่งผลให้ไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักเรียนยังไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์พื้นฐาน ทำให้การเรียนรู้ไม่สามารถเกิดขึ้นอย่างเต็มที่ และไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสื่อสารหรือกิจกรรมอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ นักเรียนยังแสดงอาการขาดความสนใจและเบื่อหน่ายในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งสาเหตุสำคัญเกิดจากขาดแรงจูงใจและวิธีการเรียนการสอนที่ยังเน้นการท่องจำและการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาการเรียนรู้ค่อนข้างน้อย และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างยาวนาน ปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน กระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

การเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นแนวทางการสอนที่ออกแบบมาให้ผู้เรียนนั้นมีความสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการเรียนการสอนและฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าตามสถานการณ์จริงที่กำหนดไว้ในเกมส์ไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Klaz Mellander (1993) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ได้นำเสนอไว้ว่าการเรียนรู้ที่ดีจะต้องมีจุดดึงดูดที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจได้และเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และจดจำดีกว่า ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกม Wordwall เข้ามาช่วยในเรื่องการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน จากการศึกษาของบุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำ ศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน

มีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม

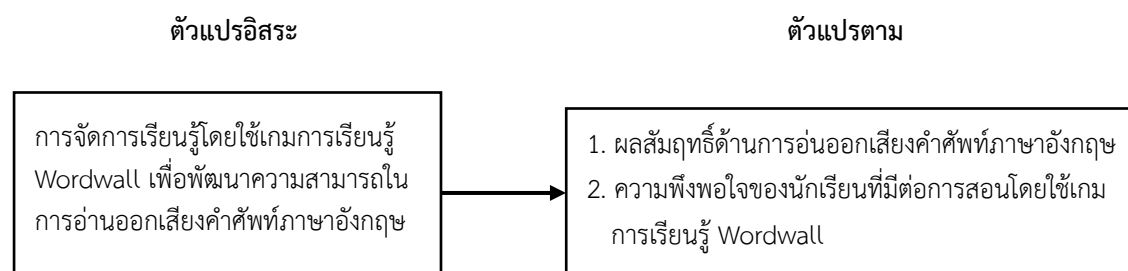
Wordwall เป็นเว็บไซต์ออนไลน์ที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (interactive learning media) และกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม (game-based activities) ซึ่งครูหรือผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมได้ด้วยตนเอง โดยมีแม่แบบ (templates) ให้เลือกใช้อย่างหลากหลาย เช่น เกมจับคู่คำศัพท์ (Matching), เกมตอบคำถาม (Quiz), เกมสุ่มวงล้อ (Random wheel), เกมเรียงลำดับ (Ranking), เกมเติมคำ (Missing words) เป็นต้น และจากการศึกษาพบว่าการใช้ Wordwall ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการใช้ Wordwall เพื่อสร้างเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ Wordwall ยังมีข้อดีในแง่ของการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น (Prensky, 2001)

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว พบว่าการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนบ้านปอเยาะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย ประสิทธิภาพในการเรียนลดลง จึงมีความต้องการนำเกมมาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้โอกาสนี้เพื่อการวิจัยและจัดทำเกมจาก Wordwall เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยการใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านปอเยาะ จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 12 คน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งได้มาด้วยการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ wordwall

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมเรียนรู้ wordwall สำหรับการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้	เรื่อง	จำนวน
แผนที่ 1	Part of Body	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 2	My Family	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 3	Places in Town	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 4	Weather & Season	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 5	Clothes	1 ชั่วโมง 40 นาที
แผนที่ 6	Visiting the Farm	1 ชั่วโมง 40 นาที
รวม		10 ชั่วโมง

2. เกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพที่ 1 เกมการเรียนรู้ Wordwall เรื่อง Part of Body



ภาพที่ 2 เกมการเรียนรู้ Wordwall เรื่อง Weather & Season

3. แบบทดสอบวัดทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ

155

แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน - หลังเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนปีที่ 1-4 จำนวน 20 ข้อ

ข้อ	รูปภาพ	คำศัพท์	ข้อ	รูปภาพ	คำศัพท์
1		Eyes	6		Cow
2		Grandmother	7		Market
3		Sunny	8		Toes
4		T-shirt	9		Stormy
5		mosque	10		Brother

156

ข้อ	รูปภาพ	คำศัพท์	ข้อ	รูปภาพ	คำศัพท์
11		Skirt	14		Rabbit
12		School	17		Mouth
13		Socks	18		Cloudy
14		Chicken	19		Family
15		Hospital	20		Sheep

ข้อ	รูปภาพ	คำศัพท์	ข้อ	รูปภาพ	คำศัพท์
11		Skirt	16		Rabbit
12		School	17		Mouth
13		Socks	18		Cloudy
14		Chicken	19		Family
15		Hospital	20		Sheep

ภาพที่ 3 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

4. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้พัฒนาพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ในหน่วยการเรียนรู้ สนุกกับคำศัพท์ จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบเรียน มีวิธีการดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านปอเยาะ

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวการสอนภาษาแบบธรรมชาติ

1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากหนังสือ New Express 4 และหน่วยการเรียนรู้จาก DLTV 4 วิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games-based Learning) บูรณาการกับการใช้เกมออนไลน์ Wordwall จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที ใช้ในการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมจำนวน 6 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง

1.4 นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นทั้ง 6 แผน ให้อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม และทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งผ่านเกณฑ์การคัดเลือกตามคุณสมบัติ คือ มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ผลการประเมินพบว่า ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 0.50 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้

2. เกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านปอเยาะ เพื่อกำหนด

ขอบเขตและเนื้อหาที่สอดคล้องกับระดับชั้น จากนั้นศึกษาหลักการสอนภาษาแบบธรรมชาติ (Natural Approach) และแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาเกมการเรียนรู้ Wordwall ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2.2 ออกแบบแนวคิดเกมและเป้าหมายการเรียนรู้กำหนด เนื้อหาและคำศัพท์ ที่ต้องการให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงเลือกประเภทของเกม Wordwall ที่เหมาะสม เช่น เกมแบบทดสอบ, เกมหาคู่, เกมสลับคำ, พริกไทล์, และเกมจับคู่ ออกแบบการใช้เกมร่วมกับการสอนในแต่ละช่วงของบทเรียน

2.3 ใช้เครื่องมือในแพลตฟอร์ม Wordwall เพื่อสร้างเกมที่สอดคล้องกับแผนการสอนปรับแต่งการตั้งค่าเกม เช่น จำนวนคำศัพท์, รูปแบบคำถาม, เวลาจำกัด และ ระดับความยากง่าย

2.4 นำเกมไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก (5-10 คน) เพื่อสังเกตการตอบสนองและประสิทธิภาพของเกมเก็บรวบรวมความคิดเห็นจาก นักเรียนและครู เพื่อปรับปรุงเนื้อหาและการออกแบบเกม

2.5 แก้ไขปัญหาหรือข้อบกพร่องที่พบจากการทดลองเพิ่มสื่อการเรียนรู้ เช่น เสียงอ่านตัวอย่าง, ภาพประกอบ, หรือคำอธิบายเพิ่มเติม เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจและฝึกออกเสียงได้ดีขึ้น

2.6 นำเกม Wordwall ในแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน ประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนจาก แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และแบบประเมินความคิดเห็น

3. แบบทดสอบวัดทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และแนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

3.2 ศึกษาเนื้อหาจุดประสงค์และเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานร่วมกับเกมออนไลน์ Wordwall เพื่อสร้างแบบทดสอบ

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นข้อสอบการวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ โดยตีค่าเป็นคะแนน 30 คะแนน ให้ครอบคลุมเนื้อหา วัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อประเมินความเหมาะสม และให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยผลการตรวจสอบแบบทดสอบมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่าน่าพอใจได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

4. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall

4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเป็นกรอบในการสร้างข้อคำถาม

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ โดยแบ่ง แบบสอบถามความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้าน ประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มาก ที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความเหมาะสมในการใช้สำนวนภาษาแสดงความพึงพอใจ ความสอดคล้องของข้อคำถาม และความครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละด้าน แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อประเมินความเหมาะสมของรายการคำถาม และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องและเหมาะสมตามหลักวิชาการ ผลการประเมินพบว่า ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50 แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจมีความสอดคล้องและเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงข้อตกลงและชี้แจงวัตถุประสงค์สำหรับการเรียนการสอน
2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เพื่อวัดทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยทดสอบก่อนที่จะทำการสอนในคาบเรียนแรก
3. ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง จำนวน 6 แผน แผนละ 2 คาบ ๆ ละ 50 นาที เป็นระยะเวลา 10 ชั่วโมง
4. ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้วโดยใช้แบบทดสอบ ชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้หลังจากการจัดการเรียนรู้ โดยคะแนนที่ได้มาจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ รวมถึงแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall นำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบสมมติฐานใช้สถิติ (t-test Dependent)
2. การหาค่าประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall ในแผนการเรียนรู้ โดยใช้สูตร E.I.
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ จังหวัดยะลา ดังนี้

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80

แบบทดสอบก่อนเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	E1	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	E2	E1/E2
30	24.83	80.27	20	16.16	82.08	80.27/82.08

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 80.27/82.08 แสดงว่าเกมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	12	20	10	2.76	17.90	0.000*
หลังเรียน	12	20	16.16	2.48		

*P<.05

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ โดลใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall ก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันโดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ ($\bar{X}$ = 10, S.D. = 2.76) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 16.16, S.D. = 2.48) ซึ่งมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.16 คะแนน แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างนัยสำคัญที่ .05

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall

รายงานการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านสื่อการสอนของเกมการเรียนรู้ Wordwall			
1. มีการแจ้งวัตถุประสงค์ เนื้อหาก่อนเรียนรู้	4.37	0.74	มาก
2. สื่อมีความสวยงามและสร้างสรรค์	4.52	0.51	มากที่สุด
3. ขนาดและตัวอักษร ภาพ เสียงในเกมมีความชัดเจน	4.56	0.58	มากที่สุด
รวม	4.48	0.61	มาก
ด้านความพึงพอใจต่อเกมการเรียนรู้ Wordwall			
4. นักเรียนชอบเกมการเรียนรู้ Wordwall ในการเรียน	4.52	0.64	มากที่สุด
5. เกมการเรียนรู้ Wordwall มีประโยชน์กับนักเรียน	4.63	0.63	มากที่สุด
รวม	4.57	0.63	มากที่สุด
ด้านการพัฒนาการเรียนของนักเรียน			
6. เกมการเรียนรู้ Wordwall ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม	4.67	0.48	มากที่สุด
7. เกมการเรียนรู้ Wordwall ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านให้ดียิ่งขึ้น	4.68	0.70	มากที่สุด
รวม	4.67	0.59	มากที่สุด
ด้านนำความรู้ไปใช้			
8. นำความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.59	0.64	มากที่สุด
9. มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้	4.48	0.75	มาก
10. นำความรู้ไปประยุกต์กับวิชาอื่นได้	4.63	0.63	มากที่สุด
รวม	4.56	0.67	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.57	0.62	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall มีระดับความพึงพอใจของนักเรียน เมื่อสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า ($\bar{X}$ = 4.57 และค่า S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในทุกประเด็น การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall เพื่อพัฒนาด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ พบว่า มีประสิทธิภาพที่ 80.27/82.08 ซึ่งสูงกว่า 80/80 ที่กำหนดไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall มีระดับความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมการเรียนรู้ Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า เกมการเรียนรู้ Wordwall มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยค่าประสิทธิภาพที่คำนวณได้คือ 80.27/82.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ เหตุผลที่เกม Wordwall มีประสิทธิภาพอาจมาจากการออกแบบให้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น และเรียนรู้คำศัพท์ในบริบทที่สนุกสนานและท้าทาย ส่งผลให้เกิดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้นโดยเกมการเรียนรู้ Wordwall เป็นนวัตกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจในการเรียนมากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครื่องมือดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หนึ่งในแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษคือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียน และสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาไปพร้อมกัน จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า การใช้เกม Wordwall ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนมีสมาธิและเรียนรู้ด้วยตนเองได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (Klaz Mellander, 1993) การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ ประสบปัญหาด้านความเบื่อหน่ายของผู้เรียนและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ลดลง ดังนั้น การนำเกมจาก Wordwall มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่สามารถช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวได้ โดยคาดหวังว่าจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียน มีความสนใจมากขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนพบว่าการใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall มีผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10 และหลังเรียน 16.16 แสดงให้เห็นว่ามีการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งบ่งชี้ว่าการใช้เกม Wordwall มีผลในการส่งเสริมความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ถือเป็นเครื่องมือที่สามารถกระตุ้นความสนใจและความมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างดีเยี่ยม ซึ่งสามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ การเพิ่มความสนุกสนานและความท้าทายในการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้เด็กๆ มีสมาธิและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้อีกมากขึ้น ดังนั้นจึงไม่แปลกใจที่ผลการทดสอบหลังเรียนแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาอย่างชัดเจนในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Connolly, T. M., et al. (2012) ที่พบว่า เกมการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างทักษะการอ่านของนักเรียนประถมศึกษาและลดความเครียดในการเรียนการสอน และเกมการเรียนรู้สามารถสร้างแรงจูงใจและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างชัดเจน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall จากผลการวิเคราะห์พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจสูง เพราะเกม Wordwall ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทั้งในและนอกห้องเรียน ทำให้การเรียนรู้สนุกสนานและเกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาการเรียนรู้ นักเรียนรู้สึกว่าการเรียน Wordwall ช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของตนเองดีขึ้น และช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงให้ดียิ่งขึ้น การเรียนรู้ผ่านเกมทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ มีสมาธิ และฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของบุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ที่พบว่าการใช้เกมคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น และยังมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์อีกด้วย

นอกจากนี้ Wordwall ยังมีข้อดีในแง่ของการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนเกม สามารถสร้างแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น (Prensky, 2001) จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านปอเยาะ ประสบปัญหาด้านความเบื่อหน่ายของผู้เรียนและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ลดลง ดังนั้น การนำเกมจาก Wordwall มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่สามารถช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวได้ โดยคาดหวังว่าจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียน มีความสนใจมากขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการออกเสียงและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า การใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall เป็นสื่อการสอนมีประสิทธิภาพและส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยผู้เรียนมีคะแนนความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเกมการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาทักษะการออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้เกมยังช่วย เพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจในการเรียน ลดความเบื่อหน่าย และเสริมสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี และจากผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อเกมในชั้นเรียนสามารถตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการเรียนรู้ Wordwall มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนดังนั้นจึงควรใช้เกมเป็นทางเลือกหรือมีเกมในการเรียนรู้ที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้นเพื่อที่จะพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน

1.2 ครูผู้สอนควรเอาใจใส่ดูแล แนะนำ กระตุ้น และให้กำลังใจ ชมเชยนักเรียนเพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างตั้งใจ ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

1.3 ครูผู้สอนควรจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมซึ่งทำให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมนั้นๆ

1.4 นักเรียนแสดงความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกม Wordwall ในระดับสูงสุด ดังนั้นควร แจกวัสดุประสงค์และเนื้อหา ก่อนเริ่มเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจเป้าหมาย มีความมั่นใจ และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ครูผู้สอนศึกษาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกมกับการสอนทักษะอื่นๆ ในระดับชั้นอื่นๆ

2.2 ครูผู้สอนควรจะศึกษาความความคงทนในการจดจำของนักเรียนต่อการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

2.3 นักวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยเกมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อปรับปรุงการออกแบบกิจกรรมให้สนุกและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จิรนนท์ เมฆวงษ์. (2547). การศึกษาการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 โรงเรียนบูรารักษ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2544). ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686.
- Klaz Mellander. (1993). *Learning is Fun: Game-Based Learning Strategies*. London: Routledge.
- Prensky, M. (2020). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.