

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเรียงคำ Developing English Vocabulary Reading and Spelling Skills Using a Word Sorting Game

อิลฮาม วาเลาะห์^{1*} อัญชริกา จันจุฬา² และนิบุรนา มะแซ³
Ilham Waloh^{1*} Ancharika Janjula² and Niburna Ma-sae³

¹นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

³ครู, กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนบ้านอินทนิล

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

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

³Teachers, Foreign Language Learning Group Ban Inthanin School

*Corresponding author, e-mail: ilhamwaloh2020@gmail.com

(Received: Jun 6, 2025; Revised: June 23, 2025; Accepted: June 28, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมเรียงคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยเกมเรียงคำ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเรียงคำ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านอินทนิล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) เกมเรียงคำ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที (Paired samples t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาเกมเรียงคำเพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล มีประสิทธิภาพ 80.71/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\bar{X}$ = 5.46, S.D. = 0.22) 3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมเรียงคำ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.79)

คำสำคัญ : เกมเรียงคำ, การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ, การสะกดคำ, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Abstract

This study aimed to: 1) develop and determine the effectiveness of a word-ordering game for Grade 2 students based on the 80/80 criterion; 2) compare students' learning achievement before and after using the word-ordering game; and 3) examine students' satisfaction with learning through the game. The sample consisted of 28 Grade 2/1 students from Ban Inthanin School during the first semester of the 2024 academic year. The research instruments included: 1) a word-ordering game, 2) a learning achievement test, and 3) a satisfaction questionnaire. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and Paired samples t-test. The research findings revealed that: 1) the developed word-ordering game, designed

to enhance English vocabulary pronunciation skills of Grade 2 students at Ban Inthanin School, achieved an effectiveness score of 80.71/82.50, which exceeded the set criterion of 80/80; 2) students' post - learning achievement scores were significantly higher than their pre-learning scores at the .05 level ($\bar{X}$ = 5.46, S.D. = 0.22); and 3) students' satisfaction with the word-ordering game was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.79).

Keywords : word sorting games, english reading aloud, spelling, english vocabulary

บทนำ

ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะเป็นในชีวิตประจำวัน การศึกษา หรือการทำงาน โดยเฉพาะในปัจจุบันที่โลกเชื่อมโยงกันมากขึ้น ภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในหลายด้าน เช่น เศรษฐกิจ เทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551) การมีทักษะภาษาอังกฤษที่ดีจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว การสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดีจึงไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และการทำงานเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรระดับสากลได้อีกด้วย

สำหรับประเทศไทย ภาษาอังกฤษถือเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้หลักของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) (กรมวิชาการ, 2545) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยหลายชิ้นชี้ให้เห็นว่านักเรียนไทยจำนวนมากยังคงประสบปัญหาในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะทักษะการอ่าน และการเข้าใจคำศัพท์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษา การอ่านเป็นกระบวนการที่สำคัญต่อการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากเป็นทักษะที่เชื่อมโยงไปสู่การเขียนและการสื่อสารในรูปแบบอื่น ๆ หากผู้เรียนสามารถอ่านและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ดี ก็จะช่วยทำให้พวกเขามีพัฒนาการด้านภาษาที่ดีขึ้นโดยรวม

จากการศึกษาการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนร้อยละ 70 ยังไม่สามารถอ่าน และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้น ปัญหาหนึ่งที่พบ คือ วิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นให้เด็กอ่านตามครู หรือท่องจำคำศัพท์โดยไม่มีบริบท ทำให้นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ได้เพียงชั่วคราว แต่ไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง นอกจากนี้ นักเรียนที่เรียนในบริบทที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เช่นในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่คนส่วนใหญ่จะใช้ภาษามลายูเป็นหลัก อาจรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษไม่มีความจำเป็น ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษลดลงอย่างเห็นได้ชัด

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนา "เกมเรียงคำ" เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยเกมนี้ถูกออกแบบมาให้มีภาพประกอบและกล่องคำศัพท์ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกสะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้การใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ยังช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสุขและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ข้อดีของการใช้เกมเรียงคำ ได้แก่ 1) สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เกมช่วยให้การเรียนภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ นักเรียนรู้สึกสนุกและอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม 2) ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ การเรียงคำช่วยให้นักเรียนฝึกสะกดคำศัพท์ และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรและเสียงอ่าน 3) ส่งเสริม

การเรียนรู้ผ่านภาพประกอบภาพช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ลดความสับสนในการเรียนรู้
4) สามารถนำไปใช้ทบทวนคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถเล่นเกมนี้ซ้ำ ๆ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและความจำระยะยาว

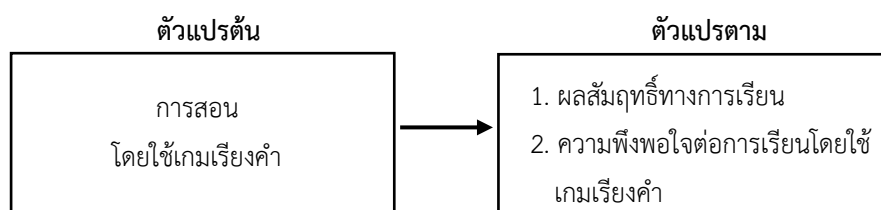
จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวข้างต้น การพัฒนาเกมเรียงคำจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยเสริมสร้างทักษะการอ่านออกเสียงและการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับประถมศึกษาให้ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจในการออกแบบและพัฒนาเกมเรียงคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล อำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยแก้ไขปัญหาทางการอ่านและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเกมเรียงคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการสอนด้วยเกมเรียงคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเรียงคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้อง รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 50 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง รวมจำนวนนักเรียน 28 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การสอนโดยใช้เกมเรียงคำ

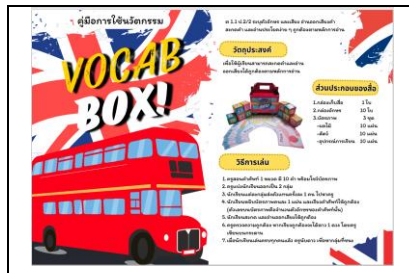
ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเรียงคำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมเรียงคำ เกมที่ใช้ในการสอน มีทั้งหมด 3 เกม ได้แก่ เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game) และเกมสะกดคำ (Spelling Game) เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีชื่อว่า Vocab Box! ประกอบด้วยดังนี้ 1) กล่องอักษร จำนวน 10 กล่อง 2) บัตรภาพ จำนวน 20 แผ่น 3) คู่มือการใช้งาน 1 ฉบับ



ภาพที่ 2 กล่องอักษรและบัตรภาพ



ภาพที่ 3 คู่มือการใช้งาน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง In my classroom เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งใช้สำหรับทดสอบนักเรียนก่อนและหลังใช้เกมเรียงคำ แบบทดสอบมี 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบเลือกตอบมี 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบเติมคำ จำนวน 10 ข้อ

วิธีการเล่นเกม คือ ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม จากนั้นให้ตัวแทนทั้ง 2 กลุ่มออกมาเล่นเกมครั้งละ 3 คน แข่งกัน โดยให้แต่ละกลุ่มหยิบบัตรภาพ 1 แผ่น จากนั้นให้ตัวแทนกลุ่มดังกล่าว หยิบกล่องอักษรมาเรียงให้เป็นคำศัพท์ตามบัตรภาพที่ได้ และจะต้องช่วยกันสะกดคำแต่ละคำและอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง กลุ่มไหนที่ทำเสร็จก่อนและสะกดถูกต้องอ่านถูกจะได้รับ 1 แต้ม เมื่อสมาชิกภายในกลุ่มเล่นกันครบทุกคนแล้ว จะสรุปคะแนนกลุ่มที่ได้คะแนนมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจสร้างขึ้นเพื่อวัดระดับความพึงพอใจในการใช้เครื่องมือการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเรียงคำ โดยแบบสอบถามรายการประเมินมีทั้งหมด 10 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ 2) ด้านภาพและรูปแบบเกม 3) ด้านเนื้อหา เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Scale) ซึ่งกำหนดคะแนน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สำหรับการให้ความหมายของคะแนนกำหนดเกณฑ์ความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนโดยอาศัยแนวคิดของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) โดยกำหนดค่าแปลความหมายของคะแนนแต่ละอัน ดังนี้

คะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

คะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. ขั้นตอนในการสร้างเกมเรียงคำ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี และขั้นตอนในการสร้างเกมเรียงคำ

1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในการคัดเลือกคำศัพท์ที่จะมาสร้างเกมเรียงคำ

1.3 สร้างเกมตามขอบข่ายเนื้อหา กิจกรรม และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

1.4 นำเกมที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับกิจกรรม รวมถึงครอบคลุมในเนื้อหาและให้คำแนะนำ

1.5 ปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำให้มีความเหมาะสมเพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูล

1.6 นำเกมที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกณฑ์การวัดและประเมินผลมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและให้บรรลุดตามเป้าหมาย ซึ่งผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญอยู่ที่ 0.67-1.00 และค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.98

1.7 นำเกมที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

2. ขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

2.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษฉบับร่าง

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษพิจารณา

2.5 ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหา และความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมาทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ

2.7 ปรับปรุงแก้ไข และจัดพิมพ์เพื่อนำไปเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัย

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา และพิจารณาว่าตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ ซึ่งผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญอยู่ที่ 0.67-1.00 และค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.97

2.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ โดยมีความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.8 ค่าอำนาจจำแนกที่ผ่านเกณฑ์ระหว่าง 0.43-1.00 และความยากง่ายที่ผ่านเกณฑ์ระหว่าง 0.71-0.86

3. ขั้นตอนในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ ดังนี้

3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3 กำหนดประเด็นในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกมเรียงคำ

3.4 เขียนแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกม

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมเรียงคำ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของภาษาและความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง และนำผลการพิจารณาวิเคราะห์หาความเที่ยงตรง โดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมด้านต่างๆกับประเด็นของเนื้อหา (IOC) โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1

3.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแล้ว ไปใช้จริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. เตรียมการทดลอง

1.1 อธิบายวัตถุประสงค์ของการใช้เกมให้ครูและนักเรียนเข้าใจ

1.2 จัดเตรียมแบบทดสอบ แบบสอบถาม

2. ดำเนินการทดลอง

2.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

2.2 ใช้เกมเรียงคำในการเรียนการสอน

2.3 สังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเล่นเกม

3. เก็บข้อมูลหลังการทดลอง

3.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)

3.2 แจกแบบสอบถามความพึงพอใจให้นักเรียนกรอก

3.3 จัดกิจกรรมสัมภาษณ์หรือสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมเรียงคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล โดยใช้การวิเคราะห์ค่า E1/E2

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการใช้เกมเรียงคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล โดยใช้สถิติ t-test (Paired samples t-test)

3. การวิเคราะห์แบบวัดความพึงพอใจต่อการใช้เกมเรียงคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล โดยใช้การวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของเกมเรียงคำ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงและแก้ไขเกมเรียงคำ ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของเกมเรียงคำ ตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน

หน่วยที่	แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	E_1	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	E_2	
1	25	20.18	80.71	20	16.50	82.50	80.71/82.50

จากตารางที่ 1 ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของเกมเรียงคำ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง In my classroom ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า บทเรียนที่ 1 มีประสิทธิภาพ 80.71/82.50 ซึ่งประสิทธิภาพที่ได้ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเรียงคำนำเกมที่ผ่านมาหาประสิทธิภาพแล้ว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของบทเรียน จำนวน 28 คน เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเปรียบเทียบผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนกับการทำแบบทดสอบหลังเรียน ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ จากการทดสอบก่อนเรียนกับการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	28	11.04	1.93	22.54*	0.001
หลังเรียน	28	16.50	2.15		

*p < 0.05

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเกมเรียงคำ พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\bar{x}$ = 5.46, S.D. = 0.22)

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อเกมเรียงคำ ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเรียงคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียน จำนวน 28 คน ที่เรียนด้วยเกมเรียงคำ ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียน ในการเรียนรู้ด้วยเกมเรียงคำ เรื่อง In my classroom

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้			
1. ระดับความพึงพอใจโดยรวมต่อเกมเรียงคำ	4.54	0.82	มากที่สุด
ด้านภาพและรูปแบบเกม			
2. สีเส้นและการออกแบบของเกมเรียงคำดึงดูดความสนใจของนักเรียน	4.54	0.82	มากที่สุด
3. ขนาดและรูปแบบของบัตรคำศัพท์มีความชัดเจน และอ่านง่าย	4.43	0.90	มาก
4. รูปภาพที่ใช้ในบัตรคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำได้ดีขึ้น	4.46	0.91	มากที่สุด
5. ขนาดของบล็อกดาวอักษรมีความเหมาะสม และจับถือได้สะดวก	4.68	0.71	มากที่สุด
6. รูปแบบของเกมเรียงคำมีความน่าสนใจ	4.50	0.82	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา			
7. กิจกรรมที่ใช้ร่วมกับเกมมีความสนุกสนาน และทำให้อยากเรียนรู้	4.79	0.49	มากที่สุด
8. เกมเรียงคำช่วยให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น	4.54	0.82	มากที่สุด
9. เกมเรียงคำช่วยให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้องมากขึ้น	4.46	0.87	มาก
10. นักเรียนต้องการใช้เกมเรียงคำในการเรียนภาษาอังกฤษต่อไป	4.64	0.77	มากที่สุด
รวม	4.56	0.79	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียน เมื่อใช้เกมเรียงคำ เรื่อง In my classroom หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 มีระดับความพึงพอใจในภาพรวมของสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่า ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าโดยส่วนใหญ่ักเรียนมีความพึงพอใจในทุกประเด็นการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเรียงคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านอินทนิล ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาเกมเรียงคำเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่าเกมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพที่ 80.71/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (game-based learning) ตามแนวคิดของ Gee (2003) ที่ระบุว่าเกมสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน นอกจากนี้ ในการสร้างและพัฒนาเกมเรียงคำนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ ทฤษฎี และขั้นตอนในการสร้างเกมเรียงคำ ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สร้างเกมตามขอบข่ายเนื้อหา กิจกรรม และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ นำเกมไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เหมาะสมกับกิจกรรม และได้ปรับปรุง แก้ไขตามคำแนะนำให้มีความเหมาะสมเพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูล แสดงให้เห็นว่าเกมดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาทักษะของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ขวัญพร ยางเงิน (2562) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Warm-up, Presentation, Practice, Production และ Wrap-up เป็นกระบวนการที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีระบบและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ โดยเฉพาะขั้นตอน Warm-up ที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ทำให้

นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและไม่กดดัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Krashen (1982) ที่ระบุว่า "การเรียนรู้ภาษาที่มีบรรยากาศที่เป็นกันเองและลดความกังวลของผู้เรียนจะช่วยให้เกิดการรับรู้ภาษาได้ดีขึ้น" นอกจากนี้ ขั้นตอน Practice และ Production มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่ว (Fluency) ในการใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนได้ฝึกฝนผ่านกิจกรรมแบบโต้ตอบที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม ซึ่งตรงกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่กล่าวว่า "การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและได้รับการสนับสนุนในระดับที่เหมาะสม" นอกจากนี้ รงเทพ ลิ้มมณี (2563) ยังกล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยลดบรรยากาศที่ตึงเครียดระหว่างการเรียนการสอน และมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยความสนุกสนานและการมีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นงพาง สุพิศ (2561) ที่ระบุว่า เกมเป็นเครื่องมือหรือกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเพลิดเพลิน ผ่อนคลายจากความเครียด อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะทางร่างกายและทักษะทางการเรียนรู้

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า เกมเรียงคำเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้งยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนั้นควรมีการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนรู้ที่หลากหลาย และอาจขยายผลไปยังกลุ่มนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพเพิ่มเติม

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนผ่านเกมเรียงคำ พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 16.50, S.D. = 2.15) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 11.04, S.D. = 1.93) โดยมีค่าความแตกต่างที่ 5.46 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 การใช้เกมเรียงคำมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ภูเบศ เรืองฤทธิ์ และคณะ (2566) ได้กล่าวว่า จากการใช้เกมเรียงคำในการเรียนการสอนครั้งนี้ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนกิจกรรมเกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพสอดคล้องกับแนวคิดที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น โดยกระบวนการนี้ทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเสียง คำศัพท์ และภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มั่นคงและยั่งยืน ในการเรียนรู้ผ่านเกม นักเรียนจะได้ออกเสียงคำศัพท์โดยเปรียบเทียบกับคำที่ให้ไว้ทั้งหมด 3 ครั้ง ซึ่งแต่ละครั้งมีความแม่นยำเพิ่มขึ้น จากการฝึกฝนอย่างเป็นระบบ นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ชัดเจนมากขึ้น รวมถึงสามารถจดจำรูปแบบคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน ลดความตึงเครียด และสร้างบรรยากาศการเรียนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม นักเรียนมีความมั่นใจในการออกเสียงมากขึ้น และสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายผ่านภาพได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้พัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ (2565) ผลการวิจัยพบว่า เกมคำศัพท์ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถของผู้เรียนในการสะกดคำศัพท์ บอกความหมาย จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้อย่างถูกต้อง ในแต่ละเกมคำศัพท์มีขั้นตอนการเล่นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านการสะกดคำผ่านทักษะการพูดและการเขียน เช่น เกมบิงโก (Bingo Game) และ เกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์ (Matching Picture and Word Game) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนและทบทวนคำศัพท์อย่างสม่ำเสมอผ่านการแข่งขันที่สนุกสนาน การเล่นเกมคำศัพท์อย่างต่อเนื่องส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยและสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น จากการดำเนินการวิจัยพบว่า การนำเกมเรียงคำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านมากขึ้น ซึ่งผลวิจัยโดยภาพรวมสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญพร ยางเงิน (2562) ที่ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ

สุชาติ อินทผิวง (2562) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยด้านทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และสามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

จากผลการวิจัย สามารถสรุปได้ว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนมีบทบาทสำคัญในการเพิ่ม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นักเรียนสามารถฝึกฝนทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ ผ่านการเล่นเกมซ้ำ ๆ ซึ่งช่วยให้เกิดความคุ้นเคยและสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปพัฒนาการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีขึ้นต่อไป

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมเรียงคำ พบว่า มีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.79) รายการประเมินมีทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ 2) ด้านภาพและรูปแบบเกม 3) ด้านเนื้อหา

จากการสอบถามพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบการเรียนการสอนโดยใช้เกมเรียงคำเนื่องจากเป็นนวัตกรรมที่แปลกใหม่ และสามารถประยุกต์ใช้ได้กับหลากหลายกิจกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) ที่กล่าวถึงเกมคำศัพท์ที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ได้แก่:

1) Bingo (เกมบิงโก) 2) Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ) 3) Spelling Game (เกมสะกดคำ) 4) Build a New Word Game (เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้) 5) Whisper Game (เกมกระซิบ) 6) Fast Thinking Game (เกมคิดเร็ว) เนื่องจากกิจกรรมเหล่านี้มีความสนุกสนาน ทำง่าย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kotler and Armstrong (2002) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่มีแรงจูงใจจะช่วยให้เด็กเกิด ความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยเพิ่มความสนุกสนาน ลดความเครียด และทำให้การเรียน ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่เข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งตรงกับแนวคิดของ Gee (2003) ที่กล่าวว่า "เกมสามารถเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย" นอกจากนี้ การใช้เกม ยังช่วยส่งเสริม การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ผ่านการเล่นเป็นทีมและการแข่งขัน ซึ่งช่วยเสริมสร้าง ทักษะทางสังคมของนักเรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตร สิ่งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Johnson & Johnson (1999) ที่กล่าวว่า "การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น" และเกมที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ Matching Picture and Word Game จากการที่ให้เด็กเล่นเป็นกลุ่มจะเห็นได้ว่า แต่ละกลุ่มจะมีส่วนร่วมและกล้าแสดงออกมากขึ้น เนื่องจากเด็กชอบการแข่งขัน ชอบสะสมแต้มเพื่อให้เป็นผู้ชนะ จึงทำให้เกิด บรรยากาศที่เป็นมิตรและอบอุ่นทุกคนรู้สึกปลอดภัยและมั่นใจในการเรียน

ดังนั้นการจัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่เหมาะสมร่วมกับการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียน เกิดความสนใจ มีแรงจูงใจ และมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยสภาพแวดล้อมที่ดีควรมีทั้งความเหมาะสมทางกายภาพ อารมณ์ และสังคม รวมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมให้มีประสิทธิภาพ ครูจึงควรให้ความสำคัญกับการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างเต็มศักยภาพ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาเกมเรียงคำ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพ 80.71/82.50 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\bar{X}$ = 5.46, S.D. = 0.22)
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อเกมเรียงคำ พบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.79)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้
 - 1.1 ควรปรับระดับความยากของคำศัพท์ให้เหมาะสมระดับชั้นของนักเรียน
 - 1.2 ควรใช้เกมควบคู่กับวิธีการสอนอื่น ๆ
 - 1.3 ควรกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมที่ชัดเจน
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรมีการติดตามผลนักเรียนหลังจากใช้เกมในระยะเวลาสั้นขึ้น
 - 2.2 พัฒนาเกมให้เป็นสื่อดิจิทัลหรือแอปพลิเคชัน เพื่อให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
 - 2.3 ศึกษาปัจจัยอื่นที่มีผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์ เช่น บริบทของการใช้คำศัพท์ ทักษะการออกเสียง หรือการใช้สื่ออื่นร่วมกับเกมด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. *วารสารช่อพะยอม*, 30(1), 95-103.
- ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ. (2565). *การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. *โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก. การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยนเรศวร*.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ: ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- สุชาติ อินทะผิวง. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*. 5(2), 49-60.
- นางพาง สุพิศ. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง สมบัติสารที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขยายโอกาสขนาดกลาง อำเภอเมือง จังหวัดชุมพร. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- รงค์เทพ ลิ้มมณี. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ภูเบศ เรืองฤทธิ์ อัจฉรา หนูยอด และสมาน ประเสริฐไทย. (2566). “การพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมต่อคำศัพท์และภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมแพชนูปถัมภ์ จังหวัดขอนแก่น.” การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 9 ประจำปี 2566. (น.130-134), 22 มีนาคม 2566. เลย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*. 1(1), 1-20.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. J. (1999). Making cooperative learning work. *Theory into Practice*, 38(1), 67-73.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2002). *Principles of marketing*. 10th ed.. United States: Prentice Hall.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. United States: Pergamon Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.