JEDU YRU
Journal of Education Yala Rajabhat University

การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล จังหวัดสตูล

The Development of English Vocabulary Retention Ability through Game-based Learning for Grade 4 Students at Anuban Muang Satun School, Satun Province

ธนาวุฒิ ลีงาล่าห์[1*], พิชญ์สินี ไสยสิทธิ์[2] และ โรสซาราห์ งะสงบ[3]
Tanawut Lee-ngala[1*], Pichsinee Saiyasit[2] and Rossarah Ngasangob[3]

[1*]นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
[2]ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
[3]ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล อำเภอเมืองสตูล จังหวัดสตูล
[1*]Undergraduate student in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University
[2]Assistant Professor, Lecturer in English and Educational Technology, Faculty of Education, Yala Rajabhat University
[3]Teacher in English, Anuban Muang Satun School
*Corresponding author, e-mail: thanawut.baww@gmail.com
(Received: June 6, 2025; Revised: October 16, 2025; Accepted: December 25, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดสตูล สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 3 แผน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (Dependent sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.31, S.D. = 0.50)

คำสำคัญ: การจดจำ, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Abstract

This research aimed to: 1) develop the learning achievement in English vocabulary retention before and after learning through game-based activities for Grade 4 students., 2) study the satisfaction of learning to memorize english vocabulary using games for Grade 4 students. The sample group for this research consisted of Grade 4 students from Anuban muang Satun School, Mueang District, Satun Province, under the Satun Primary Educational Service Area Office, Semester 1, Academic Year 2024, totaling 20 students selected by purposive sampling. The research instruments included 3 game-based learning plans, 20-item

pre-tests and post-tests, and a satisfaction assessment form. The statistical methods used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing using the t-test (Dependent Sample). The research findings were as follows: 1) Students' English vocabulary retention after participating in game-based learning was significantly higher than before learning at the .05 level. 2) The satisfaction of Grade 4 students towards learning to memorize English vocabulary using games was at a high level of satisfaction. ($\bar{X}$ = 4.31, S.D. = 0.50)

Keywords: Recognition, English Vocabulary, Game-based Learning

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆโดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสาร และการศึกษาค้นคว้าหาความรู้วิทยาการสมัยใหม่ต่าง ๆ กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และได้กำหนดวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาหนึ่งในหลัก สูตรกลุ่มสาระการเรีย นรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่มโดยเรียนในทุกช่วงชั้น เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษาเพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษ และมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารแสวงหาความรู้ด้านต่าง ๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) เมื่อสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาด้านคำศัพท์และรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Wilkins (1972) ที่กล่าวว่า "ถ้าไม่มีความรู้ไวยากรณ์จะทำให้สื่อความหมายได้น้อยมาก แต่ถ้าไม่รู้คำศัพท์จะไม่สามารถสื่อความหมายได้เลย" หมายความว่าการเรียนภาษาที่สองต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้การสื่อสารสามารถเข้าใจได้ ถึงแม้ว่าจะมีความรู้ด้านไวยากรณ์ที่จำกัด

การใช้เกมในการเรียนการสอนเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ช่วยพัฒนาความจำคำศัพท์และเพิ่มความสนใจของนักเรียน งานวิจัยในประเทศไทย พบว่า การเรียนภาษาอังกฤษผ่านเกมสามารถช่วยเพิ่มความสนใจและความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ เช่น งานวิจัยของ Jaisaard (2022) พบว่า นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านเกม Bingo, Whisper, Spelling และ Matching Picture and Word และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kongprab (2019) ที่พบว่า เกมดิจิทัลช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และนอกจากนี้งานวิจัยของ Ratsamee (2020) ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดนครพนม พบว่าเกม Word Chain, Bingo และ Twenty Questions ช่วยให้นักเรียนสนุกสนานและสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

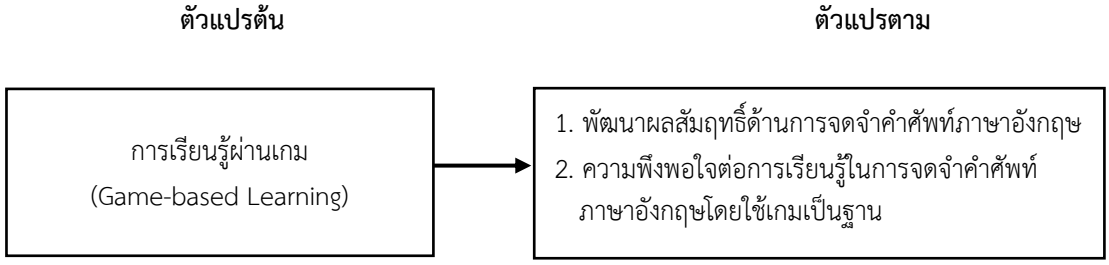
จากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสตูล โดยใช้สื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น การเล่นแฟลชการ์ด และการท่องจำคำศัพท์ การนำเกมเข้ามาใช้ในบทเรียนมีแนวโน้มทำให้ผู้เรียนให้ความสนใจมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนสามารถทำคะแนนได้สูงขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความกระตือรือร้นมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อดิพัฒน์ (2565) ที่พบว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนช่วยเพิ่มความสนใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นอกจากนี้การที่นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิผล

จากปัญหาและแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านการจดจำคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเชื่อว่าการสอนคำศัพท์ผ่านเกมจะทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากเรียนรู้ และสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล จำนวน 20 คน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งได้มาด้วยการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning)

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมเพื่อการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐาน จำนวน 3 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 1 ชุด

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของโรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล

1.2 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี วิธีการ และเทคนิคการจัดแผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รวมถึงขอบเขตคำศัพท์และจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักสูตร

1.3 ศึกษารายละเอียดคำศัพท์จากหนังสือ Say Hello ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และออกแบบกิจกรรมเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา ได้แก่ เกม Bingo (ฝึกจดจำและฟังเสียงคำศัพท์) เกม Deaf and Dumb Spelling (ฝึกการสะกดคำและการสื่อสารแบบไม่ใช้เสียง) และเกม Command Game (ฝึกการเข้าใจคำสั่งและการตอบสนองต่อคำศัพท์)

1.4 ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัด เทคนิคการสอน สื่อ และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากหลักสูตรสถานศึกษา ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.5 ศึกษารูปแบบการเขียนแผนจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง แล้วออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 3 แผน โดยแบ่งได้ ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง About Me โดยใช้เกม Bingo แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Talking about verbs โดยใช้เกม Deaf and Dumb Spelling และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Location โดยใช้เกม Command Game แผนละ 1 ชั่วโมง 40 นาที ระยะเวลารวม 5 ชั่วโมง

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้อง และความสอดคล้องของเนื้อหา กิจกรรม และจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านเกณฑ์มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 ถือว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้จริง

1.8 ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเบื้องต้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ในด้านความถูกต้องของเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และความเหมาะสมของกิจกรรมและสื่อ

1.9 ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้นั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดระสงค์

0 เมื่อไม่แน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้นั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

-1 เมื่อแน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้นั้นไม่ได้วัดตรงตามเนื้อหาและจุดประสงค์

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ) รวมทั้งเอกสารประกอบการสอนและหนังสือเรียนภาษาอังกฤษของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.2 สร้างแบบทดสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ในการพัฒนาความสารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน โดยครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้เรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 20 ข้อ 2 ชุด ซึ่งแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 แบบทดสอบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ ตอนที่ 2 แบบทดสอบเกี่ยวกับการสะกดคำ ตอนที่ 3 แบบทดสอบเกี่ยวกับการใช้คำในประโยค

2.3 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันที่สร้างขึ้นต่อ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความถูกต้องเหมาะสมของภาษา ตัวเลือก ตัวลวง และหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยเกณฑ์ยอมรับข้อสอบต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.0

2.4 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปดำเนินการแก้ไขและปรับปรุงข้อบกพร่องแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ จำนวน 20 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงและหาคุณภาพเรียบร้อยแล้วไปใช้กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดสตูล

3. ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 1 ชุด ดังนี้

3.1 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 11 ข้อ โดยเป็นข้อคำถาม แบบมาตรส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของLikert มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจมาก

3 หมายถึง พึ่งพอใจปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3.2 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอให้ครูที่ปรึกษาพิจารณาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของรูปแบบ แบบสอบถาม และความชัดเจนของข้อคำถาม จากนั้นได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของครูที่ปรึกษา

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการของตัวแปร จากนั้นนำผลการประเมินมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ซึ่งพบว่าข้อคำถามมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในช่วง 0.67-1.00 แสดงว่าแบบประเมินมีความเหมาะสม จากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงและแก้ไขข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงข้อตกลงในการเรียนการสอนและชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำการศึกษา

2. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยทดสอบก่อนที่จะทำการสอนในคาบเรียนแรก

3. ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนเอง จำนวน 3 แผน แผนละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที เป็นระยะเวลา 5 ชั่วโมง

4. ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้วโดยใช้แบบทดสอบ ชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้หลังจากการจัดการเรียนรู้ โดยคะแนนที่ได้มาจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ รวมถึงแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม นำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Dependent Sample t-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อแปลผลระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนของแบบทดสอบการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	max	medium	min	$\bar{x}$	S.D.	t	df	Sig
ก่อนเรียน	20	8	4	0	4.1	2.26	24.9	19	0.0001
หลังเรียน	20	18	14	11	14.7	1.97			

*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{x}$ = 14.7, S.D. = 1.97) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 4.1, S.D. = 2.26) โดยมีผลต่างเฉลี่ยเท่ากับ 10.6 คะแนน ผลการทดสอบทางสถิติแบบ t-test (Dependent) พบว่าค่าที่ได้มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 24.9, Sig. = 0.0001) แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิผลในการส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน

ลำดับ	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	ด้านการจัดการเรียนรู้			
1	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้	4.15	0.57	มาก
2	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมมือการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ	4.15	0.65	มาก
3	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน	4.15	0.47	มาก
	รวม	**4.15**	**0.56**	**มาก**
	ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้			
4	บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีความผ่อนคลาย สนุกสนาน	4.05	0.38	มาก
5	บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีส่วนให้ผู้เรียนสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น	4.30	0.45	มาก
	รวม	**4.17**	**0.41**	**มาก**
	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้			
6	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี	4.65	0.47	มากที่สุด

ลำดับ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
7	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้เร็ว	4.50	0.50	มาก
8	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและสะกดได้ดี	4.20	0.40	มาก
	รวม	4.45	0.45	มาก
	ต่อเกมในการจัดการเรียนรู้			
9	เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถเข้าใจกฎและกติกาได้ง่าย	4.15	0.72	มาก
10	เกมในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.35	0.65	มาก
11	เกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้รู้สึกอยากเรียนรู้และจดจำคำศัพท์	4.80	0.40	มากที่สุด
	รวม	**4.43**	**0.59**	**มาก**
	รวมทั้งหมด	**4.31**	**0.50**	**มาก**

จากตารางที่ 2 แสดงว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอนโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ เกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้รู้สึกอยากเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี นักเรียนยังให้ความคิดเห็นอีกว่า เกมเหล่านี้ทำให้รู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ได้ฝึกสมอง ได้ประโยชน์จากคำศัพท์ ได้รู้เกี่ยวกับการออกเสียง จดจำคำศัพท์ได้ง่ายกว่าการท่องจำปกติ รวมทั้งได้เรียนรู้ทั้งภาพและคำศัพท์พร้อมกันขณะเล่นเกม

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล จังหวัดสตูล ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเกมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นผลมาจากการที่เกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้มากขึ้น ผ่านกิจกรรมที่เน้นการโต้ตอบและการแก้ปัญหา ซึ่งช่วยกระตุ้นการจดจำและสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นในเนื้อหาวิชา ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของพิไลวรรณ โพธิ์เขียว และสุรัตนา อดิพัฒน์ (2566) ที่พบว่าการใช้เกมช่วยพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยของ Plass & Homer (2020) จากต่างประเทศก็ชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นอาจเป็นผลมาจากการออกแบบเกมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน รวมถึงลักษณะของเกมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

การศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมในระดับมากถึงมากที่สุด โดยให้เหตุผลว่าเกมช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานและไม่กดดัน อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน นอกจากนี้ เกมยังช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่ระบุว่าเกมบิงโกเป็นเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากต้องใช้ทั้งสมาธิและการทำงานเป็นทีมเพื่อให้ได้ชัยชนะ

งานวิจัยของ Anderson & Rainie (2021) ยังระบุว่าการใช้เกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการโต้ตอบ นอกจากนี้งานวิจัยของ Palandi (2024) และ Chowdhury (2024) พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังช่วยสร้างความมั่นใจและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้ เช่น สมาธิสั้น ให้ความสนใจกับบทเรียนมากยิ่งขึ้นอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ปัจจัยที่อาจส่งผลต่อระดับความพึงพอใจของผู้เรียน ได้แก่ ประเภทของเกมที่ใช้ ระยะเวลาการเล่น และความเหมาะสมของเนื้อหาเกมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งควรได้รับการพิจารณาในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเมืองสตูล จังหวัดสตูล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยเกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทำให้เกิดการจดจำและความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่ลึกซึ้งขึ้น ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และ สุรัตนา อดิพัฒน์ (2566) และงานวิจัยของ Plass & Homer (2020) ที่พบว่าการใช้เกมช่วยพัฒนาความรู้และทักษะ รวมทั้งเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความพึงพอใจ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับมากถึงมากที่สุด เนื่องจากเกมทำให้การเรียนสนุก ไม่กดดัน และช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ รวมทั้งส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเกมบิงโกที่สุด เพราะต้องใช้สมาธิและการทำงานร่วมกัน ผลนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Anderson & Rainie (2021) ที่ระบุว่าการใช้เกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียน จากผลการวิจัยนี้ สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยเกมเป็นฐาน เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสร้างความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนอย่างชัดเจน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือวิชาอื่น ๆ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์และความสนุกสนานในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นควรใช้เกมเป็นทางเลือกหรือมีเกมหลากหลายรูปแบบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนให้มากขึ้น นอกจากนี้ ครูผู้สอนควรเอาใจใส่ แนะนำ กระตุ้น และให้กำลังใจหรือชมเชยนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างตั้งใจ ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ครูควรจัดกิจกรรมเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมที่สามารถปรับให้เหมาะสมกับบริบทของชีวิตประจำวันและสังคมของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ได้จริง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ครูผู้สอนควรศึกษาการใช้เกมในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับทักษะอื่น ๆ และขยายไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อประเมินประสิทธิผลอย่างกว้างขวางมากขึ้น นอกจากนี้ ควรศึกษาความคงทนของการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยเกม เพื่อให้ทราบว่าผลการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในระยะยาว

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อดิพัฒน์ (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 11(1), 1-13.

พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และ สุรัตนา อดิพัฒน์. (2566). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารพัฒนาการเรียนรู้สมัยใหม่, 8*(8), 1-11.

Anderson, C. A., & Rainie, L. (2021). The effects of game-based learning on student motivation and achievement. *Journal of Educational Technology, 39*(1), 45-58.

Chowdhury, M. (2024). Digital Game-Based Language Learning for Vocabulary Enhancement: An Empirical Study. *Journal of Educational Technology, 15*(2), 123-138.

Jaisaard, S., & Malison, N. (2022). The development of English vocabulary by using games of primary school grade III pupils at Plearn Academy. *Journal of Asian Language Teaching and Learning, 3(*3), 33-40.

Kongprab, T. (2019). *Effects of digital game-based learning on vocabulary gain, retention, motivation and perceptions of Thai upper primary school students.* [Unpublished doctoral dissertation]. Prince of Songkla University.

Palandi, J. F. (2024). Enhancing English Vocabulary through Game-Based Learning: A Case Study of the Scramword Application. *International Journal of Information Technology and Global Business, 12*(1), 45-59.

Plass, J. L., & Homer, B. D. (2020). The role of games in learning: A meta-analysis. *Educational Psychologist, 55*(2), 138-152.

Ratsamee, D. (2020). *Thai students' attitudes and satisfaction toward using vocabulary games in vocabulary learning*. [Ph.D. Thesis]. Bangkok, Thailand: Thammasat University.

Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in Language Teaching.* London: Edward Arnold.