

การพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมบิงโก Weather and Seasons สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) จังหวัดยะลา
Developing English Vocabulary Through Bingo Games on Weather and Seasons for
Grade 4 Students at Tesban 4 Thonwithee, Yala Province

อัสมาวี ลอฮิง^{1*} นูรฮัสวานี บอโต² และ ธนาพร คนเพียร³
Asmawee Lohing^{1*}, Nurhaswanee Boto² and Thanapon khonpian³

^{1*}นักศึกษาปริญญาตรี สาขาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

²อาจารย์สาขาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

³ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี)

^{1*}Undergraduate 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, Tesban 4 Thonwithee School

*Corresponding author, e-mail: asmawee189@gmail.com

(Received: September 9, 2025; Revised: December 15, 2025; Accepted: March 4, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมบิงโก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมบิงโก ใช้เวลาในการดำเนินการทดลอง 4 สัปดาห์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมบิงโกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ 2) นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการใช้เกมบิงโก โดยเห็นว่ากิจกรรมดังกล่าวช่วยให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกมบิงโก, การเรียนรู้เชิงเกม, นักเรียนประถมศึกษา

Abstract

This research aimed 1) to examine the effects of using a bingo game on the development of English vocabulary regarding weather and seasons for Grade 4 students, and 2) to compare the students' ability to memorize English vocabulary before and after learning through the bingo game. The sample group consisted of 10 Grade 4 students from Thesaban 4 Thonwithee School, selected by purposive sampling. The research instruments included a pre-test and post-test on English vocabulary memorization and learning activities using the Bingo game. The experiment was conducted over a period of four weeks. Data were analyzed using descriptive statistics, including mean and standard deviation, and a paired-

samples t-test. The results revealed that 1) the students' ability to memorize English vocabulary regarding weather and seasons after learning through the Bingo game was significantly higher than before learning, and 2) the students showed positive attitudes toward learning English through the Bingo game, indicating that the activity made learning more enjoyable and encouraged greater participation in the learning process.

Keywords: English vocabulary, Bingo game, Game-Based Learning, Primary students

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสาร การศึกษา และการเข้าถึงองค์ความรู้ในระดับนานาชาติในบริบทของการศึกษาไทย การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาถือเป็นช่วงเวลาสำคัญในการวางรากฐานทักษะทางภาษาให้แก่ผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นและการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา ยังคงประสบปัญหาหลายประการ โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์ถือเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากผู้เรียนจำเป็นต้องมีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอในการทำ ความเข้าใจความหมายของข้อความและการสื่อสาร หากผู้เรียนมีคำศัพท์จำกัด ย่อมส่งผลให้เกิดความยากลำบากในการเรียนรู้ ทักษะภาษาอื่น ๆ (สมิตรา อังวัฒนกุล, 2539) นักเรียนระดับประถมศึกษาซึ่งอยู่ในช่วงวัยเริ่มต้นของการเรียนภาษาอังกฤษ มักประสบปัญหาในการจดจำความหมายของคำศัพท์ การออกเสียง และการนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่เหมาะสม ปัญหา ดังกล่าวส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษในระยะยาว (สมิตรา อังวัฒนกุล, 2539)

จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีปัญหาในการเรียนรู้ และจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะคำศัพท์ในหมวด Weather and Seasons นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถจดจำ ความหมายของคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ มีความสับสนในการเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพหรือสถานการณ์จริง และมีผลการทดสอบ ด้านคำศัพท์อยู่ในระดับต่ำ เมื่อพิจารณาวิธีการจัดการเรียนการสอน พบว่ายังคงเน้นการท่องจำคำศัพท์จากหนังสือเรียนหรือ การแปลความหมายเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของ ทิศนา ขัมมณี (2560) ที่ระบุว่า วิธีการสอนที่เน้น การท่องจำเพียงอย่างเดียวไม่เอื้อต่อการจดจำคำศัพท์ในระยะยาว และอาจทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ คำศัพท์ เกี่ยวกับสภาพอากาศและฤดูกาลเป็นคำศัพท์พื้นฐานที่มีความสำคัญ เนื่องจากเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์จริง รวมทั้งเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่น เช่น วิทยาศาสตร์และสังคม ศึกษา (Harmer, 2007)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (game-based learning) เป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมอย่าง แพร่หลายในปัจจุบัน โดยเฉพาะในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา เนื่องจากเกมสามารถสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความตึงเครียด และกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น (วิจารณ์ พานิช, 2555) เกมช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างเป็น ธรรมชาติและมีประสิทธิภาพ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2558) เกมบิงโกเป็นเกมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากมีรูปแบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อน และสามารถปรับให้สอดคล้องกับเนื้อหาการ เรียนรู้ นักเรียนต้องฟังคำศัพท์จากครู เชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพหรือคำบนบัตรบิงโก และตัดสินใจอย่างรวดเร็ว กระบวนการ ดังกล่าวช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) และพัฒนาการจดจำคำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพ (Wright, Betteridge, & Buckby, 2006) จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่ศึกษาการ ใช้เกมหรือกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสนุกสนานในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา และรายงานผลในเชิงบวก (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2558) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ศึกษาผลของการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นในบริบทของประเทศไทยยังมีจำกัด โดยเฉพาะในระดับชั้น

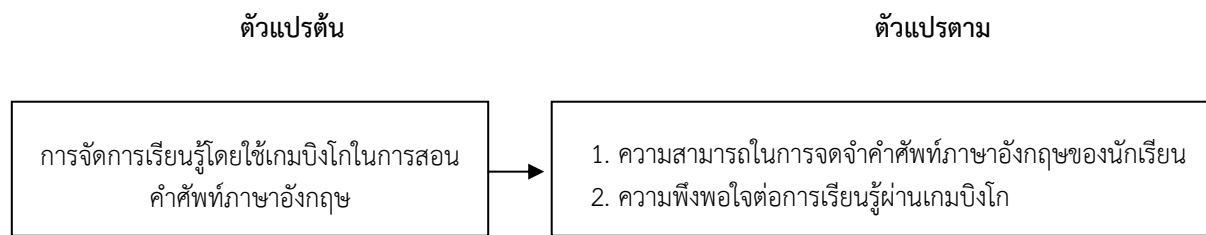
ประถมศึกษาปีที่ 4 และในเนื้อหาคำศัพท์หมวด Weather and Seasons ทำให้ยังไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงประสิทธิผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมบิงโกในบริบทดังกล่าว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาผลของการใช้เกมบิงโก ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมบิงโกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษาในบริบทของโรงเรียนไทย จากการศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยของ Smith (2020) ที่ได้ทำการศึกษาในกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมบิงโกในการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่า นักเรียนที่ได้เล่นเกมบิงโก มีความสามารถในการจดจำและใช้คำศัพท์ได้ดีกว่านักเรียนที่เรียนรู้ผ่านการท่องจำเพียงอย่างเดียว อีกทั้งนักเรียนยังมีความกระตือรือร้นและสนุกสนานในการเรียนรู้มากขึ้น การศึกษาของ Brown & Taylor (2019) ซึ่งทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมในห้องเรียนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ พบว่า การใช้เกมช่วยให้เด็กมีสมาธิและมีส่วนร่วมใน กิจกรรมการเรียนรู้นักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้หรือมีปัญหาด้านสมาธิสามารถมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้มากขึ้นเมื่อใช้ เกมเป็นสื่อการสอน การเรียนรู้ผ่านเกมยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตรและลดความเครียดของนักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น งานวิจัยหลายชิ้น พบว่า การใช้เกมในการสอนภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียน การใช้เกมในชั้นเรียนไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้ แต่ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนและมีความกระตือรือร้นมากขึ้น หนึ่งในเกมที่ได้รับความนิยมในการพัฒนาคำศัพท์ คือ เกมบิงโก เกมบิงโกเป็นเกมที่มีรูปแบบการเล่นง่าย ไม่ซับซ้อน และสามารถปรับใช้ได้กับหลากหลายหัวข้อการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของในชีวิตประจำวัน หรือคำศัพท์ในหัวข้อที่เฉพาะเจาะจงอย่างเช่น Weather and Seasons จากแนวคิดดังกล่าว งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหัวข้อ Weather and Seasons โดยใช้เกมบิงโกเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมทั้งเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การใช้เกมบิงโกช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเอง ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน และช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาผลของการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง Weather and Seasons เพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อันจะนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังใช้เกมบิงโก
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี)

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 23 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาจากการการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons

ตัวแปรตาม: ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน และ ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ผ่านเกมบิงโก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test and Post-test)

1.1 ออกแบบเพื่อวัดความสามารถในการจดจำและใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Weather and Seasons มี 20 ข้อ แบบ Multiple Choice

1.2 ความตรง (Validity) แบบทดสอบได้รับการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสม ความถูกต้อง และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3 ความเที่ยง (Reliability) ทดลองใช้แบบทดสอบกับนักเรียน 10 คน ที่ไม่อยู่ในกลุ่มตัวอย่าง และคำนวณค่า Kuder-Richardson 20 (KR-20) ได้ค่า 0.87 ซึ่งแสดงถึงความเที่ยงสูง



ภาพที่ 2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

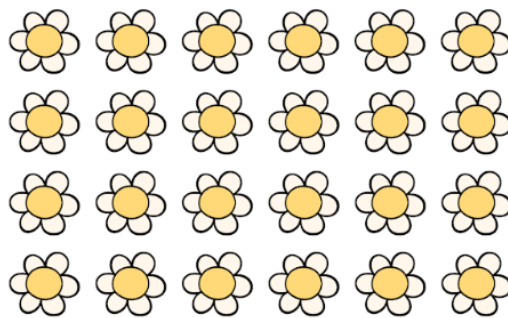
2. กิจกรรมเกมบิงโก

เกมบิงโกที่ออกแบบให้สอดคล้องกับคำศัพท์ เรื่อง Weather and Seasons ที่ทำละไว้ มากกว่า 30 แบบ ซึ่งประกอบด้วยการ์ดบิงโกที่มีชื่อ Weather and Seasons คำศัพท์สำหรับอ่าน และตัวเดิน



ภาพที่ 3 ชุดกิจกรรมเกมบิงโก เรื่อง Weather and Seasons

ภาพที่ 4 คำศัพท์สำหรับอ่านคำศัพท์



ภาพที่ 5 ตัวเดินสำหรับการเล่นเกมบิงโก

3. แบบประเมินความพึงพอใจ (Student Satisfaction Questionnaire)

3.1 แบบสอบถาม 5 ระดับ (Likert scale) เพื่อวัดความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้เกมบิงโก

3.2 ความตรง (Validity) ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบเนื้อหาและความเหมาะสมของคำถาม

3.3 ความเที่ยง (Reliability) ทดลองใช้กับนักเรียน 10 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และคำนวณ Cronbach's alpha ได้ค่า 0.91 แสดงถึงความเที่ยงสูง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนโดยให้ครูผู้สอนเป็นคนเดียวกันในทุกชั่วโมงเรียนสภาพแวดล้อมของห้องเรียนเหมือนกัน และใช้ระยะเวลาเรียนเท่ากันในทุกครั้ง เพื่อให้ผลการทดลองสะท้อนผลของการใช้เกมบิงโกต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างแท้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนก่อนเรียน ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดระดับความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons ที่นักเรียนมีอยู่ก่อนเรียน
2. การทดลอง กลุ่มตัวอย่างได้รับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons โดยใช้เกมบิงโก ซึ่งการทดลองนี้จัดขึ้นเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ในช่วงโมฆเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

สัปดาห์	หัวข้อคำศัพท์ (Topic)	จำนวนครั้ง (Session)	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม (Objective)
1	Weather Vocabulary (Sunny, Rainy, Cloudy, etc.)	1	ให้นักเรียนจดจำคำศัพท์พื้นฐานเกี่ยวกับสภาพอากาศ และฝึกการฟัง-พูด
2	Seasons Vocabulary (Spring, Summer, Autumn, Winter)	1	ฝึกนักเรียนจำคำศัพท์ฤดูกาล และสามารถเชื่อมโยงกับสภาพอากาศ
3	Combined Vocabulary (Weather + Seasons)	1	ส่งเสริมการจดจำคำศัพท์แบบผสม และฝึกการใช้คำศัพท์ในบริบทจริง
4	Review & Bingo Game Competition	1	ทบทวนคำศัพท์ทั้งหมดผ่านกิจกรรมเกมบิงโก เพิ่มความสนุกและกระตุ้นความร่วมมือในชั้นเรียน

3. ขั้นตอนหลังเรียน หลังจากสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลัง (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดผลการเรียนรู้และเปรียบเทียบกับผลการทดสอบก่อนเรียน

4. นักเรียนตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อการเล่นเกมบิงโกในห้องเรียน การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ผลคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนโดยใช้ สถิติเชิงพรรณนา และ การทดสอบค่าที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามโดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อตีความทัศนคติของนักเรียนต่อการเล่นเกมบิงโก

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน - หลังเรียน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	20	23	4.61	2.29	30.06	0.00*
หลังเรียน	20	23	16.70	2.44		

*p< 0.05

จากผลการวิจัย พบว่า การใช้เกมบิงโก เรื่อง Weather and Seasons สามารถพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 4.61 คะแนน และเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.70 คะแนน ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลความพึงพอใจต่อการเล่นเกมบิงโก เรื่อง Weather and Seasons ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเทศบาล 4 (ธนวิถี)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. สื่อเกมบิงโกมีความน่าสนใจและกระตุ้นให้ฉันอยากเรียนรู้	4.40	0.72	สูง
2. ฉันสามารถเข้าใจวิธีการเล่นเกมบิงโกได้ง่ายและสะดวก	4.35	0.75	สูง
3. เกมบิงโกมีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.25	0.78	สูง
4. สื่อที่ใช้ในเกมบิงโกมีคุณภาพและช่วยให้ฉันเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	4.30	0.74	สูง
5. เกมบิงโกช่วยให้บทเรียนมีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น	4.50	0.65	สูง
6. ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ผ่านเกมบิงโก	4.55	0.60	สูงมาก
7. ฉันคิดว่ากิจกรรมเกมบิงโกช่วยลดความเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษ	4.45	0.70	สูง
8. ฉันต้องการให้มีกิจกรรมที่ใช้สื่อการสอนแบบเกมบิงโกในบทเรียนอื่น ๆ	4.20	0.80	สูง
9. ฉันสามารถพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากเกมบิงโกได้จริง	4.30	0.72	สูง
10. เกมบิงโกช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการจดจำของฉัน	4.35	0.75	สูง
รวม	4.34	0.72	สูง

สรุปการใช้เกมบิงโกในการเรียนภาษาอังกฤษได้รับความพึงพอใจสูงจากผู้เข้าร่วมโดยเฉพาะในด้านความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วม (คะแนนสูงสุด 4.55) เกมช่วยพัฒนาทักษะคำศัพท์ และการคิด/จดจำ (คะแนน 4.30, 4.35) ผู้เรียนเห็นคุณค่าของ เกมในภาษาอังกฤษ แต่ยังมีความต้องการให้ใช้เกมในวิชาอื่น ๆ (คะแนน 4.20) โดยรวมแล้ว เกมบิงโกช่วยสร้างความ หลากหลายและลดความเครียดในการเรียน ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.72) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ในระดับสูงต่อการเล่นเกมบิงโกในการเรียนภาษาอังกฤษ ข้อที่ได้คะแนนสูงสุด คือ ข้อ 6 "ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมกับการ เรียนรู้ผ่านเกมบิงโก" โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.55, ข้อที่มีคะแนนต่ำสุด คือ ข้อ 8 "ฉันต้องการให้มีกิจกรรมที่ใช้สื่อการสอน แบบเกมบิงโกในบทเรียนอื่น ๆ" ซึ่งมีคะแนน 4.20, แสดงว่าแม้ว่าผู้เรียนจะเห็นคุณค่าของเกมบิงโกในภาษาอังกฤษ แต่ยังมี บางส่วนที่อาจต้องการการพัฒนาเพิ่มเติมในการนำไปใช้ในวิชาอื่น ๆ

อภิปรายผลการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเล่นเกมบิงโก จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons โดยใช้เกมบิงโกมีคะแนน หลังเรียน (Post-test) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 4.61 คะแนน และหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 16.70 คะแนน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้เกมบิงโกเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญจันทร์ แก้วมณี (2564) ที่ชี้ว่าการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้ดีกว่า วิธีการสอนแบบท่องจำ อีกทั้งยังสนับสนุนแนวคิดของ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2556) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมส่งเสริมให้เกิด การเรียนรู้ที่มีความสุขและมีความต่อเนื่องในการจดจำ นอกจากนี้การแข่งขันและความสนุกสนานในการเล่นเกมนบิงโก ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งตรงกับงานวิจัย ของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2558) ที่ระบุว่าการเล่นผ่านเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและลดความเครียด ของนักเรียน

2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากผลการประเมินความพึงพอใจ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยรวม 4.34) โดยเฉพาะในด้านความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.55$) สาเหตุที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูง เพราะเกมบิงโกสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและช่วยลดความเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของ Piaget ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมบิงโกในการสอนคำศัพท์สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของพาฟลอฟ (Pavlov) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการซ้ำ (repetition) และยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory) ซึ่งนักเรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองจากกิจกรรม นอกจากนี้ หากพิจารณาในด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การใช้เกมยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Vygotsky ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน" ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมบิงโกแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.72) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีความสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมบิงโก รายการที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ "ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ผ่านเกมบิงโก" ($\bar{X} = 4.55$) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมเกมบิงโกช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ เกมบิงโกยังช่วยลดความเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตร ซึ่งตรงกับผลการวิจัยของ Khan & Aziz (2021) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยลดความวิตกกังวลของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของพาฟลอฟ (Pavlov) (อ้างอิง: สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2556) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการซ้ำ (Repetition) และการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นเมื่อมีการเล่นเกมซ้ำหลายครั้งกับสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองและพัฒนาทักษะทางภาษาที่สำคัญ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons โดยใช้เกมบิงโกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) โดยมีผลสรุปตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. นักเรียนมีคะแนนหลังเรียน (Post-test) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเกมบิงโกช่วยส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Weather and Seasons ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. มีความพึงพอใจในระดับสูงต่อการใช้เกมบิงโกในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.72) โดยนักเรียนรู้สึกสนุกสนานและมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ผ่านเกมบิงโก อีกทั้งเกมบิงโกยังช่วยลดความเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษ และช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนสามารถนำเกมบิงโกไปใช้ในบทเรียนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ เช่น สี (Colors) หรือตัวเลข (Numbers)

1.2 การใช้เกมบิงโกควรปรับเปลี่ยนตามความสามารถและระดับชั้นของนักเรียน เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและความเข้าใจของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาผลระยะยาวของการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาคำศัพท์ ควรมีการศึกษาผลกระทบระยะยาวในการใช้เกมบิงโกในการสอนคำศัพท์ โดยการติดตามผลการเรียนรู้และการใช้คำศัพท์ของนักเรียนหลังการทดลองในระยะเวลาที่นานขึ้น เช่น 6 เดือน หรือ 1 ปี เพื่อประเมินว่าคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนรู้สามารถคงอยู่ในความจำของนักเรียนได้หรือไม่

2.2 การเปรียบเทียบผลการใช้เกมบิงโกกับวิธีการสอนอื่น ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างการใช้เกมบิงโกกับวิธีการสอนคำศัพท์แบบดั้งเดิม เพื่อวิเคราะห์ว่าวิธีการใดมีประสิทธิภาพมากกว่าในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ของนักเรียน

2.3 การศึกษาการใช้เกมบิงโกในระดับชั้นอื่น ๆ ควรขยายการศึกษาการใช้เกมบิงโกไปยังระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษา เพื่อดูว่าวิธีการนี้สามารถใช้ได้ผลในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: CURSALA Lat Phrao.
- ทีศนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* พิมพ์ครั้งที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญจันทร์ แก้วมณี. (2564). คำศัพท์เป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ. *วารสารการศึกษา*, 32(1), 55-70.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2539). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2558). *การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2556). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Brown, H. D., & Taylor, S. (2019). *Games in the classroom: Enhancing student engagement and learning*. Routledge.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). England: Pearson Education.
- Khan, R. M., & Aziz, S. (2021). Game-based learning and its impact on reducing anxiety in English language classrooms. *International Journal of Educational Research*, 9(2), 112-120.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.