

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน : แนวทางที่แตกต่างตามระดับความสามารถ
American English Vocabulary Learning Achievement of Army Cadets through
Game-Based Learning: Differentiated Guidelines by Proficiency Level

ชยานันท์ จิตต์จำนงค์^{1*}

นัฐพร เกียรติบัณฑิตกุล²

Chayanant Jitjumnong

Nuttaporn Kaitbanditkul

(Received: September 14, 2026; Revised: September 26, 2026; Accepted: September 28, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานรูปแบบเชิงอธิบายเป็นลำดับ (Sequential Explanatory Designs) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อยก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ทั้งในภาพรวมและจำแนกตามระดับความสามารถทางภาษา (เก่ง กลาง อ่อน) และ 2) เสนอแนะแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ คือ นักเรียนนายร้อย โรงเรียนนายร้อย พระจุลจอมเกล้า ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 228 นาย และผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ ตัวแทนนักเรียนนายร้อยจากกลุ่มดังกล่าว จำนวน 30 นาย คัดเลือกแบบเจาะจงจำแนกตามระดับความสามารถ (เก่ง กลาง อ่อน) กลุ่มละ 10 นาย เครื่องมือวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ และแบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Paired-Sample t-test) ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์แก่นสาร (Thematic Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันหลังเรียนด้วยเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยผู้เรียนกลุ่มเก่งและกลุ่มกลางมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในขณะที่ผู้เรียนกลุ่มอ่อนมีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน 2) แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับผู้เรียนกลุ่มเก่งและกลุ่มกลางสามารถใช้การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ส่วนผู้เรียนกลุ่มอ่อนไม่เหมาะกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเพียงอย่างเดียว

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
นักเรียนนายร้อย

¹ อาจารย์ ส่วนการศึกษา โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า จังหวัดนครนายก 26001

Instructor, Academic Division, Chulachomklao Royal Military Academy, Nakhon Nayok, 26001 Thailand

² ประจำกรมยุทธศึกษาทหารบก กรมยุทธศึกษาทหารบก กรุงเทพมหานคร 10300

Attached to Army Training Command, Army Training Command, Bangkok, 10300 Thailand

*Corresponding Author E-mail: chayanant.ji@crma.ac.th

Abstract

This mixed-methods sequential explanatory research aims to: 1) Compare the American English vocabulary learning achievement of army cadets before and after Game-Based learning both overall and across language proficiency levels (high, intermediate, and low); and 2) Propose guidelines for arranging Game-Based learning in American English vocabulary acquisition for army cadets with different proficiency levels. Quantitative data were first collected to determine the learning outcomes, followed by qualitative interviews to explain the findings in depth. The quantitative target group consisted of 228 third-year Chulachomklao Royal Military Academy cadets in the 2026 academic year, while qualitative key informants for in-depth interviews were 30 cadet representatives selected through purposive sampling based on proficiency levels (high, intermediate, and low), with 10 cadets per group. The research instruments included lesson plans, an American English vocabulary achievement test, and an interview form. Quantitative data were analyzed using mean, standard deviation, and Paired-Sample t-test, whereas qualitative data were analyzed using Thematic Analysis. The findings indicated that: 1) Overall American English vocabulary learning achievement after Game-Based learning was statistically significantly higher than before learning at the .01 level. When analyzed by proficiency level, cadets in the high and intermediate proficiency groups achieved statistically significantly higher post-test scores than pre-test scores at the .01 level, whereas cadets in the low proficiency group showed no significant difference between pretest and posttest scores; and 2) Guidelines for Game-Based Learning (GBL) indicate that GBL can be effectively applied to enhance learning achievement for high- and intermediate-proficiency learners. However, standalone GBL alone is insufficient for low-proficiency learners.

Keywords: Learning Achievement, American English Vocabulary, Game-Based Learning, Cadets

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนนายร้อย โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า (ร.จปร.) อิงตามหลักสูตร Nonintensive American Language Course (NALC) จากสถาบันภาษา Defense Language Institute English Language Center (DLIELC) เน้นบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ (ฟัง พูด อ่าน และเขียน) ควบคู่กับบทเรียนทางทหาร (Defense Language Institute English Language Center, 2025) และใช้การวัดผลความสามารถทางภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน (American Language Course Placement Test: ALCPT) ในทุกชั้นปี จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานทางภาษาที่สำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะบูรณาการ (Integrated Skill) การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

(Schmitt, 2010; Sukying, 2023) และการสื่อสาร (Rahman, 2020) การพัฒนาคลังคำศัพท์ (Vocabulary Acquisition) จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการรับ-ส่งสาร และการปฏิบัติการกิจกรรมกับประเทศพันธมิตรที่ต้องอาศัยการสื่อสารที่ถูกต้องตามบริบท American English (Nation, 2022)

อย่างไรก็ตามในปีการศึกษา 2569 พบว่า นักเรียนนายร้อย (นร.) ยังมีผลทดสอบ ALCPT ต่ำกว่าร้อยละ 50 อยู่จำนวนมาก โดยเฉพาะนักเรียนนายร้อยชั้นปีที่ 3 มีผลทดสอบ ALCPT ต่ำกว่าร้อยละ 50 จำนวน 90 นายจาก 228 นาย คิดเป็นเกือบร้อยละ 40 และยังพบปัญหาว่าส่วนใหญ่เกิดจากการจำคำศัพท์ไม่ได้ (กองวิชาอักษรศาสตร์ ส่วนการศึกษา โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า, 2568) ซึ่งสภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถาบันการศึกษาวิชาทหารมักประสบปัญหาผู้เรียนขาดแรงจูงใจและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนน้อย เนื่องจากเนื้อหาที่มีความซับซ้อน บรรยายมากเกินไปด้วยความเครียดจากการท่องจำไวยากรณ์และคำศัพท์ (Nguyen, 2026) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) จึงเป็นแนวทางสำคัญวิธีหนึ่งในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงรุก (Active Engagement) กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทุกคน (Bere et al., 2025) และอาจยกระดับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกมยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้คำศัพท์ในบริบทการใช้งานจริงและเกิดการย้ำเตือนความจำซ้ำ ๆ ผ่านกิจกรรมที่ทำทาย ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มเจตคติเชิงบวกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังส่งผลโดยตรงต่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการสร้างความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันและคำศัพท์เฉพาะทางทหารในระยะยาวอีกด้วย (Nguyen, 2026)

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน ของนักเรียนนายร้อย ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ทั้งในภาพรวมและจำแนกตามระดับความสามารถทางภาษา (เก่ง กลาง อ่อน)
2. เพื่อเสนอแนะแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน สำหรับนักเรียนนายร้อยที่มีระดับความสามารถทางการเรียนต่างกัน

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อยหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งในภาพรวมและจำแนกตามระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ (กลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง กลุ่มอ่อน)

การทบทวนวรรณกรรม

พื้นฐานทางภาษาที่สำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะบูรณาการ (Integrated Skill) ทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน คือ คำศัพท์ (Schmitt, 2010; Sukying, 2023) ในกระบวนการรับสาร

(Receptive Skills) ประกอบด้วย การฟังและการอ่าน หากมีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอจะช่วยให้ฟังจับใจความสำคัญได้อย่างถูกต้อง รวมถึงคำศัพท์ยังเป็นตัวแปรหลักในการถอดความหมาย เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ส่วนในกระบวนการ (Productive Skills) ประกอบด้วย การพูดและการเขียน หากมีคลังคำศัพท์อย่างเพียงพอ จะช่วยให้เลือกใช้คำในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมตามบริบท ดังนั้นข้อจำกัดทางด้านคำศัพท์จึงเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษา อีกทั้งการเรียนการสอนคำศัพท์แบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำ มักทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ เกิดความเบื่อหน่าย และส่งผลต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ (Al Azizi & Sofiana, 2025)

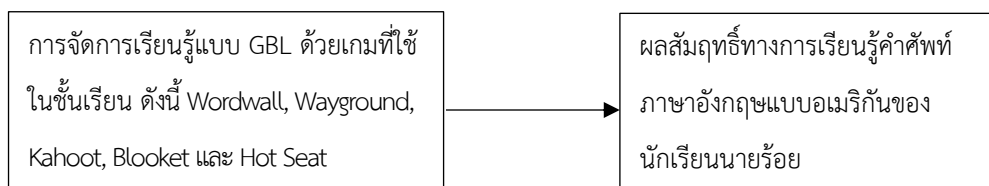
การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) จึงถูกนำมาแก้ปัญหา โดยนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ด้วยระบบการแข่งขัน GBL มีบทบาทในการแก้ปัญหาการเรียนคำศัพท์แบบเดิมที่เน้นการท่องจำ ซึ่งไม่สามารถตอบสนองลักษณะการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน (Bere et al., 2025) โดย GBL ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการย้ำเตือนความจำและนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทได้อย่างมีเหมาะสม (จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์, 2565; ธัญญภัทร์ ศรีเนธิยวสิน, 2564) นอกจากนี้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉพาะทางทหาร (Military English Vocabulary) มีความซับซ้อนและท้าทายกว่าภาษาอังกฤษทั่วไป เนื่องจากมีคำศัพท์เฉพาะทาง และคำศัพท์ที่มีหลายหน้าที่ทางไวยากรณ์ (Part of Speech) รวมถึงคำศัพท์ที่มีความหมายเฉพาะในบริบททหาร (Sari et al., 2025) ดังนั้นการบูรณาการเกมภาษาอาจช่วยเพิ่มคะแนนผลสัมฤทธิ์และต่อยอดความคงทนในการจำคำศัพท์ของผู้เรียนเมื่อเทียบกับการสอนแบบดั้งเดิม (Al Azizi & Sofiana, 2025)

จากการศึกษาแนวทางการใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ในการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า มีการนำเกม *Wordwall* มีรูปแบบเกมหลากหลาย เช่น การจับคู่ภาพ การเติมคำ และตัวเลือกตอบ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลป้อนกลับทันที รู้ข้อบกพร่องของตนเอง และแก้ปัญหาคำขาดความคงทนในการจดจำได้ดีกว่าการท่องจำ (ปพิชญา เสนานุช และ ชิตชไม วิสตุกุล, 2569) *Wayground* เดิมคือ *Quizizz* เน้นการทำภารกิจและแก้ปัญหาเชิงบริบทเพื่อกระตุ้นความท้าทาย อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนกลุ่มอ่อนอาจลดการมีส่วนร่วมเนื่องจากความกังวลต่อความล้มเหลว (Wani et al., 2025) *Kahoot* เป็นเกมที่จับเวลาที่เน้นความตื่นเต้นและแสดงลำดับคะแนนทันทีหลังจบข้อคำถาม ซึ่งส่งผลต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ระยะยาว (Pham & Duong, 2022) *Blooket* โดดเด่นด้วยระบบวนซ้ำข้อคำถาม จึงช่วยลดความวิตกกังวลและสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนคำศัพท์ (Tran & Thai, 2023) และ *Hot Seat* เป็นเกมที่อธิบายบริบทเพื่อทายคำศัพท์ สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉพาะทางทหารได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Bere et al., 2025)

จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า การเรียนการสอนแบบใช้ GBL มีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างไรก็ตามการศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดการวิเคราะห์จำแนกความต่างของการใช้ GBL กับผู้เรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันพร้อมทั้งวิเคราะห์เปรียบเทียบพัฒนาการจำแนกตามระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อนำไปสู่การเสนอแนวทางการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมให้ตอบสนองต่อผู้เรียนทุกกลุ่มได้อย่างเหมาะสม งานวิจัยจึงมีกรอบแนวคิดตามภาพที่ 1

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันก่อนและหลังการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนนายร้อย และระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ซึ่งผลจากเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจะถูกใช้ในการหาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ GBL โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

ประชากร/กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

1. ประชากร/กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ คือ นักเรียนนายร้อยชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 228 นาย จำแนกตามระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ (Classification) โดยใช้ผลการทดสอบ ALCPT ในวันที่ 9 ธ.ค. 2568 จากนั้นนำมาจัดกลุ่มผู้เรียนแบบอิงกลุ่ม ซึ่งแบ่งได้ 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มเก่ง ได้คะแนน 70 – 100 คะแนน จำนวน 63 นาย 2) กลุ่มกลาง ได้คะแนน 55 – 69 คะแนน จำนวน 75 นาย 3) กลุ่มอ่อน ได้คะแนน 0–54 คะแนน โดยใช้วิธีการแบ่งที่กำหนดไว้ในการเรียนการสอนรายวิชา จำนวน 90 นาย

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากตัวแทนนักเรียนนายร้อยกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน กลุ่มละ 10 นาย รวมทั้งหมด 30 นาย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) ร่วมกับแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรและคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 อีกทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ GBL และทฤษฎีการเรียนรู้คำศัพท์ และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 5 แผน ใช้เวลาเรียนแผนละ 2 ชม. รวม 10 ชม. อ้างอิงมาจากหลักสูตร NALC (DLIELC, 2018) โดยใช้เกม Wordwall, Wayground, Kahoot, Blooket และ Hot Seat เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้ได้มีการตรวจสอบและอนุมัติจากคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาภาษาอังกฤษของกองวิชาอักษรศาสตร์ รร.จปร. จำนวน 7 คน

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เป็นแบบทดสอบมาตรฐานสำเร็จรูป (Standardized Test) ประจำหลักสูตร NALC (DLIELC, 2018) ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 100 ข้อ ผ่านการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 และคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาภาษาอังกฤษของกองวิชาอักษรศาสตร์ รร.จปร. โดยพบว่า ทั้ง Pre-test และ Post-test ทุกข้อคำถามมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 เป็นไปตามเกณฑ์ของ ประสพชัย พสุนนท์ (2558) ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อคำถามมีความตรงเชิงเนื้อหา

3. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ครอบคลุม 3 ประเด็น ได้แก่ 1) บริบทเจตคติ และปัญหาเดิมในการเรียนภาษาอังกฤษ 2) ประสบการณ์ พฤติกรรม และปฏิกิริยาต่อการเรียนด้วยเกม และ 3) ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาจำแนกตามระดับความสามารถ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งขั้นตอนออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การเตรียมการ ผู้วิจัยชี้แจงแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (GBL) รายวิชาภาษาอังกฤษ 5 และวิธีการเก็บข้อมูลแก่อาจารย์ผู้สอน จำนวน 5 คน พร้อมจัดเตรียมเครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 5 แผน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันก่อนเรียน และหลังเรียน และแบบสัมภาษณ์

ระยะที่ 2 การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยจัดกลุ่มผู้เรียนตามระดับความสามารถทางภาษาด้วยคะแนน ALCPT แบ่งห้องเรียนจำนวน 10 ห้อง ออกเป็น 2 ช่วงเวลา เวลา 10.00-12.00 น. และ 13.00-15.00 น. (ช่วงละ 5 ห้อง) จัดห้องตามระดับความสามารถ (กลุ่มเก่ง 1 ห้อง กลุ่มกลาง 2 ห้อง และกลุ่มอ่อน 2 ห้อง) และดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน แบบเลือกตอบ 100 ข้อ จากนั้นจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน รวม 5 บทเรียน (10 ชั่วโมง) โดยมีการติดตามการใช้ GBL ในทุกบทเรียนและทุกห้องเรียนให้มีลักษณะและมาตรฐานเดียวกัน แล้วจึงทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม นำคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบ Paired-Sample t-test

ระยะที่ 3 การสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักเรียนนายร้อยชั้นปีที่ 3 แบ่งตามระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ กลุ่มละ 10 นาย (รวม 30 นาย) สัมภาษณ์หลังจากทดสอบหลังเรียน เมื่อวันที่ 17-21 และ 24 ส.ค. 69 (กำหนด 6 วัน วันละ 5 นาย) เวลา 16.00-17.30 น. โดยใช้ระยะเวลา 15–20 นาที/นาย ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์เพียงคนเดียว โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและได้รับความยินยอมจากผู้ให้ข้อมูลด้วยความสมัครใจ ซึ่งมีสิทธิ์ถอนตัวได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบต่อผลการเรียน ข้อมูลทั้งหมดได้รับการรักษาความลับและไม่ระบุตัวตน โดยนำเสนอเฉพาะผลในภาพรวมเพื่อประโยชน์ทางการวิจัยและการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เท่านั้น ทั้งนี้ข้อมูลดิบจะถูกทำลายตามมาตรฐานความปลอดภัยเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัย หลังการชี้แจงได้ขออนุญาตบันทึกเสียง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ทั้งข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Method) และข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Method) วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของกลุ่มเป้าหมาย (228 นาย) ด้วยโปรแกรม SPSS โดยใช้สถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) พร้อมทั้งเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) ทั้งในภาพรวมและจำแนกตามระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ ด้วยสถิติ Paired-Sample t-test

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยถอดคำจากบันทึกเสียง ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และทำการวิเคราะห์แก่นสาร (Thematic Analysis) ครอบคลุม 3 ประเด็น ได้แก่ 1) บริบท เจตคติ และปัญหาเดิมในการเรียน 2) ประสบการณ์ พฤติกรรม และปฏิกิริยาต่อการเรียนรู้ด้วยเกม และ 3) ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาจำแนกตามระดับความสามารถ

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ดังตารางที่ 1-4

ตารางที่ 1

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ในภาพรวม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t	p
ก่อนเรียน (Pretest)	228	100	52.95	14.67	-9.53**	0.001
หลังเรียน (Posttest)	228	100	56.91	17.33		

หมายเหตุ: ** $p < .01$

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียน ($M = 56.91$, $SD = 17.33$) สูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ($M = 52.95$, $SD = 14.67$) ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น 3.96 คะแนน

ตารางที่ 2

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (กลุ่มเก่ง)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t	p
ก่อนเรียน (Pretest)	63	100	72.33	9.03	-8.10**	0.001
หลังเรียน (Posttest)	63	100	79.00	9.97		

หมายเหตุ: ** $p < .01$

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย (กลุ่มเก่ง) ก่อนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียน ($M = 79.00$, $SD = 9.97$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 72.33$, $SD = 9.03$) ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น 6.67 คะแนน

ตารางที่ 3

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (กลุ่มกลาง)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t	p
ก่อนเรียน (Pretest)	75	100	52.75	3.67	-10.05**	0.001
หลังเรียน (Posttest)	75	100	58.15	5.54		

หมายเหตุ: ** $p < .01$

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย (กลุ่มกลาง) ก่อนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียน ($M = 58.15$, $SD = 5.54$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 52.75$, $SD = 3.67$) ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น 5.4 คะแนน

ตารางที่ 4

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย ก่อนและหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (กลุ่มอ่อน)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t	p
ก่อนเรียน (Pretest)	90	100	39.56	5.83	-1.35	0.090
หลังเรียน (Posttest)	90	100	40.41	7.00		

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อย (กลุ่มอ่อน) ก่อนและหลังเรียนไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นเพียง 0.85 คะแนน

2. ผลการวิเคราะห์แก่นสาร (Thematic Analysis) จากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักเรียนนายร้อย 30 นาย จำแนกตามระดับความสามารถภาษาอังกฤษเป็นกลุ่มเก่ง กลาง และอ่อน กลุ่มละ 10 นาย เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า

2.1 บริบท เจตคติ และปัญหาเดิมในการเรียนภาษาอังกฤษ

ผู้ให้สัมภาษณ์ 6 จาก 10 นายในกลุ่มอ่อนและ 4 จาก 10 นายในกลุ่มกลาง ระบุว่า การเรียนแบบจำเพื่อสอบ เป็นเพียงความจำระยะสั้นที่จดจำได้เพียงความหมายแต่ไม่สามารถนำไปใช้จริงได้ โดยการจำความหมายและคำศัพท์สั้น ทำได้ง่ายกว่าการจำตัวสะกดและคำศัพท์หลายพยางค์ ตัวอย่างเช่น

“...การจำคำศัพท์เพื่อสำหรับสอบ ทำให้สามารถจดจำความหมายของคำศัพท์ได้เพียงสั้น ๆ เท่านั้น...” นนร.กลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2569)

“...คำศัพท์หลายพยางค์ที่ไม่เคยเรียนมาก่อน จะจำความหมายได้แค่ระยะหนึ่ง แต่คำศัพท์ที่เคยเรียนมาก่อน จะทำให้จดจำได้เร็วขึ้น...” นนร.กลุ่มกลาง (สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2569)

ผู้ให้สัมภาษณ์ 7 จาก 10 นายในกลุ่มอ่อนและ 5 จาก 10 นายในกลุ่มเก่ง ระบุว่า คำศัพท์ที่มีหลายความหมายเนื่องจากเป็นได้มากกว่าหนึ่งประเภท (Part of Speech) นั้นจะจำยากกว่าคำศัพท์ที่มีหนึ่งประเภท ตัวอย่างเช่น

“...คำศัพท์บางคำทำหน้าที่ได้ทั้ง verb และ noun ซึ่งมีความหมายต่างกัน เมื่อนำคำศัพท์มาใช้ จึงมีโอกาสใช้ผิดบริบท...” นนร.กลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2569)

“...คำศัพท์บางคำมีความหมายมากกว่าหนึ่งความหมาย และที่พบบ่อยครั้งคือ คำศัพท์ทางทหารที่แปลต่างไปจากคำศัพท์ทั่วไปแม้จะสะกดคำเหมือนกันก็ตาม ทำให้ไม่สามารถคาดเดาความหมายได้ หากจำความหมายเฉพาะทางไม่ได้...” นนร.กลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2569)

2.2 ประสพการณ์ พฤติกรรม และปฏิกิริยาต่อการเรียนด้วยเกม ผู้ให้สัมภาษณ์ 8 จาก 10 นายในกลุ่มกลางและทุกคนในกลุ่มเก่ง ระบุว่า การเรียนคำศัพท์ผ่านเกมช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยความต้องการเป็นผู้ชนะในเกมเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนพยายามจดจำความหมายหน้าที่ของคำ (Part of Speech) และนำคำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้องตามบริบท ตัวอย่างเช่น

“...เกมช่วยดึงดูดความสนใจในการเรียนคำศัพท์ โดยบางเกมจะขึ้นคำศัพท์ซ้ำเพื่อให้จำได้...” นนร.กลุ่มกลาง (สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2569)

“...เกมช่วยกระตุ้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพราะทุกคนจะแข่งกันตอบเพื่อให้ได้เป็นผู้ชนะในเกม...” นนร.กลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2569)

นอกจากนี้ ผู้ให้สัมภาษณ์ 7 จาก 10 นาย ในกลุ่มเก่ง ระบุว่า การวนซ้ำของข้อคำถามในเกม ทำให้เกิดการจดจำที่ดี ตัวอย่างเช่น

“...เกมคำศัพท์ที่ข้อคำถามวนกลับมาเรื่อย ๆ จะทำให้จำความหมายและหน้าที่ของคำเวลาอยู่ในประโยคหรือบริบทต่าง ๆ ได้ดีขึ้น...” นนร.กลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2569)

2.3 ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาจำแนกตามระดับความสามารถ ซึ่งสรุปผลการวิเคราะห์ โดยมีประเด็นหลัก ได้แก่

ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งในกลุ่มอ่อน กลางและเก่งสะท้อนว่า ลักษณะของเกมส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนนายร้อยที่มีระดับความสามารถต่างกัน ความเหมาะสมของเกมต่อระดับความสามารถจึงสำคัญ ตัวอย่างเช่น

“...Blooket เป็นเกมที่มีการวนซ้ำของข้อคำถามมากกว่าหนึ่งครั้ง ทำให้จำความหมายของคำศัพท์ได้...” นนร.กลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2569)

“...เกมที่ต้องเติมคำศัพท์ลงในประโยค จะค่อนข้างยาก เนื่องจากจำตัวสะกดได้ไม่ครบทั้งคำ...” นนร.กลุ่มกลาง (สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2569)

“...เกมที่มีคำถามเดิมวนมาซ้ำ ๆ ยังไม่ท้าทายเพียงพอ...” นนร.กลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2569)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันของนักเรียนนายร้อยหลังได้รับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งในภาพรวมและจำแนกตามระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษในกลุ่มเก่งและกลุ่มกลาง ส่วนในกลุ่มอ่อนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เรียนแต่ละระดับความสามารถเหมาะกับรูปแบบเกมที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนกลุ่มอ่อนสะท้อนให้เห็นว่าเหมาะสมกับเกมที่มีการวนซ้ำของคำถาม เช่น Blooket เพื่อช่วยลดความกดดันและสร้างความคุ้นเคยกับคำศัพท์ ซึ่งสอดคล้องกับ Nguyen (2026) ที่พบว่าการใช้เกมที่มีคำถามซ้ำจะช่วยลดความตึงเครียด และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการจำซ้ำ ๆ กับคำศัพท์เหล่านั้น สอดคล้องกับ Bere et al. (2025) ที่ระบุว่า การใช้เกมที่มีปฏิสัมพันธ์ช่วยเหลือนั้น จะช่วยลดความกดดันในการเรียนรู้คำศัพท์นั้น ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยและสามารถต่อยอดการจดจำความหมายของคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ในขณะที่ผู้เรียนกลุ่มกลางยังคงมีข้อจำกัดเรื่องการจำตัวสะกดคำและการเติมคำในประโยค จึงต้องการเกมที่มีตัวเลือกตอบ ภาพประกอบ หรือคำใบ้ เพื่อช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Sari et al. (2025) ที่ระบุว่าการใช้สื่อเกมที่มีรูปแบบหลากหลาย เช่น การเติมคำ หรือการจับคู่ จะช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้คำศัพท์เฉพาะทางและยกระดับความเข้าใจภาษาได้ดีขึ้น เช่นเดียวกับ Al Azizi and Sofiana (2025) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับสื่อจะสนับสนุนการเรียนรู้ โดยจะช่วยยกระดับความเข้าใจความหมาย รวมถึงการใช้คำศัพท์ให้ถูกบริบท และผู้เรียนกลุ่มเก่งมองว่าเกมที่มีคำถามวนซ้ำนั้นขาดความท้าทาย จึงต้องการเกมที่มีระดับความซับซ้อนและท้าทายเพื่อกระตุ้นพัฒนาการทางภาษา ซึ่งสอดคล้องกับ Bere et al. (2025) ที่ระบุว่ากิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมที่ท้าทายจะช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้คำศัพท์ตามบริบทอย่างกระตือรือร้น ดังเช่น Nguyen (2026) ที่พบว่าการใช้เกมการเรียนรู้ช่วยแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายจากวิธีการเรียนแบบดั้งเดิม และกระตุ้นการมีส่วนร่วมเชิงรุก รวมถึงการเพิ่มความสามารถในการจดจำคำศัพท์ในระยะยาว

2. แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับผู้เรียน

2.1 ผู้เรียนกลุ่มเก่งและกลุ่มกลางสามารถใช้การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เรียนกลุ่มเก่งและกลุ่มกลางมีพื้นฐานทางคำศัพท์ที่ดี มีความเข้าใจ จึงทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ตามทฤษฎีของ Bloom's Taxonomy (Bloom, 1956) ที่เริ่มจากความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ โดยแนวทางการใช้เกมเป็นฐานตามระดับความสามารถ มีดังนี้

2.1.1 ผู้เรียนกลุ่มเก่ง สามารถใช้เกมที่มีความท้าทายดังเช่น เกม Wayground, Kahoot และ Hot Seat เนื่องจากผู้เรียนมีความพร้อมด้านคลังคำศัพท์เดิม กลไกของเกมช่วยกระตุ้นการดึงคำศัพท์มาใช้ในบริบทและต่อยอดความจำได้ดี ความเข้าใจในระดับพื้นฐานที่แน่น สามารถดึงความรู้เดิมมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ แก้ปัญหา และแข่งขันเอาชนะภายในเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ

Bere et al. (2025) และ Nguyen (2026) ที่พบว่าเกมที่มีความท้าทายและการประยุกต์ใช้คำศัพท์ในบริบทจริงช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และตอกย้ำความคงทนในการจำของผู้เรียนกลุ่มเก่ง

2.1.2 ผู้เรียนกลุ่มกลาง สามารถใช้เกมที่มีความท้าทายดังเช่น เกม Wordwall และ Hot Seat เนื่องจากมีฐานความจำและความเข้าใจในระดับปานกลาง การจะก้าวไปสู่ขั้นการประยุกต์ใช้ได้อย่างสมบูรณ์ จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนด้วยเครื่องมือคำถามการเรียนรู้ เช่น ตัวเล็กดตอบ หรือคำใบ้เชิงบริบท เพื่อช่วยลดอุปสรรคจากการสะกดคำ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมุ่งเน้นการทำความเข้าใจความหมายและโครงสร้างประโยคเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Sari et al. (2025) และ Bere et al. (2025) ที่ชี้ว่าเกมที่เพิ่มคำใบ้เชิงบริบทหรือมีตัวเล็กดตอบ จะช่วยลดอุปสรรคการสะกดคำ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมุ่งเน้นการทำความเข้าใจความหมายและโครงสร้างประโยคได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ผู้เรียนกลุ่มอ่อนไม่เหมาะกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเพียงอย่างเดียว แต่หากจะใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์เสริม ควรใช้เกมที่มีลักษณะการวนซ้ำข้อคำถามเพื่อลดความวิตกกังวลและย้ำความจำดังเช่น Blooket ที่ทำให้ผู้เรียนเห็นและตอบคำถามเดิมซ้ำ ๆ ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนคำศัพท์ (Tran & Thai, 2023) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้เรียนกลุ่มอ่อนมีพื้นฐานทางคำศัพท์น้อยเห็นได้จากคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยที่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ดังนั้นการใช้เกมเป็นฐานเพียงอย่างเดียวจึงไม่สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ สอดคล้องกับ Bloom's Taxonomy ผู้เรียนกลุ่มนี้ยังเผชิญอุปสรรคสำคัญในขั้นแรกคือ ความจำ เนื่องจากมีคลังคำศัพท์เดิมที่จำกัด จึงไม่สามารถข้ามไปสู่ขั้นการประยุกต์ใช้โดยผ่านกิจกรรมเกมเพียงอย่างเดียวได้ทันที การใช้เกมเป็นฐานเพียงอย่างเดียวโดยปราศจากการคำถามการเรียนรู้ อาจสร้างความวิตกกังวลให้แก่ผู้เรียน สอดคล้องกับ Al Azizi and Sofiana (2025) ที่เสนอแนะว่า ผู้เรียนกลุ่มอ่อนจำเป็นต้องได้รับการปูพื้นฐานคำศัพท์ การวนซ้ำข้อคำถาม เพื่อลดความตึงเครียดและย้ำความจำก่อน จึงจะสามารถพัฒนาไปสู่ขั้นความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ตามลำดับ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของอีรวินน์ ต้นทนิส (2557) ระบุว่า การเจอคำศัพท์ซ้ำ ๆ ทั้งในรูปแบบการเขียน การออกเสียง หรือการจดจำคำศัพท์ เป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ควรต้องคำนึงถึงระดับความสามารถของผู้เรียน
2. ระบบเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรสามารถปรับให้เหมาะสมตามผู้เรียนโดยแบ่งตามระดับความยากง่ายและรูปแบบข้อคำถามได้อัตโนมัติ
3. ควรศึกษารูปแบบจัดการเรียนการสอนโดยการบูรณาการ GBL กับรูปแบบอื่นเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบอเมริกา

องค์ความรู้ที่ได้

การวิจัยครั้งนี้ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ให้สอดคล้องกับระดับความสามารถทางภาษาที่แตกต่างกันของผู้เรียน เพราะจะส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยผู้เรียนกลุ่มเก่งและกลุ่มกลางสามารถใช้การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ส่วนผู้เรียนกลุ่มอ่อนไม่เหมาะกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเพียงอย่างเดียว

เอกสารอ้างอิง

- กฤษเชาว์ นันทสุดแสง (2563). Student's Attitudes Towards English Language Learning Behavior and Learning English in Low Level English Proficient. *Mahachula Academic Journal*, 7(1), 189–203.
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMA/article/view/182719/163741>
- กองวิชาอักษรศาสตร์ ส่วนการศึกษา โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า. (2568). รายงานผลการทดสอบ ALCPT [เอกสารไม่ได้รับการตีพิมพ์]. โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า.
- จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Modern Learning Development*, 7(4), 320-331. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/254859>
- ถิรวัดน์ ต้นทนิส. (2557). กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาสหวิทยาการที่มีระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษทางสังคมศาสตร์สูงและต่ำ. *วารสารภาษาและภาษาศาสตร์*, 33(1), 1-22. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/joling/article/view/173625/124402>
- ธัญญภัทร์ ศรีเนญวสิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา. *วารสาร มจร บาลีศึกษายุทธศาสตร์ปริทรรศน์*, 7(3), 40-55. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Palisueksabuddhaghosa/article/view/253003>
- ปัทมญา เสนานุช และ ชิตชไม วิสตุกุล. (2569). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาบนเว็บไซต์ Wordwall เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 14(4), 1920-1929. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/journal-peace/article/view/296316/195718>
- ประสพชัย พสุนนท์. (2558). ความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม สำหรับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 18(1), 375-396.
<https://ejournals.swu.ac.th/index.php/JOS/article/view/7044/6558>
- Al Azizi, M. N., & Sofiana, N. (2025). Assessing the effectiveness of game-based learning for English vocabulary development using Ludo pedagogy. *Wiralodra English Journal*, 9(1), 152–167.
<https://doi.org/10.31943/wej.v9i1.401>
- Bere, S., Sarmiento, J. A., dos Santos, L. V. J. M., & Ximenes, F. (2025). The use of Hot Seat game to develop English military vocabulary to F-FDTL personnel at Metinaro. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 9(1), 196–209.
<https://iscjournal.com/index.php/isce/article/view/279>
- Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay.

- Defense Language Institute English Language Center. (2018). *American Language Course nonintensive: Volume 3*. Joint Base San Antonio-Lackland, Defense Language Institute English Language Center.
- Defense Language Institute English Language Center. (2025). *ALCPT handbook*. https://dlielc.edu/wp-content/uploads/2026/01/ALCPT_Handbook_2025.pdf
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009093873>
- Nguyen, T. M. D. (2026). The effects of digital games on English for Specific Purposes (ESP) vocabulary retention. *Ho Chi Minh City Open University Journal of Science – Social Sciences*, 16(9), 94–114. <https://doi.org/10.46223/HCMCOUJS.soci.en.16.9.4814.2026>
- Pham, T. N., & Duong, D. T. (2022). Using Kahoot! in vocabulary learning: Evidence from a Vietnamese higher education context. *VNU Journal of Foreign Studies*, 38(3), 138–152. <https://doi.org/10.25073/2525-2445/vnufs.4849>
- Rahman, A. (2020). Receptive vocabulary size as a predictor of undergraduates' overall cumulative grade point average with English as medium of instruction in universities. *Asia-Pacific Social Science Review*, 20(3), Article 6. <https://doi.org/10.59588/2350-8329.1316>
- Sari, D. W., Herdawan, D., Kurniawan, F. S., Marselia, M., & Anggoro, R. (2025). Polimarlish.id, a game-based learning website to meet the standard marine communication phrases proficiency. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21361>
- Schmitt, N. (2010). *Researching vocabulary: A vocabulary research manual*. Palgrave Macmillan.
- Sermsook, K., Liamnimitr, J., & Chantarangkul, V. (2020). Promoting Thai EFL learners' ability to self-correct errors in written English sentences through games. *English Language Teaching*, 13(6), 118-126. <https://doi.org/10.5539/elt.v13n6p118>
- Sukying, A. (2023). The role of vocabulary size and depth in predicting postgraduate students' second language writing performance. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(1), 575-603. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/article/view/263457>
- Tran, T. M. T., & Thai, C. D. (2023). Students' perceptions on English vocabulary teaching and learning by using Blooket: A case study. *European Journal of Applied Linguistics Studies*, 6(1), 45-98. <https://doi.org/10.46827/ejals.v6i1.321>
- Wani Nurfahani Mohd Sapuan, Nurul Liya Saffura Rostam, Haslina Hassan, & Amri Muaz Azmimurad. (2025). Game-based learning: Utilising Quizizz (Wayground) in face-to-face class environment. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(9), 9049–9056. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.909000745>