การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย

The Development of English Vocabulary Learning by Using English Word Game for Mathayomsuksa 2 Students of Kannasootsuksalai School

โยษิตา ศรีเจริญ[1], สุภิญญา ปัญญาสีห์[1], ธนเวท ธูสรานนท์[2],
ทัศนีย์ จันติยะ[1], และจิราภรณ์ กาแก้ว[1]
[1]มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และ [2]โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย
Yosita Sricharoen[1], Suphinya Panyasi[1], Tanawet Tusaranon[2],
Tassanee Juntiya[1], and Jiraporn Kakaew[1]
[1]Kasetsart University, [2]Kannasootsuksalai School

ประวัติย่อ

1. นางสาว โยษิตา ศรีเจริญ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ e-mail: yositasri@gmail.com ความเชี่ยวชาญภาษาอังกฤษศึกษา

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภิญญา ปัญญาสีห์ (Corresponding author) อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ e-mail: suphinya.pa@ku.th ความเชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ วรรณกรรมภาษาอังกฤษ

3. นายธนเวท ธูสรานนท์ อาจารย์โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย e-mail: tanawet2530@gmail.com ความเชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ

4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนีย์ จันติยะ อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ e-mail: tassanee.o@ku.th ความเชี่ยวชาญการศึกษา หลักสูตรและการสอน

5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ กาแก้ว อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ e-mail: jiraporn.pr@ku.th ความเชี่ยวชาญภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล

Revised: November 4, 2024; Revised: December 20, 2024; Accepted: December 23, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษา อังกฤษ ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน534 คน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวน 42 คน ของโรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย โดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบ 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยม ศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 2) ระดับความ พึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.46

คำสำคัญ : คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกมคำศัพท์, การจดจำคำศัพท์, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบ

Abstract

The objectives of this research were 1) to compare the Mathayomsuksa 2 students' achievement of English vocabulary learning before and after by using English word games, and 2) to study the Mathayomsuksa 2 students' satisfaction with English word game learning of English vocabulary. The target group was 534 Mathayomsuksa 2 students at Kannasootsuksalai School and the sample group consisted of 42 students in the Mathayomsuksa 2/4 obtained by purposive sampling method. The data collection tools included 1) learning management plans using games, 2) a test to measure word learning results, and 3) a satisfaction questionnaire. Statistics used in data analysis were percentage, mean, standard deviation and t-test statistics. The results of the research showed that the achievement of learning English vocabulary by using English word games increased significantly at 0.05 and, and overall satisfaction level was the highest level at 4.73 and the standard deviation (S.D.) was 0.46.

Keywords: English vocabulary, vocabulary games, English vocabulary recognition ability, learning management using games

บทนำ

ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสารในชีวิตของคนไทยและผู้คนทั่วโลกทั้งทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ การศึกษาและด้านอื่น ๆ เนื่องจากเป็นภาษาที่นานาชาตินิยมใช้เพื่อสื่อสารระหว่างประเทศมากที่สุดภาษาหนึ่งในปัจจุบัน ความรู้ด้านคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ภาษา เมื่อรู้คำศัพท์มากขึ้นเท่าไหร่ ผู้คนก็สามารถนำคำศัพท์เหล่านั้นไปต่อยอดในทักษะภาษาอื่น ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน Hu and Nation (2000) ได้ประเมินว่าผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษควรรู้จักคำศัพท์พื้นฐานอย่างน้อย 3,000 คำ เพื่อที่จะเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทั่ว ๆ ไป ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องเข้าใจในคำศัพท์เพื่อให้เกิดความเข้าใจและความมั่นใจต่อการใช้ภาษามากยิ่งขึ้น หากผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ในปริมาณมากยิ่งสามารถทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

นักการศึกษาได้เสนอแนวคิดในการสอนคำศัพท์โดยเน้นการสอนที่กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ง่ายที่สุด เช่น กล่าวว่าวิธีการสอนโดยใช้เกมจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและการมีส่วนร่วมเล่นเกมด้วยตนเองทำให้เกิดการรับรู้จากประสบการณ์ตรง ช่วยส่งผลให้การเรียนรู้นั้นมีจุดมุ่งหมายชัดเจนและอยู่คงทน ตัวอยางเช่น ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และ สุทัศน์ นาคจั่น (2558) ได้สนับสนุนการนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ถ้าผู้สอนออกแบบเกมนั้นให้เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นที่ตนสอนตามความยากง่ายของเนื้อหา ตลอดจนวิธีการเรียนรู้และการเล่นเกมที่สนุกสนานพร้อมกับการจำจดที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ศศิประภา ยอดศิลป์ และ ประดิษฐ์ ศรีโนนยาง (2565) เสนอแนะว่าครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอนเพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

จากตัวอย่างการวิจัยที่ผ่านมาพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน การจดจำคำศัพท์และนักเรียนรู้สึกพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน เช่น ศศิประภา ยอดศิลป์ และ ประดิษฐ์ ศรีโนนยาง (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษา อังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางคำศัพท์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษา อังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้ เกมประกอบสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2565) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อ พัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และพบว่านักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับที่ ณัฐนนท์ ภู่ตระกูล และคณะ (2564) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ในการจดจำคำศัพท์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียน และเปรียบเทียบกับ เกณฑ์ร้อยละ 70 ผลวิจัยพบว่าหลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน นักเรียนร้อยละ 83.78 ของนักเรียนทั้งหมดมีคะแนน จดจำคำศัพท์สูงกว่าเกณฑ์และความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอน สูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

Shabaneh and Farrah (2019) ได้สรุปผลการวิจัยด้านการจดจำคำศัพท์หลังเก็บข้อมูล โดยให้นักเรียนได้เรียนคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยผ่านเกมอย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 2 เดือน ว่าเกมเป็นเครื่องมือหรือตัวช่วยให้นักเรียนจำ คำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยได้เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับสิ่งรอบตัวและพัฒนาภาษาและทักษะการสื่อสาร

ซึ่งสอดคล้องกับ Perveen et al. (2016) ที่ศึกษาประสิทธิภาพของเกมสอนภาษาในการรับรู้ภาษาที่สอง โดยเก็บข้อมูล ของนักเรียนจำนวน 150 คน จากโรงเรียนของภาครัฐหลายแห่งในเมือง Lahore ผลการวิจัยพบว่าเกมสามารถ ทำให้นักเรียนรู้จักคำศัพท์หรือวลีใหม่ ๆ และส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์อย่างลึกซึ้งได้ดีกว่าและเร็วกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับการท่องจำและนักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนมีประโยชน์อย่าง มากในการพัฒนาคำศัพท์

นอกจากนี้ทั้งศศิประภา ยอดศิลป์ และ ประดิษฐ์ ศรีโนนยาง (2565) และ ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2565) ยังรายงานว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบโดยรวมอยู่ในระดับมาก

จากผลการวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มการพัฒนาคำศัพท์มีโดยตลอดระยะเวลาในการสังเกตการสอนและการสอบในชั้นเรียน จากผลการทดสอบคำศัพท์ประจำหน่วยการเรียนรู้ของผู้เรียน พบปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนมีจำกัด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดสอบผู้เรียน พบว่ามีผู้เรียนกว่าร้อยละ 70 มีปัญหาในเรื่องของการเรียนรู้คำศัพท์ การจดจำคำศัพท์ เนื่องจากโดยพื้นฐานของผู้เรียนในห้องที่ผู้วิจัยสอนนั้นเป็นผู้เรียนที่มีพื้นฐานความรู้ทางภาษาอังกฤษแบบคละความสามารถ จึงทำให้การรับรู้นั้นแตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยจึงได้ค้นหาแนวทางแก้ปัญหาโดยการนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้และได้จดจำคำศัพท์ในรูปแบบเกมเพื่อให้การเรียนรู้คำศัพท์น่าสนใจยิ่งมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนให้สอดคล้องกับความพึงพอใจของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

2. ข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการวิจัยด้านการเรียนการสอนในด้านคำศัพท์ได้ในอนาคต

ทบทวนวรรณกรรม

ประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถแบ่งได้หลายประเภทแตกต่างกันไปตามบริบทที่ถูกกล่าวถึง โดยมีผู้กล่าวถึงประเภทของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

Hedgcock and Ferris (2018) ได้สรุปความรู้ด้านคำศัพท์ว่าประกอบไปด้วยความรู้ด้านรูปแบบความหมายและการใช้งาน โดยผู้วิจัย (2565) แบ่งประเภทของคำศัพท์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ กลุ่มคำที่มีความหมาย (lexical categories) ซึ่งประกอบด้วยคำที่มีความหมายในตัวเอง ได้แก่ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ และกลุ่มคำที่มีหน้าที่ทางไวยากรณ์ (non-lexical/functional categories) ซึ่งทำหน้าที่ขยายความหรือระบุความสัมพันธ์แก่กลุ่มคำที่มีความหมาย ได้แก่ คำบ่งชี้ซึ่งใช้นำหน้าคำนาม กริยานุเคราะห์หรือกริยาช่วย คำบุพบท คำสันธาน คำบอกระดับความเข้มข้น คำขยาย คำสรรพนาม

กล่าวโดยสรุปประเภทของคำศัพท์นั้นมีหลากหลายประเภทแตกต่างกันไปคำศัพท์ที่มีความหมาย ในตัวเองตรงตามพจนานุกรมและคำศัพท์ที่ไม่มีความหมายที่แน่นอนโดยต้องยึดจากโครงสร้าง ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีการสอนคำศัพท์มีหลากหลายซึ่งขึ้นอยู่กับผู้สอนแต่ละคนในการออกแบบการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนและชั้นเรียนที่สอน โดยผู้วิจัย (2565) กล่าวถึงวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้ผู้สอนสามารถสอนความหมายของคำศัพท์ให้ผู้เรียนโดยตรง โดยเฉพาะผู้เรียนระดับเริ่มต้น โดยอาจพิจารณาดูว่าผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ความหมายของคำศัพท์นั้นเพื่อให้เข้าใจใจความสำคัญของเนื้อเรื่องที่จะฟัง/อ่านหรือไม่ สามารถเดาความหมายจากบริบทได้หรือไม่ หรือผู้เรียนสามารถเดาความหมายจากหน่วยคำได้หรือไม่ ถ้าเดาได้ก็ไม่ต้องสอน ถ้าเดาไม่ได้ ควรจะเลือกสอนคำศัพท์นั้น โดยเลือกใช้เทคนิคต่าง ๆ ผสมผสานกันไปโดยเน้นกรอบแนวคิดด้านความหมาย (teaching meaning as concepts) เช่น ใช้คำจำกัดความ ประโยคตัวอย่างและบริบทหรือใช้คำพ้องความหมาย คำตรงข้าม เป็นต้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้คำศัพท์ เช่น ให้สร้างประโยคใหม่โดยใช้คำศัพท์นั้น ๆ นอกจากนี้ผู้สอนสามารถสร้างโอกาสในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียนผ่านกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับคำและการใช้คำ (word consciousness) ผ่านเกมคำศัพท์ เช่น puns, limericks, riddles, crossword และ anagrams กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดพิจารณาและต่อยอดความสนใจด้านคำศัพท์ต่อไปในอนาคต กล่าวโดยสรุปการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษผู้สอน ควรหลีกเลี่ยงการสอนที่สื่อความหมายทางภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความเชื่อมโยงในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษจากความหมาย คำจำกัดความหรือท่าทางต่าง ๆ ที่แสดงออกมา โดยที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงบริบท และความสามารถของผู้เรียนในแต่ละชั้นเรียน

การจดจำคำศัพท์

การจดจำคำศัพท์ หมายถึง ความสามารถในการระบุคำและเข้าใจคำในภาษาเขียนได้ นักเรียนที่สามารถจดจำคำศัพท์จะสามารถแยกคำออกเป็นเสียง อ่านคำศัพท์ได้ทันทีที่เห็นคำนั้น สามารถจดจำและประยุกต์คำเหล่านี้ในบริบทที่เหมาะสมได้ หากนักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่กำลังอ่านได้ก็จะสามารถอ่านได้เร็วขึ้น ลดเวลาที่ใช้ในการค้นหาความหมายของคำ และมุ่งเน้นทำความเข้าใจเนื้อหา ช่วยให้นักเรียนอ่านและเขียนได้คล่องขึ้น (Ehri, 2005)

โดย Nation (1990 อ้างถึงใน ธนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555) แบ่งการทดสอบการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การทดสอบการจำคำศัพท์ (Recognition) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงใดการทดสอบแบบนี้จะง่ายกว่าการทดสอบการระลึกได้เพราะในการสอบจะมีคำตอบที่นักเรียนนึกอยู่ปรากฏให้เห็น เช่น ให้นักเรียนเขียนคำแปลหรือเลือกคำแปลคำคล้องจอง ความหมาย หรือรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ปรากฏ เป็นต้น

2. การทดสอบการระลึกได้ (Recall Test) เป็นการวัดว่านักเรียนสามารถจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้มากน้อยเพียงไร นักเรียนจะต้องเขียนหรือพูดคำตอบเองโดยไม่มีตัวเลือกให้เห็น เช่น การให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ได้เรียนไปตอนท้ายชั่วโมง เป็นต้น

การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

เกมเป็นสื่อที่ถูกนำมาปรับใช้ในการประกอบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนที่หลากหลาย โดยมีผู้กล่าวถึงการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมไว้ดังนี้

ทิศนา แขมมณี (2560) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ซึ่งวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองจึงทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดความคิดและรับ

ประสบการณ์ตรงเกมจึงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงและทำให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน

ขวัญพัฒม์ เอกนราจิรารัตน์ และคณะ (2561) ได้อธิบายขั้นตอนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่สามารถนำไปใช้กับผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพโดยขั้นตอนการจัดกิจกรรมเพื่อนำมาใช้ในการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. ขั้นทบทวนคำศัพท์ ครูทบทวนคำศัพท์ ที่เรียนและเชื่อมโยงกับคำศัพท์ใหม่โดยใช้บัตรคำ รูปภาพ

2. ขั้นเรียนรู้ด้วยเกม นำคำศัพท์ใหม่ในบทเรียนสอนผู้เรียนโดยใช้เกม ให้นักเรียนบอกความหมาย สะกดคำ

3. ขั้นฝึกการใช้คำศัพท์ ให้นักเรียนฝึกใช้คำศัพท์ในประโยคโดยใช้เกม โดยเสนอประโยคตัวอย่าง ก่อนเล่นเกม

4. ขั้นสรุป นักเรียนสรุปสิ่งที่เรียนไปแล้วจากการเล่นเกมที่เรียนด้วยตัวนักเรียนเอง

5 ขั้นวัดผลและประเมินผล การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม การตอบคำถามรวมถึงให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ต้องใช้คำศัพท์ที่ได้เรียนไปแล้วนำมาใช้ในการแต่งประโยค

กล่าวโดยสรุป การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมโดยเริ่มจากทบทวนคำศัพท์ เล่นเกม นำคำศัพท์ไปใช้ สรุป และวัดผลสิ่งที่ผู้เรียนได้ ซึ่งขั้นตอนเหล่านี้ครอบคลุมในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเพื่อประกอบการสอนในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี และเนื่องจากความหลากหลายของรูปแบบเกม ผู้สอนควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยก่อนมีแบบการวิจัยเชิงทดลอง (pre-experimental design) แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง (one-group pretest-posttest design) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนและเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดำเนินการศึกษาตามขั้นตอนดังนี้

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 13 ห้องเรียน จำนวน 534 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 1 ห้องเรียน จำนวน 42 คน ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) ซึ่งเป็นห้องเรียนที่มีผลการเรียนต่ำกว่ากำหนด

เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน แบบทดสอบวัดผลก่อนและหลังเรียนจำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบ จำนวน 5 แผน

ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กระทรวงศึกษาธิการ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551) ซึ่งได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไว้ดังนี้

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัดที่ 3 ระบุ/เขียนประโยค และข้อความ ให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง รูปแบบ ต่าง ๆ ที่อ่าน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ประโยค หรือข้อความ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 1,750-1,900 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) การตีความ/ถ่ายโอนข้อมูลให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง เช่น สัญลักษณ์ เครื่องหมาย กราฟ แผนภูมิ แผนผัง ตาราง ภาพสัตว์ สิ่งของ บุคคล สถานที่ต่าง ๆ

จากนั้นศึกษารูปแบบเกมประกอบการสอนและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนจำนวน 5 แผน ได้แก่ แผนที่ 1 Let’s protect our planet! แผนที่ 2 Hits of the world แผนที่ 3 What types of music do you like? แผนที่ 4 The natural world แผนที่ 5 Let’s go camping! โดยเกมที่นำมาใช้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ ได้แนวคิดมาจากเกม hidden objects ในโลกออนไลน์ เช่น Mystery Society, June’s Journey, Time Crimes: Hidden objects เป็นต้น เพื่อนำมาดัดแปลงเป็นเครื่องมือในการวิจัยเป็นเกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภา พ (Matching Picture and Word Game) ประกอบด้วย เกมหาของ (Hidden object) และเกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ (Matching Picture and Word Game) เพื่อฝึกฝนและเรียนรู้คำศัพท์และความหมายจากรูปภาพ เกมหาคำศัพท์ (Word search) เพื่อฝึกฝนการสะกดคำ (ดังภาคผนวก) หลังจากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบ ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of item objective congruence) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยมีค่าดัชนี ความสอดคล้อง 0.67 ขึ้นไป และปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2. แบบทดสอบวัดผลก่อนและหลังเรียนจำนวน 30 ข้อ

สร้างแบบทดสอบวัดผลก่อนและหลังเรียนจำนวน 30 ข้อ โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of item objective congruence) ของแบบทดสอบโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.67 ขึ้นไป และปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลก่อน และหลังเรียนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน กรรณสูตศึกษาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 42 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความยากง่าย (p) และค่าดัชนีอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ โดยเลือกใช้แบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความยากง่ายระหว่าง 0.54-0.79 และค่าดัชนีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.25 ขึ้นไป และหาความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson เท่ากับ 0.37

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ข้อ

สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจโดยกำหนดคุณลักษณะความพึงพอใจที่ต้องการวัดและสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ดังนี้

ระดับคะแนน		การแปลผล
1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด
2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด

นำแบบทดสอบความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจความถูกต้องและเหมาะสม ของแบบสอบถาม ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามแต่ละข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.67 ขึ้นไป แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ และหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.45

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ วิเคราะห์คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลก่อนและหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบผลการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนและหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent sample) แบบมีทิศทาง โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ระดับ .05 และวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การแปลผลดังนี้

ค่าเฉลี่ย		การแปลผล
1.00-1.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด
1.51-2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
2.51-3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
3.51-4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก
4.51-5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยที่ได้แยกตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1.ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์พบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คะแนน	**คะแนนเต็ม**	$\overline{X}$	S.D.	**t**	**sig**
ก่อนเรียน	30	13.8	3.55	20.6	.001*
หลังเรียน	30	21.4	3.04		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษมีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$) = 21.4 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 3.04 สูงกว่าค่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ซึ่งมีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$) = 13.8 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 3.55 จากการ วิเคราะห์พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษา อังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีส่วนช่วยในการพัฒนาการ เรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้

2. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีระดับความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 2 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (N = 42)

ข้อ	รายการประเมิน	$\overline{X}$	S.D.	ความหมาย
1	นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้	4.90	0.29	มากที่สุด
2	นักเรียนมีความเข้าใจในคำศัพท์มากยิ่งขึ้นเมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน	4.81	0.39	มากที่สุด
3	นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนจากการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนในการเรียนคำศัพท์	4.69	0.60	มากที่สุด
4	เนื้อหาที่กำหนดในกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.67	0.52	มากที่สุด
5	เนื้อหามีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน	4.74	0.44	มากที่สุด
6	เนื้อหาที่สอนนักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.69	0.46	มากที่สุด
7	สื่อเกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์มากยิ่งขึ้น	4.76	0.48	มากที่สุด
8	สื่อเกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับคำศัพท์ในบทเรียนภาษาอังกฤษ	4.67	0.56	มากที่สุด
9	สื่อเกมประกอบการสอนมีความสนุกและน่าสนใจ	4.86	0.35	มากที่สุด
10	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.52	0.50	มากที่สุด
	ผลร่วมค่าเฉลี่ย	4.73	0.46	มากที่สุด

ตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในข้อที่ 1 นักเรียนมีความพึงพอใจ ในการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$) = 4.90 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.29 ระดับรองลงมาคือค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษในข้อที่ 9 สื่อเกมประกอบการสอนมีความ สนุกและน่าสนใจอยู่ โดยมีค่าคะแนน เฉลี่ย ($\overline{X}$) = 4.86 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.35 ค่าคะแนน เฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในข้อที่ 10 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม อยู่ในระดับน้อยที่สุด โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$) = 4.52 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.50 โดยรวมค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษเท่ากับ 4.73 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.46 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผลการเรียนรู้ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนซึ่งเปรียบเทียบจากค่าคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ก่อนการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 13.8 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.55 และหลังการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 21.4 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.04 แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบเกมช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบที่หลากหลายและยังส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ทางภาษาอังกฤษ ในทางที่ดีขึ้นสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2560) ที่สนับสนุนวิธีการสอนโดยใช้เกมประกอบว่าทำให้ผู้เรียนได้ลงมือทำด้วยตนเองจนเกิดการรับรู้จากประสบการณ์ตรงและทำให้การเรียนรู้นั้นมีประโยชน์ และ อยู่คงทน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศศิประภา ยอดศิลป์ และ ประดิษฐ์ ศรีโนนยาง (2565) ซึ่งเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางคำศัพท์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 และสอดคล้องกับผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ของณัฐนนท์ ภู่ตระกูล และคณะ (2564) ที่ได้เปรียบเทียบผลการจดจำคำศัพท์ก่อนและหลังเรียนภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และพบว่าพบว่าผลหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ผลการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับ ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2565) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และพบว่าผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นำเข้ามาประกอบการสอนในชั้นเรียน ได้รับการออกแบบอย่างดี ให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน มีความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้น นอกจากนี้ยังได้มีการออกแบบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้มีความสวยงามและน่าสนใจ จึงสามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีอยากมีส่วนร่วมและได้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นหลังได้เล่นเกมประกอบการสอน เช่น เกมหาของ (Hidden object) และเกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ (Matching Picture and Word Game) เพื่อฝึกฝนและเรียนรู้คำศัพท์และความหมายจากรูปภาพ เกมหาคำศัพท์ (Word search) เพื่อฝึกฝนการสะกดคำ

ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.73, S.D. = 0.46) สอดคล้องกับผลวิจัยของ ศศิประภา ยอดศิลป์และประดิษฐ์ ศรีโนนยาง (2565) และ ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2565) ที่พบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน รู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการใช้เกมคำศัพท์ภาษา อังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์เข้ามาใช้ในการประกอบ การสอนโดยมีการออกแบบเกมขึ้นมาโดยเฉพาะ ในแต่ละบทเรียน อีกทั้งเกมคำศัพท์มีความสนุกสนานน่าสนใจ และนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่มเกมจึงทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบที่หลากหลาย มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และ สุทัศน์ นาคจั่น (2558) ที่กล่าวว่าการนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน

ตลอดจนวิธีการเรียนรู้และการเล่นเกมที่สนุกสนานสามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจและการจำจดที่มีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1.ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผลจากการวิจัยพบว่าระดับความพึงพอใจต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะการสร้างสื่อเกมประกอบการสอนให้มีความสนุกและน่าสนใจ ดังนั้นสถานศึกษาควรสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถผลิตสื่อการเรียนรู้ที่สวยงามน่าสนใจ ตอบสนองต่อความสนใจของผู้เรียนและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนรู้สึกอยากมีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น นอกจากการใช้เกมประกอบการสอนแล้ว สถานศึกษาอาจต่อยอดไปยังกลุ่มวิชากิจกรรมเสริมหรือการเรียนรู้เรียนรู้ด้วยตนเองต่อไป

2.ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการวิจัยภายหน้า ควรศึกษาการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเกี่ยวกับทักษะอื่น ๆ เพิ่มขึ้น เช่น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อศึกษาผลเฉพาะทักษะและนำเกมไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่นเพิ่มเติม

3. การนำเสนอตัวอย่างเกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เกมหาของ (Hidden Objects)

เกม hidden objects หรือเรียกกันว่า “เกมหาของ” โดยที่ผู้เล่นต้องหาวัตถุที่ถูกซ่อนในรูปภาพให้เจอ โดยจะมีคำศัพท์ภาษาอังกฤษกำกับไว้เพื่อเป็นการระบุในการหาวัตถุได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ และยังได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไปพร้อมกับการเล่นเกมที่สนุกสนานและน่าตื่นเต้น เพื่อแข่งขันกับเวลาที่กดดัน

อุปกรณ์ในการเล่น 1. โทรศัพท์ 2. จอโปรเจ็คเตอร์

วิธีการเล่น นักเรียนต้องจับกลุ่ม 4-5 คน เพื่อค้นหาหรือจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวัตถุที่ถูกซ่อนในรูปภาพให้ถูกต้อง นักเรียนกลุ่มใดหาวัตถุเจอ 1 ชิ้น พร้อมอ่านออกเสียงและบอกความหมายได้หน้าชั้นเรียน รับ 1 คะแนน ต่อวัตถุ 1 ชิ้น (ส่งตัวแทนเพียง 1 คน)

1. นักเรียนจับกลุ่ม 4-5 คน

2. ครูผู้สอนแสดงเกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพไว้บนจอโปรเจ็คเตอร์ และส่งรูปภาพดังกล่าวลงไปในกลุ่มไลน์ห้อง

3. ครูผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงโดยพร้อมเพรียงกัน 1 ครั้ง พร้อมกวาดสายตามองหาวัตถุที่ถูกซ่อนอยู่บนจอโปรเจ็คเตอร์เป็นระยะเวลา 1 นาที โดยไม่มีการใช้มือถือ

4. ครูผู้สอนอนุญาตให้นักเรียนใช้มือถือเพื่อดูรูปภาพในไลน์กลุ่มห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนค้นหาวัตถุที่ถูกซ่อนให้สอดคล้องกับคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ โดยจับเวลา 5 นาที

5. เมื่อหาวัตถุเจอ ในกลุ่มส่งตัวแทนนักเรียน 1 คน มาหน้าชั้นเรียน เพื่อชี้วัตถุที่ถูกซ่อนพร้อมอ่านออกเสียงและบอกความหมายอย่างถูกต้อง

6. นักเรียนกลุ่มใดทำคะแนนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ โดยเป็นลำดับที่ 1,2 และ3

เมื่อนักเรียนจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับวัตถุที่ถูกซ่อนในรูปภาพจนครบ ครูผู้สอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงและบอกความหมายโดยพร้อมเพรียงกัน

เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ (Matching Picture and Word Game)

เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ โดยรูปภาพจะถูกปิดซ่อนอยู่ นักเรียนจะเป็นผู้เลือกเปิดรูปภาพและจับคู่คำศัพท์ให้ถูกต้อง

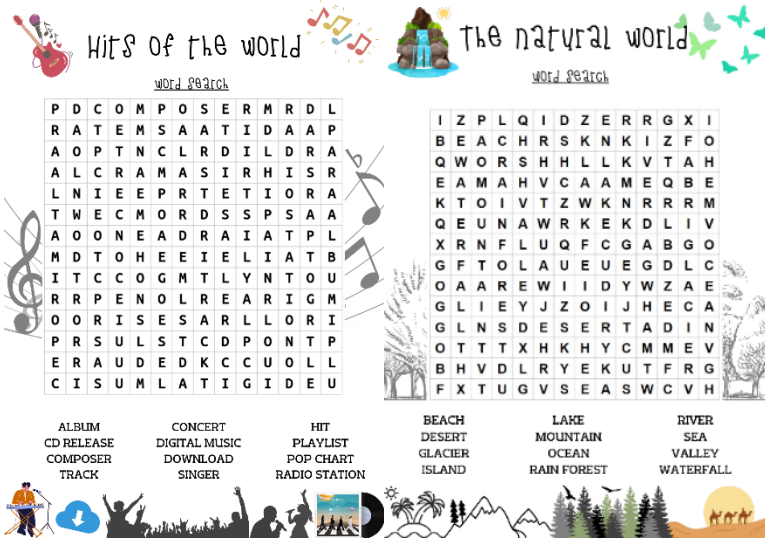
อุปกรณ์ในการเล่น 1. จอโปรเจ็คเตอร์ 2. ฉลากจัดลำดับกลุ่ม

วิธีการเล่น นักเรียนต้องจับกลุ่ม 4-5 คน เพื่อจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับรูปภาพให้ถูกต้อง โดยนักเรียนในแต่ละกลุ่มจะเป็น ผู้เลือกเปิดรูปภาพและจับคู่คำศัพท์ให้ถูกต้อง นักเรียนกลุ่มใดอ่านออกเสียงและบอกความหมายได้ รับ 1 คะแนน

1. นักเรียนจับกลุ่ม 4-5 คน
2. ครูผู้สอนแสดงเกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพไว้บนจอโปรเจ็คเตอร์
3. ครูผู้สอนให้นักเรียนจับฉลากเพื่อจัดลำดับกลุ่มผู้เล่น 1,2,3,... ตามลำดับ
4. ครูผู้สอนให้นักเรียนในกลุ่มนั้นๆเลือกเปิดรูปภาพที่ต้องการ พร้อมกับจับคู่คำศัพท์ อ่านออกเสียงและบอกความหมายให้ถูกต้อง
5. นักเรียนกลุ่มใดทำคะแนนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ โดยเป็นลำดับที่ 1,2 และ3

เมื่อนักเรียนจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษกับกับรูปภาพจนครบ ครูผู้สอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงและบอกความหมายโดยพร้อมเพรียงกัน

เกมหาคำศัพท์ (Word Search)



"Word Search" คือ เกมหาคำศัพท์ในตาราง โดยผู้เล่นสามารถหาคำศัพท์ในตารางได้ทั้งแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยง

อุปกรณ์ 1. ใบงาน word search 2. ปากกา

วิธีการเล่น

1. แจกใบงาน word search ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น

2. ให้นักเรียนกวาดสายตามองคำศัพท์ที่ปรากฏในใบงาน 1 นาที โดยยังไม่ลงมือทำ

3. จับเวลาในการหาคำศัพท์ 7 นาที (ถ้ายังไม่มีนักเรียนคนใดหาคำศัพท์ได้ครบสามารถเพิ่มเวลาเป็น 10 นาทีได้)

4. นักเรียนที่สามารถหาคำศัพท์ได้ครบ 3 คนแรกเป็นผู้ชนะ โดยเป็นลำดับที่ 1,2 และ3

เมื่อนักเรียนหาคำศัพท์จนครบ ครูผู้สอนจึงให้นักเรียนอ่านออกเสียงและบอกความหมายโดยพร้อมเพรียงกัน

เอกสารอ้างอิง

ขวัญพัฒม์ เอกนราจิรารัตน์, ศศิวรรณ พชรพรรณพงษ์, และนันท์นภัส นิยมทรัพย์. (2561, 29–30 มีนาคม). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม* [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 10 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, นครปฐม, ไทย. https://publication.npru.ac.th/jspui/handle/123456789/133

ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2565). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2021_06_07_13_06_28.pdf

ณัฐนนท์ ภู่ตระกูล, ทัศนีย์ จันติยะ, สุภิญญา ปัญญาสีห์, จิราภรณ์ กาแก้ว, โชคชัย เตโช, และศศิธร ศรีพรหม. (2564). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 11*(3), 91–97. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/ajpbru/article/view/253775/172089

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ, และสุทัศน์ นาคจั่น. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *Veridian E-Journal, ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, 8*(2), 1672–1684. https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/40427

ทิศนา แขมมณี. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนิตา วัชรพิชิตชัย. (2558). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี]. RBRU e-Theses. https://etheses.rbru.ac.th/showthesis.php?theid=30&group=19

ศศิประภา ยอดศิลป์, และประดิษฐ์ ศรีโนนยาง. (2565). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโภ. *วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ, 2*(5), 9–15. [ลิงค์ที่น่าสงสัยถูกลบ]

สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

Ehri, L. C. (2005). Learning to read words: Theory, findings, and issues. *Scientific Studies of Reading, 9*(2), 167–188. https://doi.org/10.1207/s1532799xssr0902_4

Hedgcock, J. S., & Ferris, D. R. (2018). *Teaching readers of English: Students, texts, and contexts* (2nd ed.). Routledge.

Hu, M., & Nation, P. (2000). Unknown vocabulary density and reading comprehension. *Reading in a Foreign Language, 13*(1), 403–430. https://www.wgtn.ac.nz/lals/resources/paul-nations-resources/paul-nations-publications/publications/documents/2000-Hu-Density-and-comprehension.pdf

Perveen, A., Asif, M., & Mehmood, S. (2016). Effectiveness of language games in second language acquisition. *Science International (Lahore), 28*(2), 2025–2029. https://www.researchgate.net/publication/299632007

Shabaneh, Y., & Farrah, M. (2019). The effect of games on vocabulary retention. *Indonesian Journal of Learning and Instruction, 2*(1), 79–90. https://doi.org/10.25134/ijli.v2i01.1687