

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2

Development of English Vocabulary Learning by Using Game for Grade 2 students

ชฎาพร ยางเงิน¹

Chadaphon Yangngoen¹

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยะผิง จังหวัดยะลา จำนวน 20 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีจำนวน 10 แผนกิจกรรม ประกอบด้วย 1) การแนะนำตนเอง 2) ครอบครัวของฉัน 3) สัตว์เลี้ยงของฉัน 4) บทสนทนาในโรงเรียน 5) สิ่งของในโรงเรียน 6) อาหารและเครื่องดื่ม 7) ทบทวนการแนะนำตนเอง 8) ส่วนต่างๆ ของร่างกาย 9) สีที่ชอบ และ 10) จำนวนตัวเลข 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.89/82.46 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.13)

คำสำคัญ : การพัฒนากิจกรรม, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

¹ สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ABSTRACT

The objective of this research were 1) To study the development of learning English vocabulary using games for students in grade 2. 2) Development activities for learning English vocabulary using games for students in Grade 2, effective 80/80. 3) To compare the achievement of students before and after learning English, learning English vocabulary using games. 4) Study the student satisfaction toward the event of students in Grade 2. The target used in this research is students in grade 2 Phakumarnsuksa School, Phayakkhaphum Phisai district, MahaSarakhm Province, 20 people by purposive Sampling. The finding of the Research found that 1) development activities to learn vocabulary in English through the game. for students in grade 2, there were 10 plans including 1.1) Introduce myself 1.2) My family 1.3) My Pet 1.4) Conversation at schools 1.5) Things in my school, 1.6) Food and drink 1.7) Repeat to Introduce myself 1.8) Parts of body 1.9) My favorite color 1.10) Number 2) Lesson plans develop activities for learning English vocabulary using games for students in Grade 2, Including performance management plan, learn English vocabulary using games for students in grade 2 is equal to 83.89 / 82.46. The higher than Efficiency criteria defined. 3) Learning achievement of students learning English vocabulary using games. After learning higher than that before learning at the 0.05 level of significance. 4) The satisfaction of students in Grade 2 at the event to learn English vocabulary using games. Overall the high level ($\bar{x}$ = 4.13)

Keywords : Development Activities, English Vocabulary Learning

บทนำ

เนื่องจากหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นกลุ่มสาระหนึ่งในจำนวน 8 กลุ่มสาระ และกำหนดให้เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้โดยได้รับการจัดลำดับความสำคัญอยู่ในกลุ่มที่สองซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนในทุกช่วงชั้นโดยสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนและจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมที่มีความลึกและเข้มข้นสาระ (Strands) ของหลักสูตรมีทั้งหมด 4 สาระการเรียนรู้และสาระภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communication) เป็นสาระที่ 1 ที่บรรจุไว้ในหลักสูตรขั้นพื้นฐานสถานศึกษาโดยมุ่งหวังเพื่อให้ผู้เรียนมีความ

สามารถในการสื่อสารเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่ใช่แค่เพียงจดจำคำศัพท์และรูปประโยคในภาษานักเรียนต้องใช้ภาษาได้คล่องเข้าใจวัฒนธรรมเจ้าของภาษาและตระหนักถึงวิธีการที่จะนำภาษาและวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3 -5)

การเรียนภาษาต่างประเทศไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้นแต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพการที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษาดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดีผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนจะต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของภาษา

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลายทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วยอันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่นๆในการศึกษาต่อรวมทั้งในการประกอบอาชีพซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้สังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสารความก้าวหน้าความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรมมีผลกระทบทั้งถึงอย่างรวดเร็วจนบุคคลในสังคมต้องติดต่อกับปะเพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่งในการสื่อสารความรู้สึกรู้สึกนึกคิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกันในการศึกษาหาข้อมูลความรู้และถ่ายทอดวิทยาการต่างๆแก่กันในด้านเศรษฐกิจภาษามีความจำเป็นยิ่งขึ้นในการเจรจาต่อรองด้านการค้าและการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพดังนั้นการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจะช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างชนชาติไทยและชนชาติอื่น เป็นต้น การใช้เกมดำเนินการกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านภาษาให้มากที่สุดเช่นเลือกกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนเลือกใช้เกมที่สนุกสนานมาสอนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมทางภาษาที่ได้เรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงเนื่องจากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาวิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อนมากนักเรียนยอมรับที่จะเล่นตามกฎหรือกติกาเล่นเกมจึงทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและความสนใจในการร่วมกิจกรรมเราให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียนไม่เบื่อหน่ายมีความสนุกกับการเล่นเกมและนักเรียนได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเองก่อให้เกิดพัฒนาทักษะทางภาษาพบว่าผู้เข้าอบรมเรื่องการ

สอนทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมและเกมภาษามีความรู้ความเข้าใจทฤษฎีการสอนทักษะฟังพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมที่พัฒนาโดยกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้เล็งเห็นความสำคัญในการแก้ปัญหาและเพื่อให้พัฒนากระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บรรลุผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงสนใจแก้ไขปัญหาคำศัพท์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษาสังกัดคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนเพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนซึ่งผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและเป็นแนวทางเพื่อเป็นกระบวนการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อำนาจภาษาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอพยุหะภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คนโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม จำนวน 10 แผนมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.92 ถึง 4.13

3. สถิติในการวิจัย ได้แก่ 1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ 2) วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบ ค่าที (t – test) 3) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ด้วยค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมาย

4. ขอบเขตในการวิจัย ได้แก่ ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้แบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระยะที่ 2 เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มี

ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ระยะที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. แนวทางการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการศึกษา มีจำนวน 10 แผน ได้แก่ 1) การแนะนำตนเอง (You and me) 2) ครอบครัวของฉัน (My Family) 3) สัตว์เลี้ยงของฉัน (My pets) 4) บทสนทนาในโรงเรียน (First day at school) 5) สิ่งของในโรงเรียน (My school things) 6) อาหารและเครื่องดื่ม (My foods) 7) ทบทวนการแนะนำตนเอง (You and me Look again) 8) ส่วนต่างๆของร่างกาย (Part of your body) 9) สีที่ชื่นชอบ (My Favorite Colors) และ 10) จำนวนตัวเลข (Numbers)

2. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.89/82.46 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการ	คะแนนเต็ม	N	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	100	19	83.89	3.83	83.89
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	30	19	24.74	1.10	82.46
ประสิทธิภาพของแผน (E_1/E_2) เท่ากับ 83.89/82.46					

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 ดังนั้นสรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มเป้าหมาย

ด้าน	ค่าเฉลี่ย		t	df	sig
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	15.52	26.05	4.609	18	.000*

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนก่อนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.02 คิดเป็นร้อยละ 51.75 และคะแนนหลังเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.91 คิดเป็นร้อยละ 86.84 ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.13) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ระดับ				
ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ความพึงพอใจ
1	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.12	0.62	มาก
2	ด้านสื่อจัดการเรียนรู้	4.11	0.63	มาก
3	ด้านการวัดและประเมินผล	4.17	0.57	มาก
โดยรวม		4.13	0.61	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยภาพรวม ($\bar{x}$ = 4.13) x เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ข้าพเจ้าพอใจในกิจกรรมการเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ($\bar{x}$ = 4.34) ด้านสื่อจัดการเรียนรู้ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ข้าพเจ้าพอใจในสื่อประกอบการเรียนที่ใหม่ๆ ($\bar{x}$ = 4.20) และด้านการวัดและประเมินผลข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ข้าพเจ้ามีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหลากหลาย ($\bar{x}$ = 4.40)

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีจำนวน 10 แผน ได้แก่ 1) การแนะนำตนเอง (You and me) 2) ครอบครัวของฉัน (My Family) 3) สัตว์เลี้ยงของฉัน (My pets) 4) บทสนทนาในโรงเรียน (First day at school) 5) สิ่งของในโรงเรียน (My school things) 6) อาหารและเครื่องดื่ม (My foods) 7) ทบทวนการแนะนำตนเอง (You and me Look again) 8) ส่วนต่างๆของร่างกาย (Part of your body) 9) สีที่ชื่นชอบ (My Favorite Colors) และ 10) จำนวนตัวเลข (Numbers) ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านมีผลการประเมินความเหมาะสมเฉลี่ยแต่ละด้านอยู่ระหว่าง 3.92 - 4.13 โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.01)

สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เพราะเกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นสาขาวิชาใดเมื่อผู้สอนนำเกมมาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนพบว่า การใช้เกมการศึกษาในการเรียนการสอนทำให้เกิดการพัฒนาในการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนสูงขึ้นมากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับพิญช์สินี โชติชะวงศ์ (2554) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กรุ่นวัยโรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน จำนวน 20 เกม ใบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุดพบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกมนักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงจันทร์ แก้วกวางพาน (2552) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 หลังจากทำการวิจัย พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถทางด้านทักษะกระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะโดยไม่ใช้เกม และมีคะแนนพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ร้อยละ 17.90

2. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.89/82.46 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลำจวน กิติ (2547) ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อฝึกการเขียนคำสะกดยาก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนวัดสันดอนมูล อำเภอสารภี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่เขต 4 จำนวน 16 คน ซึ่งใช้การเลือกแบบเจาะจงในการหากลุ่มตัวอย่าง ซึ่งในการทำวิจัยได้ใช้เครื่องมือคือแผนการสอนที่ใช้เกม จำนวนทั้งหมด 15 แผนการสอน และแบบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก จำนวน 1 ฉบับ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าร้อยละ แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 80 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า แผนการสอนจำนวน 15 แผนมีความเหมาะสมในการสอนสะกดคำยากแก่นักเรียน นอกจากนี้ยังพบว่าหลังจากที่นักเรียนเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้ที่ใช้เกม นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ซึ่งได้สูงถึงร้อยละ 85.78 สูงกว่าที่ตั้งไว้ถึง 15.78 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุภาค ดลโสภณ (2542) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .01 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครูกล่าวโดยสรุปจากการศึกษาวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และช่วยให้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกตินอกจากนี้เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีเป็นต้น

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เส่งยม เวียงคา (2550) ได้ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านปาง อำเภอดงยาง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 11 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงในการทำวิจัยครั้งนี้ได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากจำนวน 10 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก จำนวน 30 ข้อเป็นเครื่องมือใน

การทดลอง จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีเกณฑ์เปรียบเทียบเป็น ร้อยละ 60%จากการทำการวิจัยได้ค้นพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากจำนวน 10 แผนเหมาะสมในการเรียนการสอนการเขียนสะกดคำยากให้นักเรียนและการใช้แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมแล้วพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.30% ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.13) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุพา ทองโปรง (2552) ที่ได้ทำการศึกษา เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพุน้อย ผลของการศึกษาพบว่า ทัศนคติของนักเรียนต่อเกมคำศัพท์ประกอบการสอนด้านความคิดในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วย ด้านความรู้สึก ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และด้านแนวโน้มการแสดงพฤติกรรม ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หลังจากการการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 35.63 และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านพุน้อย หลังได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 สามารถนำกิจกรรมเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาอังกฤษระดับประถมศึกษาได้ เพราะ เกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อ

พฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน โดยจะช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนการสอนทำให้เกิดการพัฒนาในการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนสูงขึ้นกว่าเดิม อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีเจตคติหรือทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

1.2 สามารถนำผลการศึกษาวินิจฉัยนี้ไปพัฒนาต่อยอดสู่การสร้างผลงานทางวิชาการ อาทิ การเขียนเป็นหนังสือ ตำรา หรือการสร้างหลักสูตรการเรียนรู้อังกฤษเบื้องต้นสำหรับประชาชน เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทดลองเปรียบผลสัมฤทธิ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้วย

2.2 ควรมีการฝึกสอนให้ผู้เรียนนำเกมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ไปปรับประยุกต์ใช้ในครอบครัวหรือการใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการให้ผู้เรียนสามารถนำกิจกรรมเกมไปใช้หรือเล่นกับพ่อแม่ ผู้ปกครองในครอบครัวในเวลาว่างหรือตามความเหมาะสมได้

2.3 ควรมีการสร้างความรู้ความเข้าใจก่อนการเล่นและสรุปผลหลังการเล่นเกมทุกครั้งกับผู้เรียนเสมอ เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการเล่นและรู้ถึงผลความสำคัญในกิจกรรมการเล่น เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). รายงานการใช้ชุดแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์ ภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- ดวงจันทร์ แก้วกาน. (2552). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วง ชั้นที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พิชญ์สินี โชติชะวงศ์. (2554). การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียน เทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัด เชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ยุพา ทองโปร่ง. (2550). การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : งานวิจัยชั้นเรียน. โรงเรียนบ้านขุนน้อย.

ลำจวน กิติ. (2547). การใช้เกมเพื่อนพัฒนาทักษะการเขียนสะกดค้ายากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เสี่ยม เวียงคา. (2550). การพัฒนาการเขียนสะกดค้ายากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อนุภาพ ดลโสภณ. (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

