

วารสารวิชาการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

Journal of Kanchanaburi Rajabhat University

ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2563 ISSN 2286-7589



KRU

ISSN 2286-7589

สถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
ที่เสริมสร้างพลังปัญญาของแผ่นดิน



วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี Journal of Kanchanaburi Rajabhat University

วารสารวิชาการระดับชาติ ในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 2 รอบที่ 4 พ.ศ. 2563-2567

คณะผู้จัดทำวารสาร

ที่ปรึกษา

ดร.ณรงค์เดช รัตนานนท์เสถียร

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

บรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.นิพนธ์ สุขปรดี

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สมบัติ กาญจนกิจ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ ยกส้าน	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ศาสตราจารย์ ดร.อภิชัย พันธเสน	มหาวิทยาลัยรังสิต
ศาสตราจารย์ชวน เพชรแก้ว	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.วณิ ชัยวัฒนสิน	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ สังข์รักษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะกรรมการบริหารวารสาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พณีย์ สุขขาวนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพงษ์ จรัสโรจนกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ศักดิ์ รวมชมรัตน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธินัย ไค่นุ่นภา
นางสาวลำอังก์ ชูศรี

ฝ่ายจัดการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพงษ์ จรัสโรจนกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุทัศน์ กามณี
นางสาวลำอังก์ ชูศรี
นายเรวัตตะ กิจจานุรักษ์
นางปัทมา ชัคตตรัย
นางวันวิสา ไบบัว
นางสาวปติตตา บุญอินทร์
นางสาวสุนันทา แก้วสอาด

มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี 70 หมู่ 4 ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี รหัสไปรษณีย์ 71190

บทบรรณาธิการแถลง

วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี จัดอยู่ในศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 2 (พ.ศ.2563-2567) ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งวารสารวิชาการเล่มนี้เป็นปีที่ 9 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2563 ภายในเล่มมีบทความรับเชิญ เรื่อง นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศการศึกษายุคดิจิทัล และบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับด้านการเกษตร เรื่อง การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันสำหรับวางแผนการผลิต และการตลาดเพื่อพัฒนาเกษตรกรผู้ปลูกสับปะรดจังหวัดราชบุรีสู่การเป็น Smart Farmer นอกจากนี้ยังมีด้านกฎหมาย เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้กฎหมายการกำกับดูแลหอพักขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองบัว

กองบรรณาธิการ ขอขอบคุณผู้เขียนบทความทุกท่านที่ส่งบทความมาให้พิจารณาตีพิมพ์และขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาบทความทุกท่านที่ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงบทความให้ถูกต้อง และมีคุณภาพตลอดจนคณะผู้บริหารของมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรีที่ให้การสนับสนุนในการจัดทำวารสาร และคณะผู้จัดทำวารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.นิพนธ์ สุขปรดี
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความรับเชิญ	
นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศการศึกษายุคดิจิทัล	178
นิพนธ์ ศุภปรีดี	
บทความวิชาการ	
วิชาชีพ : วิชาชีพของแมลงศัตรูพืช	181
นิตยา วานิกกร และอุมาวดี ศรีเกษตรสรากุล	
บทความวิจัย	
การพัฒนาบทเรียนท้องถิ่นออนไลน์ชุมชนปากแพรก อำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี	190
นิรุทธ์ จรเจริญ วิยะดา พลชัย ปรัชญา เหลืองแดง และสุธารักษ์ ภูติโส	
การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันสำหรับวางแผนการผลิตและการตลาดเพื่อพัฒนาเกษตรกรผู้ปลูก	202
สับปะรดจังหวัดราชบุรีสู่การเป็น Smart Farmer	
ดาราวรรณ ญาณะนันท์ และสถาพร จະນຸ	
โมเดลเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความอยู่ดีมีสุขทางการเงินของเกษตรกร ผู้ปลูกมะม่วงหิมพานต์	217
ในจังหวัดอุดรธานี	
วรพรรณ รัตนทรงธรรม เฉวียง วงศ์จินดา และวิศรา ดวงตาน้อย	
ผลสัมฤทธิ์และผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อผ่านเกม	230
ปิยะนุช เทือกเทพ	
การสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Back to	242
the Board ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี	
อนัญญา เอกจัน	
การศึกษาระบบให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง	253
ในประเทศไทย	
สาคร สมเสริฐ เกวรินทร์ ฉันทนะสุขศิลป์ วรัญญา มหาจนทการ และพิชญา ตียะรัตนชัย	
การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้ละครและเทคนิคการแสดงละคร	267
ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี	
สิริวรินทร์ เกรย์	
ปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะของผู้สอบบัญชีภาษีอากรในประเทศไทย	279
ศิริวรรณ พูลเขตกิจ สร้อยเพชร ลิสนิ สุรเดช เล็กแจ้ง สุรีย์ โปษกรนัญ และประเวศ เพ็ญภูมิกุล	

การบังคับใช้กฎหมายการกำกับดูแลหอพักขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี	293
ศศิวิมล ช่วยดำรงค์ และสมชาย เจริญกิจ	
การบริหารความเสี่ยงแบบบูรณาการที่ส่งผลต่อการเพิ่มมูลค่าของธุรกิจการท่องเที่ยว และกีฬา ในจังหวัดสุพรรณบุรี	305
ศศิพิมพ์มาศ หงส์สมบัติ อิศเรศร์ ไชยะ วันทิตา จะบัง และประนอม พนาเศรษฐเนตร	
การตรวจวัดระดับเสียงในแผนกซักชั้นงานโรงงานซักฟอกย้อมยีนส์จังหวัดสมุทรสาคร	316
ปัญจิปัทธกร บุญพร้อม สุคนธ์ ขาวกริบ และสิทธิพันธุ์ ไชยนันท์	

การสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Back to the Board ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF ENGLISH VOCABULARY MEMORIZATION SKILL USING BACK-TO-THE-BOARD GAME OF EDUCATION ENGLISH-MAJOR STUDENTS IN FACUKTY OF EDUCATION, KANCHANABURI RAJABHAT UNIVERSITY

อนัญญา เอกจัน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

Ananya Ekjeen

Faculty of Education, Kanchanaburi Rajaphat University

Receive : March 27, 2020

Revised: April 27, 2020

Accepted: June 15, 2020

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาการสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Back to the Board เพื่อพัฒนานักศึกษามีความรู้และจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการเป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น จากงานวิจัยเชิงปริมาณเรื่อง การสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Back to the Board ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี พบว่า การสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม Back to the Board ในการประกอบการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสามารถใช้เป็นเกมประกอบการสอนได้ 3 ด้าน คือ การใช้เทคนิคการสอนแบบ Back to the Board ต้องหาค่าประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญมีค่า มากกว่า 0.60 ซึ่งทำให้ด้านผลการเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนคะแนนของนักศึกษาเพิ่มขึ้นหลังเรียนรู้ผ่านเกม Back to the Board ขณะที่ด้านระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อเกม Back to the Board ในภาพรวมจะอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะทักษะการจำคำศัพท์ เทคนิคการสอนแบบ Back to the Board

ABSTRACT

This quantitative study aimed to design and develop the English vocabulary memorization skill of English-major students in Faculty of Education, Kanchanaburi Rajabhat University, using back-to-the board game. The research found that the model for developing English vocabulary memorization skills using Back to the Board game in teaching and learning was effective in 3 ways: the expert's evaluation of the consistency values was higher than 0.60, the students' post-test scores were higher than their pre-test scores, and the students' overall satisfaction level was high.

Keywords : Design and development of English vocabulary memorization skill, Back to the board teaching techniques

บทนำ

สังคมโลกปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว รวมทั้งด้านข้อมูลข่าวสารทางเทคโนโลยี การศึกษาไทย ควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ดังนั้น การติดต่อสื่อสารกันนั้นจำเป็นต้องมีภาษาเป็นสื่อกลาง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวเดียวกัน นอกจากจะใช้ ภาษาในกลุ่มเดียวกันแล้ว คนเราต้องติดต่อสื่อสาร แสดงความเข้าใจกับคนภายนอกกลุ่มอีกด้วย ภาษาอังกฤษจัดเป็นภาษาสากล (International Language) ดังนั้นผู้ที่รู้ภาษาเป็นอย่างดีย่อมเป็นผู้ได้เปรียบในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นเครื่องมือ ในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด และ แสวงหาความรู้ในด้านต่างๆ (Ruttanapaitonchai; ITD, 2012) ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวทาง ปรับปรุงภาษาอังกฤษโดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ คือ สามารถนำไปใช้ ในการเข้าสู่สังคม และเข้าใจวัฒนธรรมของภาษา (Social Cultural Functions) แล้วสื่อความหมาย ได้ถูกต้องตามหลักภาษา (Cognitive Linguistic

Functions) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงประกอบด้วย 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ให้เหมาะสมกับสภาพ ของผู้เรียนและสังคมไทย อย่างไรก็ตามในการเรียน การสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใด ๆ ก็ตามความรู้ ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญ มาก (McCarthy, 1997: 73) การจดจำคำศัพท์ได้เป็น องค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สองเพราะ คำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียน ในชั้นเรียน (Krashen & Terrel, 1983: 12) และไม่ได้ หมายความว่า การเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้าง ประโยค ตลอดจนความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของ ภาษา ผู้เรียนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจในเรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรก ทั้งนี้เพราะ คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญส่วนหนึ่ง ในการเรียนภาษาและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการ เรียนรู้ ทักษะการฟัง พูด และเขียน ซึ่งสามารถช่วยให้สื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์ จึงสมควรให้ความสำคัญเทียบเท่ากับองค์ประกอบ การเรียนรู้อื่น ๆ (กรมวิชาการ, 2551: 6) รูปภาพ เกม และปริศนาอักษรไขว้ต่าง ๆ ได้ถูกนำมาดัดแปลง

เพื่อใช้ในการสะกดคำแก่นักเรียน นักศึกษา ซึ่งนักการศึกษาและนักวิจัยได้หันมาใช้เกมการสอน (Academic Game) เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนกันมากขึ้น

การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้นักเรียนในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเข้าใจสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดาจำง, 2551: 2-3) สื่อเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้น นอกจากนักเรียนจะได้เรียนทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองแล้ว เกมทักษะทางภาษาเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ การเรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้ตามหลักธรรมชาติของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลแต่ละคนโดยผ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ ความรู้เดิม ความรู้ใหม่ และกระบวนการด้านสติปัญญา (Cognitive Structure) สร้างองค์ความรู้ทาคความเข้าใจกับประสบการณ์ที่กระทำอยู่มาประยุกต์กับความรู้เดิม และตรงกับแนวความคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งเป็นต้นคิดในเรื่องของ “การเรียนรู้โดยการกระทำ” หรือ “Learning by Doing” (Dewey, 1963 : 21) ดังจะเห็นได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ในด้านต่างๆ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และการที่ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ หน้าที่ และการใช้คำศัพท์นั้นได้มากเท่าใดย่อมนำมาใช้ในการพูด การอ่าน การเขียนจนเกิดทักษะการใช้ภาษาที่ดีได้ จึงมีความจำเป็นที่ผู้เรียนควรต้องรู้คำศัพท์ให้ได้ก่อน จึงจะช่วยให้การเรียนรู้ทักษะด้านอื่น ๆ ประสบ

ผลสำเร็จในการสื่อสารได้ตามเป้าหมายของหลักสูตร จากการศึกษาปัญหาและเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น

จากความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงหาวิธีให้นักศึกษาจะต้องรู้คำศัพท์ระดับ A1-C2 เป็นระดับคำศัพท์สากลสำหรับครูสอนภาษาอังกฤษทุกคน ผู้วิจัยมีประสบการณ์การสอนกลวิธีการสอนทักษะแบบบูรณาการเป็นรายวิชาเอกบังคับซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ คือ เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ทั้ง 4 ทักษะให้มีประสิทธิภาพ และเป็นครูสอนภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของเกม Back to the Board ในการประกอบการเรียนในรายวิชาที่สอน โดยการดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนและนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Back to the Board เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาวิธีการสอนทักษะแบบบูรณาการ โดยใช้เกมเสริมทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษเป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนการจำคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการจำคำศัพท์เพิ่มพูนมากขึ้น อีกทั้งเพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษคงทนเพิ่มพูนมากขึ้น และเป็นครูที่มีประสิทธิภาพต่อการสอนภาษาอังกฤษในสถานการณ์ปัจจุบันที่มุ่งเน้นภาษาอังกฤษให้กับเด็กไทยในการเข้าสู่สากล นอกจากนี้เป็นนวัตกรรมใหม่เพื่อพัฒนาความสามารถการพูดและฟังภาษาอังกฤษของนักศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของเกม Back to the Board ในการประกอบการเรียนการสอน

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักศึกษาสาขาวิชา ภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกม ประกอบการเรียนการสอน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา สาขาวิชาภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 3 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้ Back to the Board ประกอบ การเรียนการสอน

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

หัวใจที่สำคัญ ในด้านเนื้อหาจะมุ่งเน้น ที่การออกแบบสร้างชุดคำศัพท์ระดับ A1-C2 of the Common European Framework of Reference (CEFR) ผู้วิจัยได้โหลดคำศัพท์จากอินเทอร์เน็ต นำมาจัดทำเป็นรูปเล่มเพื่อประกอบในการเล่น เกม Back to the Board ซึ่งนักศึกษาทุกคนมีจะต้องมี คำศัพท์จำนวนประมาณ 13,800 คำต่อ 1 เล่ม ต่อ 1 คน และผู้วิจัยนำมาจัดเป็นชุดเล่นเกม จำนวน 6 ชุด ชุดละ 50 คำโดยแต่ละชุดจะสุ่มคำศัพท์ จากคำศัพท์จำนวน 2,300 คำ จะแบ่งตามการเรียง ตัวอักษรชุดที่ 1 a-c, ชุดที่ 2 c-f, ชุดที่ 3 f-l, ชุดที่ 4 l-p, ชุดที่ 5 p-s, ชุดที่ 6 s-z ผู้วิจัยจะสุ่มคำศัพท์กัน ตั้งแต่ระดับ A1-C2 แต่คำศัพท์จะสุ่มอยู่ในระดับ B2-C2 มากกว่าของในแต่ละชุดเพื่อให้ นักศึกษา ได้คำศัพท์ในระดับยาก เนื่องจากนักศึกษาจะได้ คำศัพท์ในระดับ A1-B1 อยู่แล้วและทำแบบทดสอบ คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อประเมิน ประสิทธิภาพการจำคำศัพท์ของนักศึกษา

ขอบเขตประชากร

หน่วยในการวิเคราะห์ครั้งนี้คือ นักศึกษา วิชาภาษาอังกฤษ ภาคปกติ ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษา ที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 50 คน ทั้งเพศหญิง และเพศชาย

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ในการวิจัยนี้ได้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาตลอด ภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษาข้างต้น กล่าวคือ คิดเป็น เวลาที่ใช้ประมาณ 60 ชั่วโมง หรือ ประมาณ 15 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ ในการใช้ชุดคำศัพท์เล่น เกม Back to the Board เป็นทักษะการพูดในการจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จะใช้ชุดคำศัพท์เล่นเกม สัปดาห์เว้น 1 สัปดาห์ให้นักศึกษาใช้เวลาในการจำ คำศัพท์ 1 สัปดาห์ คำศัพท์ 6 ชุด ใช้เวลา 6 สัปดาห์ จำนวน 24 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

ลำดับต่อไปนี้จะขออธิบายถึงขั้นตอนการวิจัย โดยจะเริ่มชี้ให้เห็นตั้งแต่ การรวบรวมข้อมูลที่เป็น การวิจัยเอกสารเป็นอันดับแรก หลังจากนั้นจะกล่าวถึง การรวบรวมข้อมูลแบบปฐมภูมิจากนักศึกษา ในสาขาวิชาข้างต้น ที่มีรายละเอียดตามขั้นตอนดังนี้

1. การวิจัยเอกสาร

ในขั้นตอนนี้ได้ทำการศึกษาค้นคว้ารวบรวม แนวคิดทฤษฎี ผลงานวิจัย ตลอดจนเอกสารที่เกี่ยวข้อง กับการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ และ คำอธิบายรายวิชามาใช้เป็นข้อมูล ที่นำไปสู่จัดทำ และออกแบบสร้างชุดคำศัพท์ระดับ A1-C2 of the Common European Framework of Reference (CEFR) ที่มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มุ่งสู่ทักษะ ที่จะก่อให้เกิดความสามารถสำหรับพัฒนานักศึกษา ให้มีความรู้ทางด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการ เขียน ที่จะเป็นการบูรณาการทั้ง 4 ทักษะเข้าด้วยกัน

และที่สำคัญคือ ต้องเป็นคำศัพท์ที่สามารถพัฒนา นักศึกษาครูให้มีประสิทธิภาพที่สอดคล้องกับคำอธิบาย รายวิชาของหลักสูตรที่ให้นักศึกษามีความสนใจ

2. ขั้นตอนการสร้างเกม

ผู้วิจัยศึกษาหนังสือตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับเกมและนำข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้าคำศัพท์ ภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับ A1-C2 (UEFC) มาสร้าง เป็นเกมใหม่คือ Back to the board โดยการเลือก คำศัพท์คละกันแต่ผู้วิจัยจะเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในระดับ B2-C2 ขึ้นไปมากกว่าในระดับ A1-B1 เนื่องจาก คำศัพท์ในระดับ A1-B1 นักศึกษามีความรู้เป็นพื้นฐาน อยู่แล้ว และจัดทำเป็นชุดโดยเป็น Power Point ใส่คำศัพท์ลงในสไลด์ สไลด์ ละ1 คำ จำนวน 50 สไลด์ ต่อหนึ่งชุด สร้างจำนวน 6 ชุด ชุดละ 50 คำ ในแต่ละ ชุดคำศัพท์ ใช้วิธีสุ่มเฉพาะ เจาะจงจำนวนคำศัพท์ มีจำนวนทั้งหมดประมาณ 13,800 คำ 140 หน้า ๆ ละ ประมาณ 100 คำ ชุดละ 23 หน้า จำนวน 6 ชุด การเล่นเกมใช้คอมพิวเตอร์นำเสนอคำศัพท์ จากโปรแกรม Power-Point เมื่อสามารถดำเนินการ ออกแบบสร้างชุดคำศัพท์ระดับ A1-C2 of the Common European Framework of Reference (CEFR) ทั้ง 6 ชุดได้แล้ว ได้ทำการส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ที่มีคุณสมบัติ เช่น มีความเชี่ยวชาญทางด้าน เนื้อหาการจัดทำหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียน การสอน และด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาในการสร้าง เกมประกอบในการเรียนการสอน ทำการประเมินความ สอดคล้องของเนื้อหา (Index of consistency : IOC) โดยเฉพาะในด้านภาษาอังกฤษ

3. การดำเนินการทดลอง

หลังจากนั้นได้นำเกมBack to the board ไปทำ การสอนตามแผนการสอนในรายวิชาทวิวิธีการสอน ทักษะแบบบูรณาการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ทั้ง 6 ชุดตลอดระยะเวลา 4 เดือน โดยนักศึกษา ที่เรียนทุกคนจะมีเล่มคำศัพท์ในการนำไปฝึกท่องจำ

และหาความหมายของคำศัพท์ อนึ่งก่อนที่จะได้ทำการ สอนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของเกม Back to the board ได้ทำการทดสอบความรู้ของนักศึกษาก่อนการใช้เกมนี ที่เรียกว่าการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) หลังจากนั้นจึงเริ่มการใช้เกมประกอบการสอน ตามลำดับจนจบภาคการศึกษา แล้วทำการวัดและ ประเมินผลในลำดับถัดไปที่เรียกว่าการประเมิน รอบสุดท้าย (Post-test) พร้อมทำแบบสอบถามความ พึงพอใจของของนักศึกษาต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้ Back to the Board

การวิเคราะห์ข้อมูล

เกม Back to the Board ที่ผู้วิจัยนำข้อมูล ที่ได้มาวิเคราะห์มี ขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ ข้อมูล ความ สอด คล้อง (Index of consistency : IOC) ของการสร้างชุด คำศัพท์จากผู้เชี่ยวชาญ โดยการหาค่าความเชื่อมั่น ของเครื่องมือ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหามีความสอดคล้อง

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าเนื้อหาที่มีความสอดคล้อง

-1 เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาไม่มีความสอดคล้อง

นำแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์ตั้งแต่ 0.5-1.0 (บุญชม ศรีสะอาดและคนอื่นๆ, 2551)

2. วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจ ของนักศึกษาต่อ เกม Back to the Board โดยใช้หา ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในแต่ละด้านกำหนดการแปลความหมายตามแนวคิด ของ เบสต์ (Best, 1990, pp.185-190) แล้วนำเสนอ ในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

3. วิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นคำตอบจากคำถาม ปลายเปิดนำมาสรุปความต้องการและข้อเสนอแนะ ของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นความเรียง

ผลการวิจัย

1. ดังที่นำเสนอแล้วข้างต้น การวิจัยนี้มุ่งเน้นที่การได้มาซึ่ง เกม Back to the Board เป็นชุดคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับ A1-C2 เป็นเอกสารประกอบการสอนที่มีความเชื่อมั่นและมีประสิทธิภาพที่จะนำไปใช้จริงกับนักศึกษา ดังนั้น ก่อนที่จะนำไปใช้ในการเรียนและการสอน ได้ส่งเกม Back to the Board เป็นชุดคำศัพท์คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับ A1-C2 ประกอบในการเรียนการสอนในรายวิชาการวิธีการสอนทักษะแบบบูรณาการ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างเกมทางเทคโนโลยีการศึกษา การจัดทำหลักสูตรและจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ทำการประเมินด้านเนื้อหา ที่กล่าวได้ว่า มีเนื้อหาเหมาะสมและสอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา โดยคะแนน Index of consistency : IOC อยู่ที่ระดับ 0.80 หลังจากนั้นจึงนำชุดคำศัพท์ทั้ง 6 ชุดที่ประกอบด้วย ชุดที่ 1 คำศัพท์จากตัวอักษร a-c จำนวน 50 คำที่สุ่มมาจากคำศัพท์ทั้งหมด 2,300 คำ ชุดที่ 2 คำศัพท์จากตัวอักษร c-f จำนวน 50 คำที่สุ่มมาจากคำศัพท์ทั้งหมด 2,300 คำ ชุดที่ 3 คำศัพท์จากตัวอักษร f-l จำนวน 50 คำที่สุ่มมาจากคำศัพท์ทั้งหมด 2,300 คำ ชุดที่ 4 คำศัพท์จากตัวอักษร l-p จำนวน 50 คำที่สุ่มมาจากคำศัพท์ทั้งหมด 2,300 คำ ชุดที่ 5 คำศัพท์จากตัวอักษร p-s จำนวน 50 คำที่สุ่มมาจากคำศัพท์ทั้งหมด 2,300 คำ และชุดที่ 6 คำศัพท์จากตัวอักษร s-z จำนวน 50 คำที่สุ่มมาจากคำศัพท์ทั้งหมด 2,300 คำไปใช้จริงกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่ได้ข้อค้นพบที่น่าสนใจ

2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับคำศัพท์ที่สุ่มมาจากชุดคำศัพท์จำนวน 6 ชุดจำนวน 80 ข้อและแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบทดสอบที่เหมือนกันนำไปใช้กับนักศึกษาและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนก่อนการเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนก่อนการ

เรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 22.8 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 7.35 ซึ่งค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานค่อนข้างมากแสดงว่ามีการกระจายตัวไม่มากมีการเกาะกลุ่มกัน และคะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านเกม Back to the Board มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 72.04 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.64 ซึ่งค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานค่อนข้างมากแต่น้อยกว่าค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของก่อนการเรียนรู้ผ่านเกม Back to the Board แสดงว่ามีการกระจายตัวมากกว่ามีการเกาะกลุ่มกันน้อยกว่า ซึ่งผลการเปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนของนักศึกษาเพิ่มขึ้นหลังเรียนรู้ผ่านเกม Back to the Board ผลจากการใช้มีค่าเฉลี่ยต่างอยู่ที่ 49.24 ดังนั้น เกม Back to the Board ใช้ประกอบการเรียนการสอนช่วยพัฒนานักศึกษามีความรู้และจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

3. ผู้วิจัยได้พิจารณาข้อมูลผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านระดับความพึงพอใจของนักศึกษา มีประเด็นคำถามจำนวน 8 ข้อ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านระดับความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อเกม Back to the Board ในภาพรวมอยู่ในระดับที่มาก กล่าวคือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.95 ที่หมายความว่าจากประเด็นคำถามของเอกสารต้นแบบมีอยู่ทั้งหมด 8 ข้อ ดังนี้ 1) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.88 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.70 ที่หมายถึง เกม Back to the Board ช่วยพัฒนาการเรียนรู้อำนาจในการสะกดคำศัพท์ 2) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.90 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.76 ที่หมายถึงเกม Back to the Board ช่วยพัฒนาการเรียนรู้อำนาจที่เรื่องความหมายของคำศัพท์ 3) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ

ในระดับมาก คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.88 ที่หมายถึงเกม Back to the Board ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ประเภท หน้าที่ของคำศัพท์ในการแต่งประโยค 4) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.60 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.03 ที่หมายถึง เกม Back to the Board ช่วยนักศึกษาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มและนานมากขึ้น 5) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.84 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.04 ที่หมายถึง เกม Back to the Board ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียน 6) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.88 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.12 ที่หมายถึงเกม Back to the Board ช่วยกระตุ้นความสนใจให้นักศึกษา มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้คำศัพท์ 7) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.00 ที่หมายถึงเกม Back to the Board ช่วยให้นักศึกษามีความสนุกสนานในการเรียนรู้คำศัพท์ 8) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.72 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.03 ที่หมายถึงเกม Back to the Board เหมาะสมกับระดับความรู้ของนักศึกษา คำศัพท์ทั้ง 6 ชุด ผู้เรียนส่วนมากในภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก เป็นที่น่าสนใจ คือ ได้ผลค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) = 3.90 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.76 จากประเด็นคำถามในเกม Back to the Board ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์เรื่องความหมายของคำศัพท์

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากรายละเอียดที่เป็นข้อค้นพบที่สำคัญตามที่ได้บรรยายข้างต้น เพื่อให้สามารถเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงผลที่เกิดขึ้นจากการใช้การสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Back to the Board กับนักศึกษาในครั้งนี้ จึงจะขอทำการอภิปรายผลและสรุปผลจากการวิจัยไว้ดังนี้

1. การสร้างเกม Back to the Board ในการประกอบการเรียนการสอน เพื่อนำมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างมีการสร้างที่ผ่านการทำงานของผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัดผลประเมินผลทางเทคโนโลยีทางการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านรูปแบบการสร้างสื่อทางเทคโนโลยี และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ก่อนนำไปใช้จริง พบว่าการหาประสิทธิภาพของเกม Back to the Board ของผู้เชี่ยวชาญสามารถนำเกมไปใช้พัฒนานักศึกษาในเรื่องการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ การหาค่าประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญมีค่า 0.80 จากการสร้างเกม Back to the Board นี้ผู้วิจัยได้คิดสร้างเกมขึ้นเพื่อพัฒนานักศึกษาในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับ A1-C2 (UEFC) ซึ่งมีความสำคัญมากในการเป็นครูภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ โดยได้แนวคิดสอดคล้องกับนันทพร ศษศิริพงศ์ (2541 : 79) กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ว่าควรเลือกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์ อยู่ที่การฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ แม็กกี (Maggi. 1997 : 176-190) และ ศิธร แสงธนู (2541 : 13-14) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้ 1) คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยๆ (Frequency) หมายถึงคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จักจึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง 2) อัตราความถี่ของคำศัพท์

จากหนังสือต่างๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่นำมาใช้ในการนับความถี่ ใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะค่าที่จะหามาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าค่าที่พบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นจะมีมากก็ตาม 3) สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น 4) คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้ 5) คำที่เรียนรู้ได้ง่าย (Learn ability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย ดังนั้นผู้วิจัยได้สร้างเกมที่สามารถใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวนมากได้เพื่อให้เกมตรงกับการพัฒนาใช้งานมากที่สุด สร้างประโยชน์สุดกับการพัฒนาการนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ การสร้างเกมเป็นสื่อที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะต่างๆ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือ มากกว่า 2 คน ก็ได้ในการนำเกมมาใช้สำหรับการเรียนการสอน ซึ่งครูผู้สอนทำได้หลายวิธี อาจมีการแข่งขันหรือไม่มีก็ได้แต่ต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ให้ชัดเจนในการควบคุมการเล่น แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากนักสามารถใช้เป็นแรงจูงใจนักเรียนให้นักเรียนมีความต้องการเรียนในวิชานั้น เพื่อผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ในขณะเดียวกันก็สามารถนำเอาแง่คิดจากการเล่นเกมไป วิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป โดยผู้วิจัยได้แนวคิดสอดคล้องกับ

กำพล ดำรงค์วงศ์ (2555: 11) ได้ให้คำนิยามของเกมว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีสำหรับนักเรียน เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง การใช้เกมจึงเป็นประสบการณ์ตรงที่นักเรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดมีความคิดริเริ่ม เกิดจินตนาการอันเป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าทางระดับสติปัญญาของนักเรียน ซึ่งงานวิจัยนี้ได้สอดคล้องกับณัฐวรารพ เปลี่ยนปราณ (2558) การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อเรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและให้ความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน มีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่า

ร้อยละ 70 2) นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรม เกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับขอบมาก ทุกเกม

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกม ประกอบการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาการทำ แบบทดสอบวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยทั้งนี้ แบบทดสอบได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ มาเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกคะแนน ก่อนและหลังทำการเรียนรู้ผ่านเกม Back to the Board เพื่อนำมาเปรียบเทียบผล พบว่า คะแนนหลัง เรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนมากผลต่างคะแนน ระหว่างก่อนและหลังเรียนเกินครึ่ง ทั้งนี้ด้วยเหตุผล ที่นักศึกษาเล่นเกมโดยการพูดใบ้คำความหมาย เป็นภาษาอังกฤษจึงทำให้นักศึกษามีการพัฒนาคำศัพท์ เพิ่มขึ้นซึ่งงานวิจัยได้สอดคล้องกับจริยาพร ศรีพิทักษ์ พลรบ และรุ่งทิพย์ ดาจำง (2551) ได้ศึกษาการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกม ประกอบและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน และการสอนตามคู่มือครูของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ประกอบ การสอนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือ ครู อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน งานวิจัยได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน มากสอดคล้องกับเหยิน ถิ ญื่อ อี (2556) การใช้เกม คำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทย ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ 93.75/93 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบ

การสอนสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยได้ นอกจากนี้โดยภาพรวมจากแบบสอบถามความคิดเห็น ต่อเกมคำศัพท์ของนักศึกษามีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ใน ระดับขอบมาก (4.4) แสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์ ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศกับ พิน เตอร์ (Pinter, 2015: 710 – A) ได้ศึกษา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้ เกมการศึกษา และสอนโดยตำรา กับนักเรียนระดับ 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยได้ศึกษา เกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการจดจำ ผลการทดลอง พบว่า 1) กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอน ตามตำรา 2) นักเรียนหญิง และนักเรียนชายในกลุ่ม ที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการ สะกดคำ สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา 3) กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา 4) นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำในกลุ่ม การใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำ สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา 5) เด็กผู้หญิงมีมโนภาพ แห่งตนในการร่วมมือมากกว่าเด็กชาย และวอลลิง (Walling, 2015) ได้ศึกษาผลการเรียนโดยใช้เกม การศึกษาเป็นสื่อขั้นตอนกับ การสอน ผลการการวิจัย พบว่า กลุ่มนักเรียนที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอน มีผลสัมฤทธิ์ การเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนกลุ่มอื่น

3. ด้านความพึงพอใจของนักศึกษาต่อเกม Back to the Board ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ จากการศึกษพบว่า นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ มีระดับความพึงพอใจต่อเกม Back to the Board โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากผล ที่นักศึกษามีความพึงพอใจต่อเกมในแต่ละประเด็น ของเกม Back to the Board ที่นักศึกษามีความ พึงพอใจมากที่สุดคือ เกม Back to the Board ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์เรื่องความหมาย

ของคำศัพท์ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนได้เล่นเกม โดยการบอกความหมายเหมือนและตรงข้าม เป็นส่วนใหญ่ และในส่วนประเด็นที่นักศึกษาพึงพอใจ น้อยที่สุดคือ เกม Back to the Board ช่วยนักศึกษ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มและนานมากขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคำศัพท์มีจำนวนมากเกินไป นอกจากนี้งานวิจัยได้สอดคล้องกับ สุภาจิต พานยง (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการ เขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัษฎวิทยา กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความ

พึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการลดจำนวนคำศัพท์ลงเพื่อให้ นักศึกษา สามารถจำคำศัพท์ได้นานและมีเวลามากขึ้นในการจำ คำศัพท์ นอกจากนี้ ควรลดคำศัพท์ในแต่ละชุด ให้มีจำนวนน้อยลงและทำการแข่งขัน 2 รอบ ในรอบ ที่สองจะเป็นคำศัพท์ที่โผล่มาแล้วในรอบแรกแต่จะไม่ เจอคำศัพท์ชุดเดิมเพื่อให้ นักศึกษาตั้งใจดูคำศัพท์ ที่เพื่อนใบ้และจำในการทำคะแนนรอบที่สอง

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.

กำพล ดำรงวงศ์. (2535). “เกม”. **วารสารกองทุนสงเคราะห์**, 5(39) : 11.

จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดาจำง. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู. การค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ณัฐวราพร เป่ย์นปราม. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

นันทพร คชศิริพงษ์. (2540). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกหัดมีเกมและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน บุรารักษ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิธร แสงธนู และคิต พงศทัต. (2546). **คู่มือครูภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 7)**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- สุภาจิต พานยง. (2555). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยากรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เหียง, ถิ หนือ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์. นครโฮจิมินห์ วิทยานิพนธ์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อนัญญา เอกจีน. (2561). การสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Back to the Board ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.
- Dewey, J. (1963). *Experience and Education*. New York: Collier Books.
- Krashen, S. D. & Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach*. Oxford : Pergamon Press.
- McCarthy, B. (1997). *A tale of four learner: 4 MAT learning styles* . Eric Accession : NISC Discover Report, 46-51.
- Ruttanapaitonchai, J. (2012). Towards AEC : Is ASAN Language necessary?. Retrieved September 4 , 2012 , from <https://www.bangkokpost.com/learning/news/1124161/maybe-aec-should-stand-for-asean-english-competence>.