

การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนครณัฐศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี

Using Vocabulary Games to Develop English Vocabulary Learning of Mathayomsuksa 1 Students at Kannasootsukalai School

อภิสราร พงษ์ชาติ สุภิญญา ปัญญาสิทธิ์ ทศนีย์ จันตียะ* จิราภรณ์ กาแก้ว โชคชัย เตโช และศศิธร ศรีพรหม
Apissarra Pongchat, Suphinya Panyasi, Tassanee Juntiya*, Jiraporn Kakaew, Chokchai Techo and Sasithorn Sriprom

ภาควิชาครุศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จังหวัดนครปฐม 73140
Department of Teacher Education, Faculty of Education and Development Science, Kasetsart University, Nakhon Pathom 73140

*To whom correspondence should be addressed. e-mail: puikaset28@gmail.com

Received: 12 July 2021, Revised: 23 October 2021, Accepted: 24 November 2021

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 3 จำนวน 45 คน ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ 1 (อ 21101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนครณัฐศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 และ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 55 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 5 คาบเรียน จำนวน 4 ชั่วโมง 35 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 แผน และแบบทดสอบวัดคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่าผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : เกมคำศัพท์, การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, แผนการจัดการเรียนรู้

Abstract

The purpose of this study was 1) to develop English vocabulary learning of Mathayomsuksa 1 students (Grade 7) by using vocabulary games to reach higher than the criterion at 70 percent, and 2) to find out the effectiveness of using vocabulary games in teaching vocabulary by comparing Mathayomsuksa 1 students' English vocabulary ability before and after the implementation. The sample group was forty-five Mathayomsuksa 1 students learning English 1 (E21101) of Kannasootsukalai School Suphanburi in the first semester of the 2020 academic year with purposive random sampling. In this one group pre-test post-test design study, the study was carried out for a two-week time frame; there were five class periods of fifty-five minutes each. The instruments used in this study were 5 lesson plans and a pre-posttest with 30 multiple-choice questions. The data were statistically analyzed by percentage, mean, standard deviation, and the Dependent Samples T-Test. The result of the study indicated that the students' ability in learning English vocabulary using games was higher than 70 percent criterion of .01 level of significance and the English vocabulary ability after using vocabulary games was significantly higher than before at the level of .01.

Keywords : English Vocabulary Games, Learning English Vocabulary, Lesson Plans

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้า และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยจึงควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเป็นภาษาที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก ภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นสิ่งที่สอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของคนทุกคน กระทรวงศึกษาธิการ (2551) จึงกำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะ เจตคติ และวัฒนธรรมการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้และการประกอบอาชีพ เพื่อให้สามารถที่จะใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ [1]

สำหรับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษนั้น ความสามารถในการสื่อสารถือเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เริ่มจากคำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่เหมาะสมที่สุด เพราะคำศัพท์คือส่วนสำคัญและพื้นฐานหลักในการสื่อสาร ดังจะเห็นได้ในวลีหรือประโยคในทุกการสื่อสารล้วนมาจากการรวมตัวของคำศัพท์ทั้งสิ้น ซึ่งพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาความสามารถด้านภาษาอังกฤษ คือ คำศัพท์ หากนักเรียนไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็จะเข้าใจภาษาอังกฤษได้ยาก ซึ่งพื้นฐานความรู้ด้านคำศัพท์สำคัญต่อทักษะการสื่อสาร เมื่อนักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์และสามารถนำภาษาไปใช้จริง ก็จะช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษกล้าที่จะแสดงออกและกล้าที่จะใช้ภาษามากยิ่งขึ้น [2] และเมื่อพิจารณาจากบริบททางการศึกษาไทย พบว่า ปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์คือหนึ่งในปัญหาของนักเรียนไทยส่วนใหญ่ นักเรียนส่วนใหญ่ยังมีความรู้ด้านคำศัพท์น้อย ซึ่งในความเป็นจริงแล้วนักเรียนส่วนใหญ่รู้ศัพท์ที่ไม่ครบตามจำนวนที่หลักสูตรกำหนด ซึ่งการให้นักเรียนท่องศัพท์ทุกวัน วันละ 5-10 คำนั้น ไม่ใช่การสอนที่ทำให้ นักเรียนรู้ศัพท์ที่ได้มาก ๆ [3] หากพิจารณาสาเหตุของปัญหาการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนไทย สาเหตุสำคัญมาจากการสอนของครู ดังนี้ 1) สอนโดยเน้นการท่องจำ โดยครูมักสนใจปริมาณคำศัพท์ที่นักเรียนสามารถท่องได้ เน้นให้นักเรียนท่องคำศัพท์ให้ได้มากที่สุด แต่ขาดการฝึกฝนในสถานการณ์จริงทำให้นักเรียนจดจำได้ในระยะสั้นเท่านั้น 2) สอนโดยยึดตามหนังสือเรียนมากเกินไป โดยคำศัพท์และรูปแบบประโยคที่ใช้คำศัพท์นั้นๆ ที่ครูสอนถูกจำกัดแคในหนังสือเรียน ทำให้นักเรียนไม่มีความหมายของคำศัพท์ในบริบทจริงอื่น ๆ [4] นอกจากนี้ยังสาเหตุสำคัญคือ นักเรียน นักเรียนไทยส่วนใหญ่ยังอาย เมื่อต้องฝึกฝนภาษาอังกฤษในกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมให้มักไม่กล้าแสดงออก ทำให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษได้ไม่เต็มที่ จึงส่งผลให้ขาดการใช้และทบทวน ย่อมทำให้จดจำคำศัพท์ไม่ได้ในท้ายที่สุด

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการสอนคำศัพท์ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมคือ เกมการศึกษา เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการสนุกสนาน เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัวเนื่องจากจะทำให้ให้นักเรียนรู้สึกสนใจและไม่ตึงเครียดมากเกินไป การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความรื่นรมย์สนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย [5] การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนแล้วก็จะย่อมเกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีต่อนักเรียน อีกทั้ง ภาษาจะใช้การจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งครูจะเป็นผู้สร้างบรรยากาศและช่วยกระตุ้นนักเรียน ดังนั้นเกมจึงสำคัญสำหรับการนำมาใช้ในการสอนคำศัพท์ ไม่ใช่เพียงแต่สร้างความสนุกสนาน แต่ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สื่อสารและสร้างความท้าทายให้กับนักเรียนอีกด้วย [6]

จากการที่ผู้วิจัยได้สอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนครพนมวิทยาลักษณ์ จังหวัดสุพรรณบุรี ได้สังเกตนักเรียนในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 1 ผู้วิจัยได้ประสบปัญหาที่ว่านักเรียนจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้น ทั้งที่มีการท่องศัพท์ และทบทวนอยู่เสมอ ทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้องและเมื่อทำการวัดผลทดสอบประจำบทแต่ละบทพบว่า ผลการทดสอบอยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าร้อยละ 70 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ จากการที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษที่ตนเองควรปรับปรุง ปรากฏว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาในด้านของคำศัพท์ และนักเรียนรู้จักคำศัพท์น้อยมาก จึงไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้เท่าที่ควร แต่เมื่อผู้วิจัยใช้เกมคำศัพท์เข้ามาแทรกบทเรียน จึงพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น

จากปัญหาที่ผู้วิจัยประสบและได้หาแนวทางการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียน ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนครพนมวิทยาลักษณ์ จังหวัดสุพรรณบุรี เพราะการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมจะทำให้นักเรียนสนุกสนาน และ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนซึ่งการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนช่วยให้กลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ [7]

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมคำศัพท์มาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนครพนมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี โดยคาดว่า การใช้เกมคำศัพท์จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน ให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ซึ่งหากนักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ ก็จะช่วยเป็นพื้นฐานในการสื่อสารทางภาษาอังกฤษไม่ว่าจะเป็นทั้งการฟัง พูด อ่านและเขียน ทำให้นักเรียนสื่อสารได้ดีขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาว่าการใช้เกมคำศัพท์ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างไร ซึ่งจะเป็นประโยชน์ และเป็นแนวทางในการนำรูปแบบการสอนดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์แก่นักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ก่อนและหลังเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด 12 ห้อง จำนวน 522 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนครพนมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 3 จำนวน 45 คน ที่เรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษ 1 (อ 21101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนครพนมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยการวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เนื่องจากเป็นห้องที่มีปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์และมีผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเกณฑ์ที่ต่ำ

2. ระยะเวลา

ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 และ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 55 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 5 คาบเรียน จำนวน 4 ชั่วโมง 35 นาที ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาจากตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และรายวิชาภาษาอังกฤษ 1 (อ 21101) ของโรงเรียนนครพนมศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งการนำเสนอเนื้อหาผู้วิจัยได้นำมาปรับให้เหมาะสมกับนักเรียน

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ แบบแผนที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบแผนการวิจัยแบบ Pre - Experimental Design: One Group Pretest-Posttest Design [8] ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยแบบ Pre - Experimental Design: One Group Pretest-Posttest Design

Pre-test	Treatment	Post-test
T1	X	T2

สถิติที่ใช้คือ t-test for dependent sample โดยที่สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย มีดังนี้

T1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

T2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 แผน คือ เรื่อง Unusual Animals 1, Unusual Animals 2, A day in the life..., Parts of the body และ Do you like living on a farm?

2. แบบทดสอบวัดคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ

ผลการหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้ผลดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.1 ค่าอัตราส่วนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา Content Validity Ratio (CVR): นำแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม โดยพิจารณาตามเกณฑ์โดยมีเกณฑ์การพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ ตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป ว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัดหรือไม่ [9] ซึ่งได้ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (CVR) อยู่ที่ 0.96 และ 1.00

2. แบบทดสอบวัดคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน

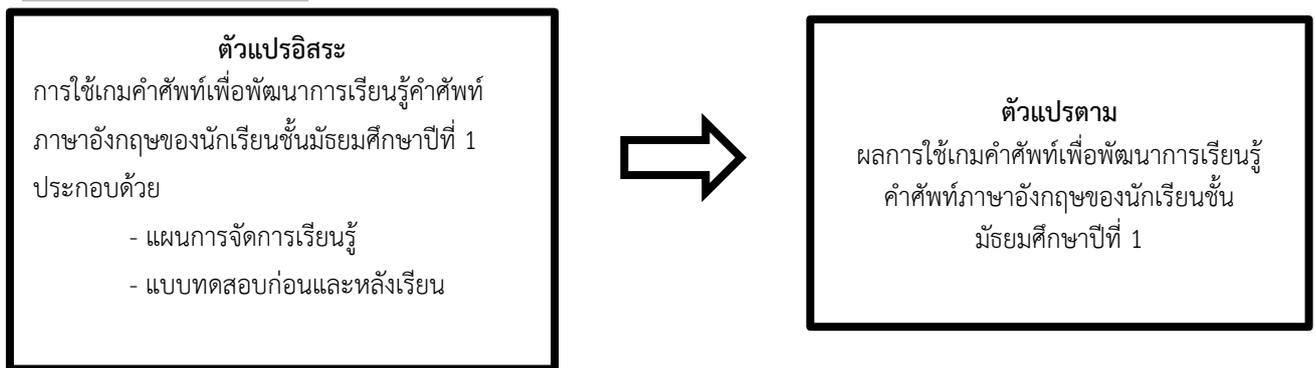
2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง Index of Item-Objective Congruence (IOC): นำแบบทดสอบวัดคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ พิจารณาโดยใช้เกณฑ์ โดยผู้เชี่ยวชาญเลือกให้ผ่านเกณฑ์ 0.5 ขึ้นไป [9] จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC อยู่ที่ 0.67 และ 1.00 จำนวน 30 ข้อ มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.2 ค่าความยากง่ายของข้อคำถาม (p): นำแบบทดสอบวัดคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย จากนั้นตรวจสอบค่าความยากง่ายของข้อคำถาม (p) โดยพิจารณาตามเกณฑ์ ทั้งนี้ข้อสอบที่ดีควรมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 [9] พบว่าแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่ายของข้อคำถาม (p) ตั้งแต่ 0.50 ถึง 0.95

2.3 ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r): นำแบบทดสอบวัดคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย จากนั้นตรวจสอบค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r) โดยพิจารณาตามเกณฑ์ ซึ่งค่าอำนาจจำแนกที่ดีควรมีค่าตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป [9] พบว่าแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (r) ตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00

2.4 ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson: ตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบวัดคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยค่าความเชื่อมั่นที่ยอมรับได้ควรมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป [10] ซึ่งใช้วิธีของคูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method) [9] ในการตรวจสอบ ได้ค่าเท่ากับ 0.79

กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1. ขั้นตอนการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 พัฒนาเครื่องมือซึ่งประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน

1.2 สร้างความเข้าใจระหว่างผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย

2. ขั้นตอนทดลอง

2.1 ทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

2.2 จัดการเรียนการสอน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน

3. ชั้นหลังการทดลอง

3.1 ทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยโดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

3.2 รวบรวมข้อมูล และประเมินผลโดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) และค่า t-test for dependent sample

3.3 นำผลการทดลองมาสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 นำเสนอตามตารางที่ 2 และตารางที่ 3

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (รายบุคคล)

เลขที่	ก่อนเรียน		หลังเรียน		คะแนนหลังเรียนเกณฑ์ร้อยละ 70	
	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)	ผ่านเกณฑ์	ไม่ผ่านเกณฑ์
1	12	40	20	66.67	0	1
2	16	53.33	21	70	1	0
3	23	76.67	24	80	1	0
4	20	66.67	20	66.67	0	1
5	21	70	27	90	1	0
6	5	16.67	7	23.33	0	1
7	15	50	26	86.67	1	0
8	19	63.33	26	86.67	1	0
9	13	43.33	20	66.67	0	1
10	18	60	24	80	1	0
11	16	53.33	20	66.67	0	1
12	14	46.67	24	80	1	0
13	20	66.67	26	86.67	1	0
14	21	70	21	70	1	0
15	24	80	26	86.67	1	0
16	12	40	21	70	1	0
17	10	33.33	16	53.33	0	1
18	14	46.67	20	66.67	0	1
19	12	40	24	80	1	0
20	19	63.33	26	86.67	1	0
21	12	40	25	83.33	1	0
22	15	50	20	66.67	0	1
23	11	36.67	22	73.33	1	0
24	17	56.67	23	76.67	1	0
25	15	50	18	60	0	1
26	10	33.33	14	46.67	0	1
27	20	66.67	26	86.67	1	0

ตารางที่ 2 (ต่อ)

เลขที่	ก่อนเรียน		หลังเรียน		คะแนนหลังเรียนเกณฑ์ร้อยละ 70	
	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)	คะแนน (30)	คะแนนร้อยละ (100)	ผ่านเกณฑ์	ไม่ผ่านเกณฑ์
28	9	30	25	83.33	1	0
29	9	30	11	36.67	0	1
30	16	53.33	24	80	1	0
31	16	53.33	20	66.67	0	1
32	15	50	15	50	0	1
33	17	56.67	22	73.33	1	0
34	15	50	24	80	1	0
35	20	66.67	23	76.67	1	0
36	19	63.33	26	86.67	1	0
37	18	60	21	70	1	0
38	16	53.33	21	70	1	0
39	11	36.67	16	53.33	0	1
40	13	43.33	25	83.33	1	0
41	17	56.67	28	93.33	1	0
42	13	43.33	17	56.67	0	1
43	20	66.67	26	86.67	1	0
44	19	63.33	25	83.33	1	0
45	20	66.67	26	86.67	1	0
ผ่านเกณฑ์					30	15
คิดเป็นร้อยละ					66.67	33.33

ผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ของนักเรียนทั้งหมด

ตารางที่ 3 ผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ระหว่างหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

สภาพการณ์	N	คะแนนเต็ม	ร้อยละ 70	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	45	30	21	21.82	4.45	1.24*	0.0000

*มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่าผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างรายบุคคลก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน โดยนำคะแนนของนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลได้ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบกันตามตาราง

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

สภาพการณ์	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	45	30	21.82	4.45	11.39*	0.0000
ก่อนเรียน	45	30	15.71	4.12		

*มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4 พบว่าผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี สรุปผลได้ว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์หลังการทดลองมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ของนักเรียนทั้งหมด (ตารางที่ 2) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์สูงกว่าเกณฑ์เกณฑ์ร้อยละ 70 และพบว่าผลการเรียนรู้ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการศึกษา “การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี” ในครั้งนี้ ค้นพบว่าการใช้เกมประกอบการสอนทำให้สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนได้ สามารถโดยอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. จากการศึกษาวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คะแนนเฉลี่ยได้เท่ากับ 21.82 และค่า t-test for dependent sample มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 ของคะแนน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งคะแนนที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อันเนื่องมาจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยนำกิจกรรมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนเกมทำให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินสนุกสนาน และไม่รู้สึกลำบากต่อการเรียนจากการสังเกตของผู้วิจัยขณะทำการสอนพบว่านักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้น และกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของกรมวิชาการที่กำหนดไว้ว่า เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นช่วยย่ำแย่ที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค เกมต่างๆ สามารถนำสิ่งที่เป็นปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา [5] และเกมสามารถเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนานช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น [11]

1.2 ลักษณะของเกมคำศัพท์ที่นำมาใช้ประกอบการสอนมีความหลากหลาย เช่น มีทั้งประเภทเล่นคนเดียว เล่นเป็นคู่ และเล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่จะเน้นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เกมจะช่วยให้ส่งเสริมความเข้าใจและช่วยกระตุ้นนักเรียนทั้งเก่งและไม่เก่งให้เกิดความตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 [11]

1.3 การจัดบทเรียนให้สอดคล้องกับความรู้และความต้องการของนักเรียน และความเหมาะสมของเกมเป็นสิ่งที่ทำให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ได้ในขณะทำกิจกรรม ผู้วิจัยจึงเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในหมวดเดียวกันและคล้ายกันมาจัดกิจกรรม อีกทั้งยังต้องเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมกับวัย และเกมการศึกษาที่มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และ

ครูผู้สอนควรเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่เหมาะสมและมีความน่าสนใจ [5]

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในด้านการเรียนการสอน

1.1 ในการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนนั้น ครูผู้สอนควรชี้แจงแก่นักเรียนถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมว่าเป็นการฝึกคำศัพท์โดยใช้กิจกรรมเกมเข้ามาประกอบการสอนเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้

1.2 ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกม ควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในชั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอน เพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

1.4 ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้หลากหลายมาประกอบการสอนบ้างจะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้าน การเรียนการสอนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และในระดับชั้นอื่น

2.2 ควรศึกษาการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเกี่ยวกับทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อศึกษาผลเฉพาะทักษะ

2.3 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดอื่นโดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ เพื่อนักเรียนจะได้มีโอกาสเรียนรู้คำศัพท์อย่างหลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย; 2551.
- [2] Beisenbaeva and Kopzhasarova. Using games in vocabulary teaching. BULLETIN OF THE KARAGAND A UNIVERSITY. [Internet]. 2014 [cited 2019 December 11]. Available from: <https://articlekz.com/en/article/14638>.
- [3] ปองภพ วิทิพย์รอด. ปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษ. [อินเทอร์เน็ต]. 2552 [เข้าถึงเมื่อ 11 ธันวาคม 2563]. เข้าถึงได้จาก: <https://bit.ly/2L2fBPz>.
- [4] ประมาณ อุ่นพิมาย. ปัญหาในการสอนภาษาอังกฤษและความต้องการในการพัฒนาวิชาชีพของครูชาวไทยผู้สอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในระดับชั้นประถมศึกษา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์; 2561.
- [5] ฉัตรวาราร เบลียนปราน. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี; 2558.
- [6] Bakhsh and Sahar A. Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. English Language Teaching 2016; 9: 1-9.
- [7] ศิวรานันท์ รมจำปา. การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับชั้นปวช. ชั้นปีที่3/1 สาขาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ในพระอุปถัมภ์ฯ. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ในพระอุปถัมภ์ฯ; 2559.
- [8] ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ; 2540.
- [9] สมชาย วรภิเษมสกุล. ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. อุดรธานี : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี; 2554.
- [10] ปราณ มีหาญพงษ์และกรรณิการ์ ฉัตรดอกไม้ไพร. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยทางการพยาบาล Assessing Quality of Research Instrument in Nursing Research. วารสารพยาบาลทหารบก 2561; 19(1): 9-15.
- [11] บุขริย์ ฤกษ์เมือง. การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. [สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2552.