

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The Development of Vocabulary Games to Improve Vocabulary Retention and English Spelling Skills of Grade 4 Students

ณยศ อาจบรรจง* และสัจธรรม พรทวีกุล

Nayos Artbanjong* and Satjatham Phorntaweekul

ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด 45120

Master's Degree Student in Curriculum and Instruction, Faculty of Education and Human Development,

Roi Et Rajabhat University, Roi Et 45120

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

Received: 7 April 2026, Revised: 22 April 2026, Accepted: 29 April 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้านคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคำโพนสูง อำเภอหนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนรู้ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ และวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.33/89.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 2) นักเรียนมีคะแนนด้านการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($Z = -3.296, p = .001$) และมีขนาดอิทธิพลอยู่ในระดับสูงมาก ($r = 0.88$) 3) นักเรียนมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษผ่านไป 14 วันสูงกว่าคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($Z = -1.134, p = .257$) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.79 และ 27.07 คะแนน และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.50$)

คำสำคัญ : การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เกมคำศัพท์ ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ การสะกดคำภาษาอังกฤษ

Abstract

This research aimed to 1) develop vocabulary game learning activities for Grade 4 students to achieve the efficiency criterion of 75/75; 2) compare students' learning achievement in vocabulary retention and English spelling before and after learning through vocabulary games; 3) examine the retention of vocabulary learning after the

implementation of the activities; and 4) investigate students' satisfaction toward the vocabulary game-based learning activities. The sample consisted of 14 Grade 4 students from Bankhamphongsung School, Nong Phok District, Roi Et Province, under the Office of Roi Et Primary Educational Service Area 3, in the second semester of the 2025 academic year. The participants were selected by purposive sampling. The research instruments included: 1) vocabulary game-based lesson plans, 2) a pre-test and post-test, 3) a retention test, and 4) a student satisfaction questionnaire. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and the Wilcoxon Signed-Rank Test to compare pre-test and post-test scores, examine learning retention, and analyze students' satisfaction. The results revealed that: 1) the instructional efficiency of the vocabulary game-based learning activities was 88.33/89.29, which was higher than the 75/75 criterion; 2) students' scores in vocabulary retention and English spelling after learning were significantly higher than before learning at the .05 level ($Z = -3.296$, $p = .001$), with a large effect size ($r = 0.88$); 3) there was no statistically significant difference between post-test scores and retention test scores after 14 days ($Z = -1.134$, $p = .257$), with mean scores of 26.79 and 27.07, respectively; and 4) students' satisfaction toward the learning activities was at the highest level ($\bar{X} = 4.54$, $S.D. = 0.50$).

Keywords : Vocabulary Games, Vocabulary Retention, English Spelling, Game-based Learning

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นภาษากลางสำหรับติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ ข่าวสาร และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในศตวรรษที่ 21 ที่ถือเป็นยุคแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จึงไม่ใช่เพียงการเรียนรู้เพื่อการสื่อสารกับชาวต่างชาติเท่านั้น แต่เป็นการเรียนรู้เพื่อ “เปิดโลกทัศน์” และ “เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของมนุษย์” ในระดับโลก (Crystal, 2003) ภาษาอังกฤษจึงเป็นกุญแจสำคัญสู่โอกาสในการศึกษา การทำงาน และการพัฒนาอาชีพ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ในบริบทของประเทศไทย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้ “ภาษาต่างประเทศ” โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องศึกษาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษา เพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การจัดการเรียนรู้จึงต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และมุ่งให้เกิดการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตจริงมากกว่าการท่องจำกฎไวยากรณ์ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 ที่ระบุว่า “ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด” จึงเน้นให้ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนใช้ภาษา และเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง (Ministry of Education, 2008)

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบอย่างต่อเนื่องในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทยคือ ผู้เรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยสำคัญในการวางรากฐานทางภาษา หนึ่งในปัจจัยสำคัญคือปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งเป็นพื้นฐานของทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน (Nation, 2001) เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหลักของภาษา หากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์จำกัด ย่อมส่งผลกระทบต่อการฟัง พูด อ่าน และเขียน นักภาษาศาสตร์หลายท่าน เช่น Wilkins (1972) กล่าวว่า “Without grammar, very little can be conveyed; without vocabulary, nothing can be conveyed.” ซึ่งสะท้อนว่าหากขาดคำศัพท์ ผู้เรียนจะไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีความหมาย นอกจากนี้ Nation (2009) อธิบายว่า การมีคลังคำศัพท์เพียงพอมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความสามารถในการอ่านและเขียน เพราะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้คำศัพท์จึงเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการทำซ้ำ การเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง และแรงจูงใจภายในของผู้เรียน หากขาดองค์ประกอบเหล่านี้ การเรียนรู้คำศัพท์มักไม่คงทน

ในบริบทการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย พบว่าผู้เรียนระดับประถมศึกษาจำนวนมากยังไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างยั่งยืน โดยมักจำคำศัพท์ได้เพียงเพื่อใช้ในการทำแบบฝึกหัดหรือการสอบ แต่ไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้จริง สาเหตุสำคัญมาจากวิธีการสอนที่ยังเน้นการท่องจำและการเรียนรู้เชิงทฤษฎีมากกว่าการใช้ภาษาในบริบท ประกอบกับคำศัพท์

ภาษาอังกฤษมีระบบเสียงและการสะกดที่ไม่สอดคล้องกัน ส่งผลให้ผู้เรียนชาวไทยซึ่งคุ้นเคยกับระบบเสียงภาษาไทยเกิดความสับสนและจดจำได้ยาก (Snowling & Hulme, 2012) เพื่อตอบโจทยปัญหาดังกล่าว นักวิชาการและครูผู้สอนได้พัฒนาแนวทางการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่ง Wright, Betteridge และ Buckby (2006) ชี้ว่าเกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างความสนุกสนาน ส่งผลให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการทำซ้ำโดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย และสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน นอกจากนี้ Hadfield (1999) ยังเสนอว่าเกมเป็นกิจกรรมที่มีโครงสร้างและกติกาชัดเจน ช่วยพัฒนาทั้งความรู้ทางภาษาและทักษะทางสังคมผ่านการคิด วิเคราะห์ และการสื่อสารร่วมกัน ขณะที่ Ellis (2003) เน้นว่าเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และ Read (2000) ชี้ว่าการเล่นเกมช่วยลดความเครียดสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น ในมุมมองทางจิตวิทยา Piaget (1951) อธิบายว่าการเล่นเป็นกิจกรรมตามธรรมชาติที่ช่วยพัฒนาความคิดและการแก้ปัญหา ส่วน Vygotsky (1978) มองว่าการเล่นช่วยพัฒนา “เขตพัฒนาการใกล้เคียง” ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้สูงกว่าศักยภาพเดิมผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ สำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ในส่วนของประเทศไทย แม้ว่าการเรียนภาษาอังกฤษจะได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่องในระบบการศึกษาไทย แต่ในทางปฏิบัติกลับพบปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยสำคัญของการวางรากฐานทางภาษา ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินัยพื้นฐาน (O-NET) ของสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ระบุว่าในรอบหลายปีที่ผ่านมา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยรายวิชาภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น ปีการศึกษา 2565 คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ 36.01 จากคะแนนเต็ม 100 ปีการศึกษา 2566 ลดลงเหลือเพียง 30.72 คะแนน และปีการศึกษา 2567 เฉลี่ยเพียง 29.15 คะแนน ซึ่งยังต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 50 อย่างมีนัยสำคัญ (สทศ., 2567) และจากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินัยพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2567 ของ โรงเรียนบ้านคำโพนสูง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 พบว่าคะแนนเฉลี่ยรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ที่ 24.52 จาก 100 คะแนน ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ร้อยละ 50 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2567) เมื่อสอบถามนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ปัญหาสำคัญในการทำข้อสอบ คือ ไม่เข้าใจคำศัพท์ในโจทย์และตัวเลือก ไม่สามารถแปลความหมายหรือจับคำสำคัญได้ ทำให้ไม่สามารถตีความคำถามได้อย่างถูกต้อง จากข้อมูลทั้งเชิงประจักษ์การสอบในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงสะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ส่งผลต่อความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในระยะยาว หากไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสมตั้งแต่ระดับชั้นต้น อาจส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้นการพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จึงเป็นแนวทางสำคัญในการวางรากฐานทางภาษาและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนในภาพรวมต่อไป

ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคำโพนสูง ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงมุ่งเน้นการใช้ “เกมคำศัพท์” เป็นกลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ สร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และส่งเสริมการจดจำคำศัพท์อย่างคงทน โดยกิจกรรมเกมคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ความร่วมมือ และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ อันนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การใช้เกมคำศัพท์เป็นสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง โดย Wright, Betteridge และ Buckby (2006) พบว่า เกมช่วยเพิ่มความเพลิดเพลินและแรงจูงใจในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีกว่าการเรียนแบบท่องจำ และส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นธรรมชาติ การใช้เกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีปฏิสัมพันธ์ และเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ดังนั้น การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และเชิงรุก ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและเกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ส่งผลให้สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในชีวิตประจำวัน การศึกษา และการประกอบอาชีพในอนาคต อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาและเป็นมิตรต่อผู้เรียน อันเป็นการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัย

จึงสนใจพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคำโพนสูง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมทั้งศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนรู้ และความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนต่อไป

แม้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจะได้รับความสนใจอย่างแพร่หลาย และมีงานวิจัยจำนวนมากที่แสดงให้เห็นว่าสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นเพียงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระยะสั้น และยังขาดการศึกษาที่มุ่งเน้น “ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์” ในระยะยาวอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียนขนาดเล็กในระดับประถมศึกษา อีกทั้งยังพบว่างานวิจัยที่ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้าน “การจดจำคำศัพท์ควบคู่กับการสะกดคำภาษาอังกฤษ” ในลักษณะบูรณาการยังมีอยู่อย่างจำกัด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคำโพนสูง เพื่อศึกษาทั้งประสิทธิภาพของกิจกรรม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนรู้ และความพึงพอใจของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มเติมช่องว่างขององค์ความรู้ และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในบริบทของโรงเรียนระดับประถมศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคำโพนสูง ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้านคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One-group Pretest–Posttest Design)

1. กลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคำโพนสูง อำเภอหนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 14 คน สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคำโพนสูง อำเภอหนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 14 คน ใช้วิธีการเลือก กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวนทั้งสิ้น 8 แผน ครอบคลุม 4 เรื่อง ได้แก่ At the market, Wild animals, Sport day และ City and space

2.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ และคัดไว้ใช้เป็นฉบับจริง 30 ข้อ ใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.3 แบบทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยดำเนินการทดสอบซ้ำภายหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วเป็นระยะเวลา 14 วัน

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน

3.1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร รวมถึงวิเคราะห์เนื้อหาโดยละเอียดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.1.2 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและการใช้เกม เพื่อกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรม

3.1.3 วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา และศึกษาวิธีการสอน เทคนิค สื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เหมาะสม

3.1.4 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ

3.2 การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาและปรับปรุง แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์

3.2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาตรวจสอบ เสนอแนะ แต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้ และประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2.2 นำแบบประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจให้คะแนนมาหาค่าเฉลี่ย โดยยึดเกณฑ์การตัดสินระดับคะแนนเฉลี่ย 3.51 - 5.00 เป็นเกณฑ์การตัดสิน ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุดทุกแผนจัดการเรียนรู้ มีค่าตั้งแต่ 4.78-4.94 และมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.84

3.2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่ผ่านการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปปรับปรุงแก้ไข

3.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดลองสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยนำไปสอนที่โรงเรียนบ้านคูเมืองสามัคคีวิทยา อำเภอนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งเป็นโรงเรียน ที่มีบริบทใกล้เคียงกับโรงเรียนบ้านคำโพนสูง แล้วปรับปรุงเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่สัมพันธ์ ตามแผนการจัดการเรียนรู้

3.3 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษที่ดีและวิธีหาความเที่ยงตรง อำนาจจำแนก ความเชื่อมั่น และค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ

3.3.2 วิเคราะห์เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยละเอียดและสร้างตารางกำหนดลักษณะของข้อสอบ สร้างตารางแจกแจงข้อสอบ (Table of Specification)

3.3.3 สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นชุดเดียวกัน โดยครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยสร้างเป็นข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ จากนั้นนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหาและโครงสร้าง ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อคัดเลือกให้เหลือ 30 ข้อ

3.3.4 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นชุดเดียวกัน ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เป็นกรรมการชุดเดิม เพื่อพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความถูกต้อง และหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษ โดยเกณฑ์ยอมรับข้อสอบต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า ข้อสอบมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60–1.00 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.96 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.5 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นชุดเดียวกัน ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปดำเนินการแก้ไขและปรับปรุงข้อบกพร่องแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ จำนวน 30 ข้อ

3.3.6 นำแบบทดสอบที่ได้รับการจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคูเมืองสามัคคีวิทยา อำเภอนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งเคยเรียนเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาแล้ว จำนวน 7 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และเป็นโรงเรียนที่มีบริบทด้านการจัดการกรรมการเรียนการสอน ด้านนักเรียนและบริบทด้านสิ่งแวดล้อม ใกล้เคียงกับโรงเรียนบ้านคำโพนสูง

3.3.7 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความยาก โดยคัดเลือกข้อทดสอบที่มีค่าระหว่าง .20 -.80 และหาค่าอำนาจจำแนก จำนวน 30 ข้อ ได้ค่าความยากระหว่าง 0.44-0.71 และได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.41-0.94

3.3.8 นำข้อสอบที่คัดเลือกได้จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบหาค่าความเชื่อมั่นของข้อทดสอบทั้งฉบับโดยใช้วิธีของ Kuder-Richarson ในการคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นใช้สูตร KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.96

3.3.9 นำแบบทดสอบที่ผ่านการปรับปรุงและหาคุณภาพเรียบร้อยแล้ว ไปใช้ในการสอนจริง

3.4 แบบทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

3.4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความคงทนทางการเรียน และวิธีการสร้างแบบทดสอบคู่ขนานจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องมือให้มีคุณภาพ

3.4.2 สร้างแบบทดสอบวัดความคงทนทางการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาอังกฤษครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ เพื่อคัดเลือกไว้ใช้จริง 30 ข้อ โดยมีความเท่าเทียมกับแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในด้านเนื้อหา ระดับความยากง่าย จำนวนข้อ และโครงสร้างของข้อสอบ

3.4.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา ตัวเลือก และตัวลวง พร้อมทั้งหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60–1.00 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (≥ 0.50) แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบมีความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับดี

3.4.4 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคูเมืองสามัคคีวิทยา อำเภอนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 7 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยเป็นโรงเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกับโรงเรียนบ้านคำโพนสูง เพื่อวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบ

3.4.5 ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

3.4.6 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยาก (Difficulty: p) และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination: r) โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากระหว่าง 0.20–0.80 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20–1.00 จำนวน 30 ข้อ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 81) ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.40–0.75 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.44–0.96

3.4.7 นำข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร Kuder-Richardson (KR-20) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, น. 85) พบว่า แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98 ซึ่งแสดงว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง

3.4.8 นำแบบทดสอบที่ผ่านการปรับปรุงและตรวจสอบคุณภาพเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคำโพนสูง เพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.5 การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.5.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเป็นแนวทาง ในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.5.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.5.3 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีของ Likert โดยได้กำหนดคะแนนการประเมิน ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ชอบมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ชอบมาก

3 คะแนน หมายถึง ชอบปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ชอบน้อย

1 คะแนน หมายถึง ชอบน้อยที่สุด

ในการพิจารณานักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมอยู่ในระดับใดจะพิจารณาจาก ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ของ รวีวรรณ ชินตระกูล (2535 : 164) ดังนี้

4.50 – 5.00 = ชอบมากที่สุด

3.50 - 4.49 = ชอบมาก

2.50 - 3.49 = ชอบปานกลาง

1.50 - 2.49 = ชอบน้อย

1.00 - 1.49 = ชอบน้อยที่สุด

3.5.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องของข้อคำถามกับประเด็นที่วัดความพึงพอใจ

3.5.5 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ กำหนดเกณฑ์การยอมรับที่ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่า มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80–1.00 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.96 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าแบบสอบถามมีความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก

3.5.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาจัดพิมพ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบแผนที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบ Pre-Experimental Design โดยกำหนดขั้นตอนวิจัยตามแบบแผนการวิจัย One-Group Pretest-Posttest Design ดังนี้

รูปแบบการทดลองเป็นดังนี้

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2 \rightarrow O_3$$

โดยที่	O_1	แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)
	X	แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
	O_2	แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)
	O_3	แทน การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ (Retention Test)

กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน โดยดำเนินการทดลองตามลำดับขั้นตอนดังกล่าว

5. วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

- 5.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ ข้อตกลง และแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนทราบก่อนเริ่มการทดลอง
- 5.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
- 5.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 8 แผน โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง ซึ่งในแต่ละแผนประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเสนอเกม ขั้นเล่นตามกติกา ขั้นสรุปและอภิปรายผล และขั้นประเมินผล การเรียนรู้ พร้อมทั้งเก็บคะแนนระหว่างเรียนเพื่อนำไปคำนวณประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)

5.4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการจัดกิจกรรม

5.5 ทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบคู่ขนาน หลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้เป็นระยะเวลา 14 วัน

5.6 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการโดยคำนึงถึงจริยธรรมในการวิจัย โดยได้รับอนุญาตจากผู้บริหารสถานศึกษา แจ้งวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้าร่วมทราบ และรักษาความลับของข้อมูลผู้เข้าร่วมวิจัย

6. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

6.1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาจากประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ซึ่งคำนวณจากคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียนตามลำดับ และนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ 75/75

6.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ผู้วิจัยคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่ออธิบายระดับความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test

6.3 การวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน โดยคำนวณค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนหลังเรียนและคะแนนจากการทดสอบความคงทนหลังผ่านไป 14 วัน และเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทั้งสองช่วงเวลาโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test

6.4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 สถิติพื้นฐาน

ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

7.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (p)

ค่าอำนาจจำแนก (r)

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (KR-20)

7.3 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรม (E1/E2)

$$E1 = (\Sigma X / N) \times 100$$

$$E2 = (\Sigma Y / N) \times 100$$

โดยที่ E1 = ประสิทธิภาพระหว่างเรียน

E2 = ประสิทธิภาพหลังเรียน

ΣX = คะแนนระหว่างเรียน

ΣY = คะแนนหลังเรียน

N = คะแนนเต็มทั้งหมด

7.4 สถิติทดสอบสมมติฐาน

สถิตินอนพารามेटริก (Nonparametric Test) สถิติทดสอบ (Wilcoxon Signed-Rank Test) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test เพื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน และยังวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้ ผู้วิจัยเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนและคะแนนหลังเรียนผ่านไป 14 วัน เนื่องจากเป็นสถิติแบบไม่อิงพารามิเตอร์ เหมาะสำหรับกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก และข้อมูลที่ไม่เป็นไปตามข้อตกลงของการแจกแจงแบบปกติ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย แบ่งเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 75/75 ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กระบวนการ/ผลลัพธ์	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม	($\bar{X}$)	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	14	240	212.00	2.15	88.33
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	14	30	26.79	1.48	89.29

ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1 / E_2) = 88.33 / 89.29

คะแนนเต็มหลังเรียน = 30 คะแนน

E_1 หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ระหว่างเรียน E_2 หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์หลังเรียน

จากตารางที่ 1 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์มีประสิทธิภาพ 88.33/89.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้านจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏผลดังตารางที่ 2

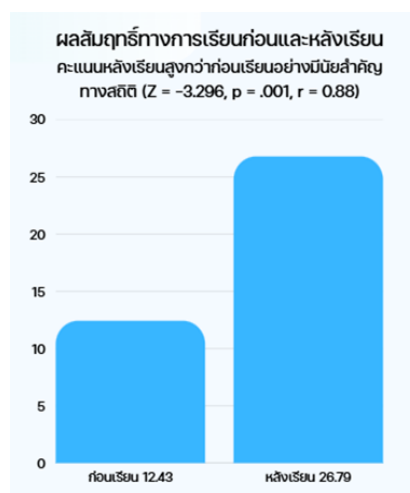
ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้านจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้ Wilcoxon Signed - Rank Test

การวัด	จำนวนนักเรียน (n)	คะแนนเต็ม	$(\bar{X})$	S.D.	ผลการทดสอบโดยใช้ Wilcoxon Signed Ranks Test	
					Z	Sig.
ก่อนเรียน	14	30	12.43	1.02		
หลังเรียน	14	30	26.79	1.48	-3.296	.001*

หมายเหตุ: มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียน ($\bar{X}$ = 26.79, S.D. = 1.48) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 12.43, S.D. = 1.02) และผลการทดสอบด้วยสถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test พบว่า ค่า Z = -3.296 และค่า Sig. = .001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .05 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาขนาดอิทธิพล (Effect Size) โดยใช้สูตร $r = Z / \sqrt{N}$ พบว่า $r = 0.88$ ซึ่งจัดอยู่ในระดับสูงมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์มีผลต่อการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกด คำภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับสูง



ภาพที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4

การทดสอบ	N	Mean	S.D.	Z	Sig. (2-tailed)	ผลการทดสอบ
หลังเรียน	14	26.79	1.48			
หลัง 14 วัน	14	27.07	1.54	-1.134	.257	ไม่แตกต่าง

หมายเหตุ วิเคราะห์โดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.79 คะแนน และคะแนนความคงทนหลังเรียนผ่านไป 14 วัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.07 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทั้งสองช่วงเวลาโดยใช้สถิติ

Wilcoxon Signed-Rank Test พบว่า คะแนนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($Z = -1.134$, $p = .257$) ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนยังมีความรู้คงทนภายหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เมื่อคำนวณขนาดอิทธิพล (Effect Size) พบว่า $r = 0.30$ ซึ่งอยู่ในระดับต่ำถึงปานกลาง แสดงให้เห็นว่าความแตกต่างของคะแนนไม่มีความสำคัญ และผู้เรียนยังสามารถรักษาความรู้ด้านคำศัพท์ได้ในระยะเวลาหนึ่ง

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ปรากฏผลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาคำศัพท์มีความเหมาะสมและน่าสนใจ	4.57	0.51	มากที่สุด
2. เนื้อหาคำศัพท์มีความเชื่อมโยงเข้าใจง่าย	4.50	0.52	มาก
3. จำนวนคำศัพท์เหมาะสมกับเวลา	4.43	0.51	มาก
เฉลี่ยด้านเนื้อหา	4.50	0.51	มาก
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้			
4. การเรียนรู้โดยใช้เกมมีความน่าสนใจ	4.64	0.50	มากที่สุด
5. สามารถนำไปใช้กับคำศัพท์อื่นได้	4.50	0.52	มาก
6. เกมไม่ยากเกินความสามารถ	4.43	0.51	มาก
7. มีการใช้สื่อประกอบการเรียนรู้	4.57	0.51	มากที่สุด
เฉลี่ยด้านกระบวนการเรียนรู้	4.53	0.51	มากที่สุด
ด้านผลลัพธ์ของผู้เรียน			
8. เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.71	0.47	มากที่สุด
9. สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้	4.43	0.51	มาก
10. นักเรียนมีความสุขในการเรียน	4.64	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ยด้านผลลัพธ์ของผู้เรียน	4.59	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	4.54	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, $S.D. = 0.50$) โดยด้านผลลัพธ์ของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และด้านเนื้อหา ตามลำดับ ทั้งนี้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การใช้เกมช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์สามารถสร้างความสนใจ ความสนุกสนาน และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปผลได้ ดังต่อไปนี้

1. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.33/89.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 แสดงว่ากิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้านการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.43 คะแนน และหลังเรียนเท่ากับ 26.79 คะแนน จากการทดสอบโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p < .05$)

3. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการทดสอบหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 14 วัน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 26.79 คะแนน และหลังจากผ่านไป 14 วัน เท่ากับ 27.07 คะแนน จากการทดสอบโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Rank Test พบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > .05$) แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถคงความรู้ได้ในระยะยาว

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.50)

ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ในเชิงทฤษฎี ผลการวิจัยสนับสนุนแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกม และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (active learning) ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และสามารถจดจำคำศัพท์ได้ในระยะยาว

ในเชิงปฏิบัติ ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมเกมคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพ

ในเชิงนโยบาย ผลการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะการใช้เกมการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา

โดยสรุป การใช้เกมคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมทั้งผลลัพธ์ทางการเรียนและการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

อภิปรายผล

จากการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลตามประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.33/89.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ทั้งนี้เนื่องจากเกมช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ลดความตึงเครียด และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับแนวคิดของ Wright (2006) ที่ระบุว่าเกมช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการออกแบบการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดจุดประสงค์ และการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ประสิทธิภาพที่สูงไม่ได้เกิดจาก “เกม” เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการผสมผสานระหว่าง “โครงสร้างการสอนที่ชัดเจน” และ “ลักษณะของเกมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม” ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ เกมทำหน้าที่เป็น “ตัวกลาง” ที่ช่วยแปลงเนื้อหาให้เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ มากกว่าการรับรู้แบบเชิงรับ นอกจากนี้ การที่ค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์อาจบ่งชี้ว่ากิจกรรมมีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งต้องการการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนานและการลงมือปฏิบัติจริง ผลดังกล่าวจึงไม่เพียงสอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาเท่านั้น แต่ยังสะท้อนเชิงทฤษฎีว่าการเรียนรู้ที่มีการมีส่วนร่วม และแรงจูงใจภายในเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการจดจำคำศัพท์และการสะกดคำภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 12.43 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 26.79 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์สามารถพัฒนาความสามารถในการจดจำและสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้คำศัพท์ซ้ำๆ หลายครั้งในสถานการณ์ที่หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดของ Schmitt (2000) ที่อธิบายว่าการพบคำศัพท์ซ้ำๆ จะช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ในระยะยาว ประเด็นสำคัญที่ควรพิจารณาเชิงวิเคราะหาคือ การเพิ่มขึ้นของคะแนนไม่ได้เกิดจากการท่องจำเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีโอกาส “ใช้คำศัพท์ซ้ำในบริบทที่หลากหลาย” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านการเรียนรู้คำศัพท์ที่เน้นการใช้ซ้ำและการเรียนรู้ผ่านบริบท อีกทั้ง การใช้เกมช่วยลดความกังวลในการเรียนภาษา ทำให้ผู้เรียนกล้าใช้ภาษาและมีส่วนร่วมมากขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นจึงสามารถอธิบายได้ทั้งในเชิง “กลไกการเรียนรู้” และ “สภาพแวดล้อมการเรียนรู้” ไม่ใช่เพียงผลของกิจกรรมเท่านั้น

3. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียน และหลังเรียนผ่านไป 14 วัน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ในระยะยาว สอดคล้องกับแนวคิดของ Hermann Ebbinghaus เกี่ยวกับทฤษฎีเส้นโค้งการลืมที่กล่าวว่า หากมีการเรียนรู้ด้วยความหมาย จะช่วยลดอัตราการลืมและทำให้ความจำคงอยู่ได้นานขึ้น ในเชิงวิเคราะห์ ผลดังกล่าวสะท้อนว่า การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นเพียง “ความจำระยะสั้น” แต่มีแนวโน้มพัฒนาไปสู่ “ความจำระยะยาว” ซึ่งอาจเกิดจากลักษณะของกิจกรรมเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีความหมาย และการใช้คำศัพท์ซ้ำในสถานการณ์ที่ต่างกันไป อย่างไรก็ตาม การที่คะแนน “ไม่ลดลง” หรือ “เพิ่มขึ้นเล็กน้อย” อาจได้รับอิทธิพลจากปัจจัยอื่นร่วมด้วย เช่น การทบทวนด้วยตนเองของผู้เรียน หรือผลของการทดสอบ ซึ่งควรนำมาพิจารณาในการตีความผล ดังนั้น ความคงทนในการเรียนรู้จึงไม่ได้สะท้อนเพียงคุณภาพของกิจกรรมเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้เชิงลึกที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

4. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$) เนื่องจากกิจกรรมเกมสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนทั้งในด้านความสนุกสนาน การทำงานร่วมกับเพื่อน และการได้รับการยอมรับ สอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจของ Maslow (1970) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของ Rogers (1983) ที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพได้อย่างเต็มที่เมื่อมีความสุขในการเรียนรู้ ในเชิงวิเคราะห์ ความพึงพอใจไม่ได้เป็นเพียง “ผลลัพธ์รอง” แต่เป็น “ตัวแปรสำคัญ” ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนมีความสุขและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ จะส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วม ที่สูงขึ้น และนำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น นอกจากนี้ ลักษณะของเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์และแสดงความสามารถ ยังช่วยตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านการยอมรับและความสำเร็จ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ดังนั้น ความพึงพอใจของผู้เรียนจึงไม่ใช่เพียงตัวชี้วัดความรู้สึก แต่เป็นตัวสะท้อนคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน: ครูผู้สอนภาษาอังกฤษควรนำกิจกรรมเกมคำศัพท์ไปใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเลือกเกมที่สอดคล้องกับระดับความสามารถและเนื้อหาในหลักสูตร
2. การจัดบรรยากาศการเรียนรู้: ควรเน้นการสร้างบรรยากาศที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน รวมถึงมีการวางแผนบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสมเพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด
3. นโยบายสถานศึกษา: โรงเรียนควรส่งเสริมให้ครูนำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น การใช้เกมประกอบการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความหมาย

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

1. การขยายขอบเขตการศึกษา: ควรมีการศึกษาวิจัยการใช้เกมคำศัพท์กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความเหมาะสมของรูปแบบเกมกับวัยของผู้เรียน
2. การพัฒนารูปแบบนวัตกรรม: ควรพัฒนาเกมในรูปแบบดิจิทัล เกมออนไลน์ หรือสื่อมัลติมีเดียที่ทันสมัยเพื่อศึกษาผลกระทบของสื่อที่แตกต่างกันต่อทักษะภาษาอังกฤษ
3. การศึกษาทักษะอื่น ๆ: ควรขยายผลการศึกษาไปยังทักษะทางภาษาอื่น ๆ เช่น การอ่าน การเขียน หรือการสื่อสาร เพื่อให้เห็นภาพรวมของการพัฒนาทักษะภาษาอย่างรอบด้าน
4. การศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล: ควรศึกษาปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ เช่น แรงจูงใจ ทักษะคิด หรือรูปแบบการเรียนรู้ (Learning Styles) ของผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2562). *การจัดการเรียนรู้ในยุค disruptive innovation*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2567). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2567*. สทศ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. פרקหวานกราฟฟิค.
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Ebbinghaus, H. (1913). *Memory: A contribution to experimental psychology*. Teachers College, Columbia University.
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.
- Hadfield, J. (1999). *Intermediate vocabulary games*. Longman.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality* (2nd ed.). Harper & Row.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Routledge.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Read, J. (2000). *Assessing vocabulary*. Cambridge University Press.
- Rogers, C. R. (1983). *Freedom to learn for the 80s*. Charles E. Merrill.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press.
- Snowling, M. J., & Hulme, C. (2012). The nature and classification of reading disorders. In M. J. Snowling & C. Hulme (Eds.), *The science of reading* (pp. 1–15). Blackwell.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in language teaching*. Edward Arnold.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.