

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน
Development of English Language Learning Achievement by Game-based
Learning for Mathayomsuksa 2 Students at Nabon school

คณินญา ทับเที่ยง
Kaninya Tabtieng
เก็ดตวา บุญปรากร
Kettawa Boonprakarn
มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
Hatyai University
E-mail: fern_yay@hotmail.com

(Received: June 11, 2024/ Revised: July 9, 2024/ Accepted: August 29, 2024)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนนาบอน อำเภอนาบอน จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 40 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ใช้หน่วยห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent

ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน โดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 14.20$, S.D.= 2.52) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 10.95$, S.D.= 2.71) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.26)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้; การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน; ภาษาอังกฤษ



Abstract

This research aimed to: 1) Development of English language learning achievement for Mathayomsuksa 2 students at Nabon school before and after learning by Game-based learning, and 2) Study the satisfaction of Mathayomsuksa 2 students at Nabon school after learning by Game-based learning.

The sample group used in the research was 40 Matthayomsuksa 2/1 students at Nabon School, Nabon District, Nakhonsithammarat Province, by Simple random sampling. The tools used in the research are: 1) lesson plans by Game-Based learning, 2) pre-test and post-test for English Language Learning Achievement, and 3) The satisfaction of students in learning by using Game-based learning. Statistics used for research are mean, standard deviation , and The t-test for dependent samples was used to analyze the data of students' learning achievement.

The results found that English language learning achievement for Mathayomsuksa 2 students at Nabon school by Game-based learning had a post-study average score ($\bar{X} = 14.20$, S.D.= 2.52), which is higher than a pre-study average score, with statistical significance at the .05. Results of the study on satisfaction of Mathayomsuksa 2 students at Nabon school after learning by Game-based learning were overall at the highest level ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.26)

Keywords: Learning Achievement; Game-based learning; English language



1. บทนำ

การศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญที่มุ่งพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีความสามารถเต็มตามศักยภาพ มีพัฒนาการที่สมดุลทั้งทางด้านสติปัญญา จิตใจ ร่างกายและสังคม เพื่อเสริมสร้างในการพัฒนาความเจริญเติบโตทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ การศึกษายุคใหม่ต้องเตรียมคนให้มีคุณสมบัติเหมาะสมกับเศรษฐกิจในยุคโลกาภิวัตน์ ทั้งนี้ จึงถือว่า การศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกคน และทุกคนต้องมีส่วนร่วมผลักดัน ส่งเสริม สนับสนุนให้ผลผลิตทางการศึกษามีคุณภาพในสถานการณ์ที่โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างด้วยความสำคัญดังกล่าวนี้ น้าฝน ทองเกต (2565) กล่าวว่า หัวใจของการพัฒนาคน ก็คือ การศึกษา เป็นทรัพยากรที่มีค่ามากที่สุดที่จะช่วยยกระดับสังคมให้มีคุณภาพ ให้ดำรงชีวิตอย่างมีความสุข มีความเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น การศึกษาช่วยให้ทันและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของประเทศและสังคมอยู่ตลอดเวลา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหนึ่งที่สำคัญของโลกในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การเรียนภาษาต่างประเทศให้ประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ การมีความรู้คำเข้าใจในคำศัพท์ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและสื่อสารกับผู้อื่นได้ เมื่อผู้เรียนมีความรู้ในด้านคำศัพท์มากย่อม นำคำศัพท์มาใช้ในการสื่อสารได้มาก ดังที่ ฐปทอง กว้างสวาสดี ได้กล่าวถึงบทบาทสำคัญของคำศัพท์ที่ผู้เรียนพึงมี ได้แก่ ความรู้เรื่องคำศัพท์ เพราะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาหรือต่อยอดทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่านและเขียน หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เป็นอย่างดีก็จะสามารถสร้างคำ วลี หรือประโยค เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี (ฐปทอง กว้างสวาสดี, 2559: 3) ซึ่งสอดคล้องกับบุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) พบว่าการสอนคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของทุกทักษะ ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นโครงสร้างภาษาพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลีหรือประโยคในการพูด การเขียน การฟัง และการอ่าน คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบหนึ่งของข้อความที่จะใช้ในการสื่อสาร ปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้งสี่ คือปัญหาคำศัพท์เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดีจึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมและได้มีปฏิสัมพันธ์กันกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และกิจกรรมอื่นๆ โดยจะช่วยพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ทั้งด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม การเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่น่าสนใจและนำมาใช้ในการจัดกิจกรรม คือ วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่งได้ออกแบบให้ได้รับความรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน โดยนำเนื้อหาเข้ามามีบทบาทแทรกเอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกม มีผลงานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งผลออกมาว่าการเรียนการสอนที่ได้ผลคือต้องเรียนแล้วได้รับความรู้พร้อมกับได้รับความสนุกสนานไปด้วย

จากประสบการณ์ของข้าพเจ้าที่สอนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนนาบอน และได้จัดให้มีการเขียนตามคำบอก (Dictation) เพื่อเป็นการวัดความรู้ความเข้าใจในด้านคำศัพท์ของนักเรียนในแต่ละบทเรียน ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและการบอก



ความหมายคำศัพท์ โดยนักเรียนเขียนคำศัพท์ผิดเป็นจำนวนหลายคำ ซึ่งมีสาเหตุมาจากการการนำตัวอักษรมาประสมเป็นคำไม่เป็น และไม่มีสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ สังเกตได้ว่าผู้เรียนที่อ่านคำได้อย่างถูกต้องด้วยความเข้าใจนั้น เป็นผู้ที่สามารถสะกดคำได้ ซึ่งเมื่อสะกดคำเป็น สามารถอ่านคำได้ ก็จะสามารถเขียนคำได้ ตามลำดับ ดังนั้น นักเรียนจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมความสามารถด้านการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อปรับปรุงและยกระดับความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ และสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษ ส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนผ่านมาไม่เป็นไปตามเป้าหมายของโรงเรียน และผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐานของโรงเรียนนาบอน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 และปีการศึกษา 2565 เฉลี่ยระดับโรงเรียนลดลง 0.66

การศึกษาปัญหาและเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษสนใจที่จะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning (GBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐวราพร เปลี่ยนปราน (2558) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งตั้งจะเห็นได้ว่า วิธีการสอนด้วยเกมคำศัพท์เป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ และพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียนได้ เพื่อสามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ต่าง ๆ ได้มากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำการเรียนรู้แบบ Game Based Learning (GBL) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นไปในทางที่ดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

3.1 ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนนาบอน อำเภอนาบอน จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 203 คน



3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนนาบอน อำเภอนาบอน จังหวัดนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับฉลาก ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 40 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ตามบทเรียนในหนังสือเรียน New Frontiers Unit 3 Where to! วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 14 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง แบบทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง ทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง

3.2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.2.3 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน Unit 3 Where to! ก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test)

3.3.2 สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

3.3.3 นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน Unit 3 Where to! ชุดเดิมหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test)

3.3.4 นักเรียนทำแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อนและหลังการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ทดสอบค่าที (Dependent t-test)

3.4.2 การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4. ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายในการวิจัย ดังนี้



ตารางที่ 1 ค่าเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

การทดสอบ	\bar{x}	N	S.D.	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	10.95	40	2.71	11.027	.000*
หลังเรียน	14.20	40	2.52		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ 10.95 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 2.71 และหลังเรียนเท่ากับ 2.52 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	ด้านเนื้อหาสาระ	4.65	0.31	มากที่สุด
1	เนื้อหาในแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเวลา	4.65	0.58	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระมีประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.75	0.59	มากที่สุด
3	นักเรียนพึงพอใจเนื้อหาสาระที่เรียน	4.52	0.55	มากที่สุด
	ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	4.65	0.41	มากที่สุด
4	การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ช่วยส่งเสริมกระตุ้นความสนใจการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน	4.60	0.50	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ เรียน	4.63	0.74	มากที่สุด
6	นักเรียนพึงพอใจกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน	4.75	0.49	มากที่สุด
	ด้านสื่อการเรียนรู้	4.44	0.65	มาก
7	สื่อการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.57	0.68	มากที่สุด
8	สื่อการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ เนื้อหาสาระได้ง่าย	4.30	0.82	มาก
	ด้านการวัดผลและประเมินผล	4.39	0.49	มาก
9	การวัดผลและประเมินผลวัดตามสภาพจริง	4.08	0.91	มาก
10	เกณฑ์การวัดผลในการให้คะแนนชัดเจน	4.70	0.46	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ยทุกประเด็น	4.55	0.26	มากที่สุด



จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.26) เมื่อพิจารณาในรายด้าน พบว่าด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุด คือ ด้านเนื้อหาสาระ พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.31) และด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.41) รองลงมาคือ ด้านสื่อการเรียนรู้ พึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.65) และด้านการวัดผลและประเมินผล พึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.49) เป็นด้านสุดท้ายตามลำดับ

5. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ 10.95 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 14.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 2.71 และหลังเรียนเท่ากับ 2.52 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยจะเห็นว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนดไว้โดยสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในเกม นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมเรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้คงทน ส่งเสริมให้นักเรียนแก้ปัญหาและตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย ไม่เครียด โดยสอดคล้องกับงานวิจัยสุจิตรา จันทร์ (2566) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดกำแพงเพชร เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ (2558) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์จะเห็นได้ว่า วิธีการสอนด้วยเกมคำศัพท์ เป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ และพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ของนักเรียนได้ เพื่อสามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ต่าง ๆ ได้มากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ค่าเฉลี่ย 4.55) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาในรายด้าน พบว่าด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุด คือ ด้านเนื้อหาสาระ พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.65) และด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.65) รองลงมาคือ ด้านสื่อการเรียนรู้ พึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.44) และด้านการวัดผลและประเมินผล พึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.39) เป็นด้านสุดท้ายตามลำดับ จะเห็นได้ว่า ความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดอันดับแรก คือ ด้านเนื้อหาสาระ



การเลือกเนื้อหาสาระในการจัดการเรียนรู้สำคัญมาก เลือกเนื้อหาที่ผู้เรียนสนใจ ทำให้เกิดความชอบ เป็นแรงผลักดันที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี จัดสรรเนื้อหาในแต่ละกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับเวลา เลือกเนื้อหาสาระมีประโยชน์กับผู้เรียนและผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ส่งผลให้ผู้เรียนพึงพอใจเนื้อหาสาระที่เรียน ซึ่งผลที่ได้สอดคล้องกับผลการวิจัยของศศิประภายอดศิลป์ (2022) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโก ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจสูงสุดอันดับแรกคือ เนื้อหาสาระมีประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากันกับนักเรียนพึงพอใจกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน รองลงมาได้แก่ เกณฑ์การวัดผลในการให้คะแนนชัดเจน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

6. องค์ความรู้ใหม่

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ย 3.25 ด้านความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะว่าการใช้เกมเป็นฐานทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน เหมาะสมกับช่วงวัยและการเรียนรู้ของผู้เรียน

7. ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

7.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

7.1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้สอนควรศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับรูปแบบและเทคนิค การจัดกิจกรรมก่อนนำไปใช้ จะทำให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามกระบวนการอย่างราบรื่นและสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น

7.1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ควรจำกัดเวลา ควรมีการยืดหยุ่นเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมได้เต็มที่

7.1.3 ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เป็นผู้เลือกเกม เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ต่อไปอีกเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การพัฒนาสื่อการสอนที่ช่วยให้การเล่นสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

7.2.2 ควรพัฒนาการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรายวิชาภาษาอังกฤษไปปรับใช้กับเนื้อหาภาษาอังกฤษในเรื่อง ๆ อื่น หรือในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้



8. เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ*. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ชูปทอง กว้างสวาสดี. (2559). *200 กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- น้ำฝน ทองเกต. (2565). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การใช้เอกสารประกอบการเรียนชุดบทบาทหน้าที่ของพลเมืองดี กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม*. สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2567, จาก https://www.kroobannok.com/boardview.php?bid=184372&bcat_id=16.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. *วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ*. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศศิประภา ยอดศิลป์. (2565). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัฒนโก. *วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ*. 2(5), 9-15.
- สุจิรา จันทร์. (2566). รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เรื่องคำศัพท์พื้นฐาน ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดกำแพงเพชร. (พิมพ์ครั้งที่3). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

ภาษาอังกฤษ

- Ruekmuang B. (2009). Using Vocabulary Games to Develop English Vocabulary Learning of Prathomsuksa 4 students at Burarak school. *Master of Arts Thesis in Teaching English as a Foreign*. Graduate School: Srinakharinwirot University.
- Thongket N. (2022). *Active learning management by using documents Learn about the roles and responsibilities of a good citizen. Social studies learning group Religion and culture*. Retrieved December 25, 2023, from https://www.kroobannok.com/boardview.php?bid=184372&bcat_id=16.
- Plianpran N. (2015). Learning English Vocabulary with Games Performed by Prathomsuksa-6 Students at Wat Toongnoi School in Kuiburi District, Prachuap Khiri Khan Province. *Master of Arts Thesis in English*. Graduate School: Phetchaburi Rajabhat University.
- Yotsilp S. (2022). Game-based learning of English vocabulary for mathayomsuksa 1 students of Luang Pu Srichan Vannabho Charity school, Loei province. *Integrated Social Science Journal, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University*. 2(5), 9-15.



- Sujira Chanthra S. (2023). *The 11th national academic conference of 2019. "The study of English vocabulary achievement by using games of Prathomsuksa 2 students at Kamphaeng Phet province"*. (3rd ed). Kamphaeng Phet: Kamphaeng Phet University.
- Kwangsawat T. (2016). *200 Teaching English activities*. (2nd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.