

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

Learning English Vocabulary with Games Performed by Prathonsuksa-6 Students
at Wat Toongnoi School in Kuiburi District, Prachuap Khiri Khan Province

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน (Natthawaraporn Plianpran)*

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ นาคจัน (Asst. Prof. Dr. Sutat Nakjan)**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอน การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการ สอนโดยใช้เกมประกอบ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่ง น้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 30 คน ซึ่งสุ่มมาแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.642 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้นเมื่อ เรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและให้ความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกม ประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

คำสำคัญ : การเรียนรู้, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกมประกอบการสอน

* นักศึกษาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

Student Master of Arts Thesis in English, Phetchaburi Rajabhat University

** อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

Advisor Thesis : Master of Arts Thesis in English, Phetchaburi Rajabhat University

Abstract

The purposes of this research were to : 1) determine efficiency of teaching vocabulary by using games in class, 2) compare the achievement before and after learning the vocabulary with games, and 3) evaluate the satisfaction of the students learning the vocabulary with games. The sample included 30 students in Prathom 6 at Wat Toongnoi School in Kuiburi District, Prachuap Khiri Khan Province. The instruments used in the study were English lesson plans that taught vocabulary with games, tests, and a questionnaire, with confidence value of 0.642. The descriptive statistics was applied for data analysis mean, standard deviation, and t-test. The results of this study show that : 1) the efficiency of English vocabulary learning lessons using games in class for Prathom 6 students was at 70.08/95.17, higher than the standard of 70/70, 2) the achievement of learning English vocabulary with games was higher, them the pre-test at 0.01 level significant and the percentage of progress was 25.08, and 3) the students were satisfied with learning English vocabulary using games, at a high level, the highest percentage was that they understand and enjoyed learning English vocabulary better.

Keywords: Learning, English vocabulary, Games performed

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวทางปรับปรุงภาษาอังกฤษโดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ คือ สามารถนำไปใช้ในการเข้าสู่สังคม และเข้าใจวัฒนธรรมของภาษา (Social Cultural Functions) แล้วสื่อความหมายได้ถูกต้องตามหลักภาษา (Cognitive Linguistic Functions) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงประกอบด้วย 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนและสังคมไทย ด้วยความสำคัญดังกล่าวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 จึงกำหนดให้ผู้เรียนรู้ภาษาอังกฤษตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อช่วยให้ประชากรไทยได้มีความรู้ ความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 ได้กำหนดให้ผู้เรียนต้องบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยมาตรฐานทางด้านต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3-5) ด้านภาษาเพื่อการสื่อสารต้องเข้าใจกระบวนการการฟัง พูด อ่าน เขียน และมีทักษะทางการสื่อสาร ด้านภาษากับวัฒนธรรมต้องเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมและความเหมือนกับความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้สาระอื่นต้องสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างวิชาต่าง ๆ ด้านภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน และโลกต้องสามารถใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ และใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และการร่วมมือกันในสังคม

อย่างไรก็ตามในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใด ๆ ก็ตามความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญมาก (McCarthy, 1997 : 73) การจดจำคำศัพท์ได้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สองเพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน (Krashen & Terrel, 1983 :

12) และไม่ด้อยไปกว่าการเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค ตลอดจนความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ผู้เรียนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจในเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรก ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญส่วนหนึ่งในการเรียนภาษาและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูด และเขียน ซึ่งสามารถช่วยให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์จึงสมควรให้ความสำคัญเทียบเท่ากับองค์ประกอบการเรียนรู้อื่น ๆ (กรมวิชาการ, 2551 : 6)

รูปภาพ เกม และปริศนาอักษรไขว้ต่าง ๆ ได้ถูกนำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในการสะกดคำแก่นักเรียนนักศึกษา ซึ่งนักการศึกษาและนักวิจัยได้หันมาใช้เกมการสอน (Academic Game) เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนกันมากขึ้น เพราะการใช้เกมประกอบการสอนนั้นจะช่วยให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกให้นักเรียนรู้จักคิด และตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ใช่ให้ครูเป็นผู้กำกับบทบาท การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเข้าใจสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง, 2551 : 2-3) สื่อเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้นนอกจากนักเรียนจะได้เรียนทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองแล้ว เกมทักษะทางภาษาเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ การเรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม เรียนรู้ตามหลักธรรมชาติของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลแต่ละคนโดยผ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วนได้แก่ ความรู้เดิม ความรู้ใหม่ และกระบวนการด้านสติปัญญา (Cognitive Structure) สร้างองค์ความรู้ทำความเข้าใจกับประสบการณ์ที่กระทำอยู่ นำมาประยุกต์กับความรู้เดิม และตรงกับแนวความคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งเป็นต้นคิดในเรื่องของ “การเรียนรู้โดยการกระทำ” หรือ “Learning by Doing” (Dewey, 1963 : 21) อันเป็นแนวคิดที่แพร่หลาย การจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจัดทำนี้ นับว่าเป็นการเปลี่ยนบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเป็น “ผู้รับ” มาเป็น “ผู้เรียน” และเปลี่ยนบทบาทของครูจาก “ผู้สอน” หรือ “ผู้ถ่ายทอดข้อมูลความรู้” มาเป็น “ผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้” ให้ผู้เรียน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงบทบาทนี้เท่ากับเป็นการเปลี่ยนจุดเน้นของการเรียนรู้ว่าอยู่ที่ผู้เรียนมากกว่าอยู่ที่ผู้สอน ดังนั้นผู้เรียนจึงกลายเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน เพราะบทบาทในการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะอยู่ที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ

เกมการศึกษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ แบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนาน เหมาะสมและมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาจึงควรที่จะได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนเป็นอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้นักเรียนรักและสนุกกับวิชาภาษาอังกฤษ การสอนให้มีวิธีการหรือการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ดังนั้นการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนจึงนับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ อยู่ในเกณฑ์ต่ำ (กรมวิชาการ, 2551 : 2) ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ ครูส่วนมากมักสอนคำศัพท์เน้นการบันทึกท่องจำ จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานไม่เข้าใจ การสอนจะเน้นตัวครูเป็นสำคัญ ปฏิบัติตาม

คำสั่งของครู จึงทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่สามารถจะนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้องและเหมาะสม ขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กรมวิชาการ, 2551 : 2) ดังจะเห็นได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ในด้านต่างๆ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และการที่ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ หน้าที่ และการใช้คำศัพท์นั้นได้มากเท่าใด ย่อมนำมาใช้ในการพูด การอ่าน การเขียน จนเกิดทักษะการใช้ภาษาที่ดีได้ จึงมีความจำเป็นที่ผู้เรียนควรต้องรู้คำศัพท์ให้ได้ก่อน จึงจะช่วยให้การเรียนรู้ทักษะด้านอื่น ๆ ประสบผลสำเร็จในการสื่อสารได้ตามเป้าหมายของหลักสูตร

จากการศึกษาปัญหาและเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น และกอบประกับผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะศึกษาการเรียนรู้อำนาจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งวิธีการสอนด้วยชุดเกม เป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สอนคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้อำนาจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อีกทั้งเพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจของนักเรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ อยากรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ

วิธีดำเนินการ

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา
ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 2 ห้องเรียน ละ 15 คน รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน
กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากประชากรทั้งหมดคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 2 ห้องเรียน ละ 15 คน รวมทั้งหมด 30 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือ 3 ชนิด คือ
 - 2.1 แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ซึ่งสร้างและพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัย
 - 2.2 แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งสร้างและพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัย

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

3. การสร้างเครื่องมือในการศึกษา

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.1.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมภาษา งานวิจัยในประเทศ และงานวิจัยต่างประเทศ

3.1.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสอนคำศัพท์ และสร้างแบบฝึกในรูปแบบต่าง ๆ ในการสะกดคำ ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์คำศัพท์ที่จะใช้ในการทดลองครั้งนี้ โดยคำศัพท์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นคำศัพท์ของกลุ่มโรงเรียนในตำบลตอนยายหนูกำหนดขึ้นและจากคลังคำศัพท์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งมีคำศัพท์ทั้งหมด 60 คำ ประกอบด้วย คำศัพท์ประเภทคำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำบุพบทบอกสถานที่

- | | | |
|-------------------|--------------------|------------------|
| 1. (a) bar of | 21. guava (s) | 41. post office |
| 2. biscuit | 22. half | 42. powder |
| 3. butcher | 23. hungry | 43. prawn |
| 4. (a) can | 24. iced tea | 44. radio |
| 5. candy | 25. iced water | 45. refrigerator |
| 6. carrot (s) | 26. lamp | 46. rose apple |
| 7. (a) carton of | 27. (a) loaf of | 47. saw |
| 8. coconut (s) | 28. museum | 48. sell |
| 9. coffee | 29. near | 49. soldier |
| 10. crab | 30. noodles | 50. stove |
| 11. crocodile (s) | 31. omelet | 51. television |
| 12. cucumber (s) | 32. orange juice | 52. temple |
| 13. curry | 33. pepper | 53. thirsty |
| 14. dentist | 34. (a) piece of | 54. tissue paper |
| 15. dozen | 35. pineapple (s) | 55. toothpaste |
| 16. dressmaker | 36. porcupine (s) | 56. toothpaste |
| 17. elephant (s) | 37. policeman | 57. towel |
| 18. fish sauce | 38. police station | 58. tuna fish |
| 19. fried rice | 39. pomelo (s) | 59. tomato |
| 20. giraffe (s) | 40. pork | 60. vegetable |

3.1.3 ศึกษาและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมประกอบ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จำนวน 12 กิจกรรม เพื่อใช้ในการทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ ๆ ละ 4 คาบ ๆ ละ 50 นาที

3.1.4 นำแผนการจัดการกิจกรรมที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาตัดสินเพื่อหาค่าความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยเก็บรวบรวมผลการพิจารณาตัดสินไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item-Objective Congruence : IOC) ตามสูตรของโรวินลลี และแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton, 1977 อ้างถึงใน พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2548 : 150)

3.1.5 นำแผนการจัดการกิจกรรมที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยระหว่าง 0.5-1.00 ไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองครั้งต่อไป

3.2 แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแบบเติมคำ ใช้ทดสอบหลังการทดลอง และทดสอบหลังการทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ จำนวน 40 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ ลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก และเติมคำ จำนวน 8 ข้อ และแบบเติมคำ (คะแนนที่ให้แบบ 0, 1) จำนวน 7 ข้อ รวม 15 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายของคำศัพท์ ลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการใช้คำศัพท์ในประโยค ลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

ขั้นตอนการดำเนินการ

3.2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี และรายงานการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบกับความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาที่ได้คัดเลือกตามจุดประสงค์การเรียนรู้และสร้างแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ จำนวน 40 ข้อ โดยการวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ด้านการสะกดคำ ด้านความหมาย และด้านการนำไปใช้

3.2.3 นำแบบประเมินความสามารถทางภาษาที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตัดสินเพื่อหาค่าความตรงตามเนื้อหา โดยเก็บรวบรวมผลการพิจารณาตัดสินไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามสูตรของโรวินลลี และแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton, 1977 อ้างถึงใน พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2548 : 150)

3.2.4 นำแบบประเมินความสามารถทางภาษาที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยตั้งแต่ 0.5-1.00 ไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน เพื่อคำนวณหาค่าความ

ยากง่ายและความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบตามสูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) สูตรที่ 20 (KR-20) (บุญชม ศรีสะอาด, 2549 : 88)

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบประเมินความเหมาะสมของเกมที่ใช้ประกอบการสอนเพื่อหาความเหมาะสมหลังการทดลอง ซึ่งเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.3.1 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมแต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอนจากหนังสือเทคนิควิจัยทางการศึกษา (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2549 : 179-191) วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ และสังคมศาสตร์ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2550 : 106-111)

3.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่ใช้ประกอบการสอนแต่ละเกม จำนวน 15 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามเป็นแบบประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของ ลิเคิร์ต (Likert) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจหรือไม่ของนักเรียนที่มีต่อเกมที่เล่น โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

5	หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายของระดับความพึงพอใจได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง มีความพึงพอใจระดับควรปรับปรุง

3.3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่ใช้ประกอบการสอนไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตัดสินเพื่อหาค่าความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยเก็บรวบรวมผลการพิจารณาตัดสินไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item-Objective Congruence : IOC) ตามสูตรของโรวินลลี และแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton, 1977 อ้างถึงใน พิเชิต ฤทธิ์จรูญ, 2548 : 150)

3.3.4 นำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ซึ่งค่าเฉลี่ยที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้ว มาใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน เพื่อนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach, 1970 : 74-75) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.642

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

3.4.1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

(ฉลองชัย สุรวัฒนบุรณ, 2528 : 215)

3.4.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนทดลองและหลังทดลอง โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent Samples

3.4.3 วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

สรุปผลการศึกษา

1. แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 แสดงว่าแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 แสดงว่าผลการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบสามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	จำนวนข้อ	จำนวน นักเรียน	μ	σ	t	p
ก่อนการทดลอง	40	30	28.03	3.24	-16.417**	0.000
หลังการทดลอง	40	30	38.07	1.20		

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้น เมื่อเรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและให้ความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อนนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และนักเรียนรู้สึกดีเมื่อถูกเรียกให้ออกไปทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน เป็นลำดับสุดท้าย

การอภิปรายผล

การอภิปรายผลเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 3 ข้อตามลำดับดังต่อไปนี้

1. แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 แสดงว่าแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีกิจกรรมเกมที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและเกิดการพัฒนาการเรียนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่วิธีการจัดการเรียนรู้เท่านั้นที่จะส่งผลต่อความสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน สื่อการเรียนการสอนก็เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งเช่นกันที่ช่วยให้ให้นักเรียนเข้าใจการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของกรมวิชาการ ที่กำหนดไว้ว่า (2551 : 127) เกมเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นช่วยย้่าสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค เกมต่าง ๆ สามารถนำสิ่งที่ปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น ฝึกความฉับไว ในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญโฮม ชูสกุล (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมบัตรคำ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมบัตรคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 โดยประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 78.15/76.92 นอกจากนี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรุณา ดิษเจริญ (2548 : บทคัดย่อ) ซึ่งศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม นอกจากนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมกับเพศ อายุของนักเรียน โดยมีเกมมาประกอบในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกด้านการสะกดคำ ด้านความหมาย และด้านการนำไปใช้ในรูปประโยค ขณะทีเล่น เกม ในรูปแบบที่หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดของ พูลทรัพย์ นาคนาดา (2548 : ออนไลน์) ที่กล่าวว่าเกมที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนมีลักษณะแตกต่างกันหลายรูปแบบ ดังนั้นการเลือกเกมมาใช้ในการสอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จนั้น สิ่งที่ควรคำนึงคือ จุดประสงค์ของเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้สอน จำนวนผู้เล่น สถานที่ ความสามารถของผู้เล่นความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน วุฒิภาวะ และอายุของผู้เล่น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 แสดงว่าผลการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นนั้นสามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552 : 1-71) ซึ่งเน้นในเรื่องการ

ปฏิบัติตามคำสั่ง คำแนะนำ คำขอร้อง คำแนะนำง่าย ๆ ที่ใช้ในห้องเรียน การสะกดคำการอ่านออกเสียง คำกลุ่มคำ ประโยคถูกต้องตามหลักการอ่านให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ใช้ถ้อยคำน้ำเสียง และกิริยา ให้ข้อมูลความรู้สึกเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ โดยใช้คำศัพท์เหมาะสมกับวัย บอกคำศัพท์เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การใช้ภาษาในการฟัง พูดทำท่าประกอบ และนำเสนอด้วยการพูดเขียนอย่างสุภาพ เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษา อ่าน พูด ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสถานศึกษา รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว โดยใช้วิธีการประเมินผลโดยการให้นักเรียนแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ การบอกความหมายของคำศัพท์ และการใช้คำศัพท์ในประโยค โดยใช้เกมประกอบ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำ (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามคู่มือครูของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ การสอนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของโอเนล (O'Neil, 1981 : 4637 - A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมแข่งขัน ซึ่งมีการให้รางวัลกับกลุ่มที่เรียนโดยใช้การสอนแบบเดิมพบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างสองกลุ่ม ผู้วิจัยกล่าวว่าบรรยากาศในชั้นเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีการช่วยเหลือกันในด้านกรเรียนมากกว่ากลุ่มที่เรียนแบบเดิม ปัญหาเรื่องระเบียบวินัยเกือบจะหมดไปนักเรียนสนใจ ในเนื้อหาวิชามากขึ้นและแสดงออกถึงความเชื่อมั่นว่าพวกเขาเรียนรู้ได้มากกว่า ดังนั้นสำหรับชั้นเรียนที่มีปัญหาด้านความประพฤติการสอนโดยใช้เกม จึงอาจช่วยแก้ปัญหาให้ได้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุดได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้น เมื่อเรียนโดยใช้เกมประกอบ รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและให้ความร่วมมือกับครูสอนภาษาอังกฤษที่ให้เล่นเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อนนักเรียนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และนักเรียนรู้สึกดีใจเมื่อถูกเรียกให้ออกไปทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน เป็นลำดับสุดท้าย แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีกิจกรรมที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยมีครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษาซึ่งต้องคำนึงถึงการทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนหรือการปฏิบัติงาน (ศุภสิริ โสมาเกต, 2548 : 155) สอดคล้องกับงานวิจัยของ บลูม (Bloom อ้างถึงใน ยมลรัตน์ เลหาบุตร, 2555 : 57) ที่มีความเห็นว่า ถ้าสามารถจัดให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมตามที่ตนเองต้องการ ก็น่าจะคาดหวังได้แน่นอนว่านักเรียนทุกคนได้เตรียมใจสำหรับกิจกรรมที่ตนเองเลือกนั้นด้วยความกระตือรือร้น พร้อมทั้งความมั่นใจ เราสามารถสังเกตเห็นความแตกต่างของความพร้อมด้านจิตใจได้ชัดเจนจากการปฏิบัติของนักเรียนต่องานที่เป็นวิชาบังคับกับวิชาเลือก หรือจากสิ่งนอกโรงเรียนที่นักเรียนอยากเรียน เช่น การขับรถยนต์ ดนตรีบางชนิด เกม หรืออะไรบางอย่างที่นักเรียนอาสาสมัครและตัดสินใจได้โดยเสรีในการเรียน การมีความกระตือรือร้นและความสนใจเมื่อเริ่มเรียน จะทำให้นักเรียนเรียนได้เร็วและประสบความสำเร็จสูง สอดคล้องกับ

งานวิจัยของ สุภาชิต พาณยง (2555 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรั้ววิทยา กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของสิริวรรณ ใจกระเสน (2554 : 3) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัว จังหวัดลำพูน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอนเพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น
2. ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้อย่างหลากหลายมาประกอบการสอน จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น
3. ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกคน จึงจะพัฒนาทักษะของนักเรียนได้

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้
2. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดอื่นโดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบเพื่อให้นักเรียนจะได้มีโอกาสเรียนรู้คำศัพท์อย่างหลากหลายและเป็นการพัฒนาความรู้ความสามารถทางด้านคำศัพท์ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. ควรศึกษาการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเกี่ยวกับทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อศึกษาผลเฉพาะทักษะ

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กรมวิชาการ. (2551). *กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้*. กรุงเทพฯ :

เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์ จำกัด.

กรรณา ดิษเจริญ. (2548). *การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ*

และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์*

- ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู. การค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ฉลองชัย สุรวัฒนบุรณ. (2528). การเลือกการใช้สื่อการสอน. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2549). การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญโฮม ชูสกุล. (2553). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมบัตรคำ. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิชิต ฤทธิ์จรรยา. (2548). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : เอ็นเอส ออฟเคอร์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2550). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พลทรัพย์ นาคนาท. (2548). เทคนิคการสอน. ค้นเมื่อ 28 ธันวาคม, 2556 จาก <http://www.skru.ac.th/km/pdfDownload/p2.pdf>.
- ยมรัตน์ เลหาบุตร. (2555). พัฒนาการด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนนิรมลชุมพร ที่เรียนรู้จากสื่อวิดีโอคลิปจากเว็บไซต์ยูทูป. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2549). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ศุภสิริ โสมาเกต. (2548). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนรู้ด้วยโครงการกับการเรียนรู้ตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สิริวรรณ ใจกระแสน. (2554). การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัว จังหวัดลำพูน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุภาจิต พาณยง. (2555). การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัษฎาวิทยา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

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.

O'Neil, J. M. (1981). Palters of gender role conflict and strain: Sexism and fear of felinity in men's lives. **The Personnel and Guidance Journal**, 60 : 203-210.