

การส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนึ่มโมนิกส์ร่วมกับการ
ใช้เกมฟิเคชันของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต

มหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม)*

THE ENCOURAGEMENT OF REMEMBERING THE ENGLISH
VOCABULARIES WITH MNEMONIC TECHNIQUE AND USING
GAMIFICATION IN ELEMENTARY 4 OF THE DEMONSTRATION
SCHOOL OF RAMKHAMHAENG UNIVERSITY (ELEMENTARY
DEPARTMENT)

นภาพรณ เจียมทอง¹, เปรมพล วิบูลย์เจริญสุข² และ สรรเสริญ เลหาสติดัย³

Napaporn Jimatong¹, Prempol Wibooncharoensuk² and Sunsern Laohasatit³

¹โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม)

¹Ramkhamhaeng University Demonstration School (Elementary Level), Thailand

²⁻³คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

²⁻³Faculty of Education Phetburi Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author's Email: prempol.w@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
และหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนึ่ม
โมนิกส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชัน และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ
จัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนึ่มโมนิกส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชันเป็น
การวิจัยกึ่งทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2566 จำนวน 109 คน ด้วย
วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยคือ แผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์

* Received 16 October 2024; Revised 28 November 2024; Accepted 24 December 2024

ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติค่าที่ t-test for Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้เทคนิคนิมโนนิคส์รวมกับการใช้เกมิฟิเคชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการใช้เทคนิคนิมโนนิคส์รวมกับการใช้เกมิฟิเคชันอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การส่งเสริมการจำคำศัพท์, เทคนิคนิมโนนิคส์, เกมิฟิเคชัน

Abstract

This research aims to: 1) compare the learning achievement before and after instruction of students who received English vocabulary retention instruction through mnemonic techniques combined with gamification, and 2) study students' satisfaction with the instructional approach using mnemonic techniques combined with gamification. This quasi-experimental research used purposive sampling to select a sample of 109 Grade 4 students from Ramkhamhaeng University Demonstration School (Primary Section) for the academic year 2023. The research instruments included learning activity plans, an achievement test, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

The research findings revealed that: 1) students who received instruction through mnemonic techniques combined with gamification had significantly higher post-test learning achievement at the .05 level, and 2) students' satisfaction with the instructional approach was at the highest level.

Keywords: Encouragement of Remembering the English Vocabularies, Mnemonic Technique, Gamification

บทนำ

ในปัจจุบันสังคมโลกได้หลอมรวมกันเป็นสังคมนานาชาติ การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมนั้นดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อชีวิตของมนุษย์ที่มีความจำเป็นต้องรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนา ภาษาจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนา เพราะภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อ สื่อสาร แสวงหาความรู้ และการประกอบอาชีพ ซึ่งภาษาที่สำคัญที่ใช้เป็นภาษากลางของโลกคือภาษาอังกฤษ เนื่องจากข้อมูลส่วนใหญ่บนโลกใบนี้ถูกจัดเก็บและเผยแพร่เป็นภาษาอังกฤษ การเรียนรู้ภาษานั้นจึงเปรียบเสมือนการใช้กุญแจเพื่อไขรหัสความรู้ วิทยาการ ข่าวสารใหม่ อันส่งผลกระทบต่อชีวิตและความเจริญก้าวหน้าในการทำงาน ดังนั้นแล้วภาษาอังกฤษจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้เพื่อเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร วิทยาการใหม่ ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความสำคัญ จึงได้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดี มีความรู้ความเข้าใจการใช้ภาษา สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม รวมไปถึงเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ตามสถานการณ์แต่ละบริบท ซึ่งนักเรียนจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นแล้วนักเรียนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ให้ครบทั้ง 4 ทักษะ ประกอบไปด้วยทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเนื้อหาความรู้ในทักษะภาษาอังกฤษนั้น นักเรียนจำเป็นที่จะต้องมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ได้ เนื่องจากนักเรียนจำเป็นที่จะต้องรู้ว่าเสียงเป็นอย่างไร อ่านออกเสียงเป็นอย่างไร เข้าใจความหมายว่าคำศัพท์นี้หมายความว่าอย่างไร และสามารถเขียนได้ถูกต้อง เพราะหากว่านักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้แล้วนั้น ก็จะทำให้นักเรียนไม่สามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเป็นปัญหาในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่อไปในอนาคต จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นพื้นฐานในการใช้ชีวิตประจำวัน ทั้งการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คนระหว่างประเทศ การเข้าถึงข้อมูลสำคัญ รวมไปถึงข่าวสารสำคัญต่าง ๆ ซึ่งการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้จะสามารถสร้างความมั่นใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ในอนาคต



ในขณะเดียวกันสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เห็นถึงการพัฒนานักเรียนให้มีทักษะทางด้านวิชาการ ทักษะชีวิต โดยเฉพาะในด้านคุณลักษณะที่สำคัญของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งได้กำหนดไว่ว่านักเรียนควรมีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 นั้นได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นวิชาพื้นฐานของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาของประเทศไทย

แม้ว่าข้าพเจ้าได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและสามารถจดจำเนื้อหาได้ แต่ปัญหาที่ข้าพเจ้าพบเมื่อข้าพเจ้าได้ตรวจงาน ข้าพเจ้าพบว่านักเรียนบางคนไม่สามารถเขียนคำศัพท์ได้ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในการเรียน กล่าวคือในการเรียนรู้วิชาใด ๆ ก็จะต้องต้องใช้ภาษาในการจดจำคำศัพท์อยู่เสมอ เช่น ในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ก็จำเป็นที่จะต้องจดจำชื่อปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์ต่าง ๆ หรือในการเรียนวิชาสังคมศึกษาก็มีความจำเป็นต้องจดจำชื่อประเทศ คำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถาบันทางสังคม เป็นต้น ดังนั้นแล้วในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก็จำเป็นที่จะต้องจดจำและพัฒนาคำศัพท์ ตลอดจนการออกเสียงคำเหล่านั้น เป็นต้น เห็นได้ชัดว่าพื้นฐานในการเรียนรู้วิชาใด ๆ ก็ตาม ภาษาเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ได้ข้าพเจ้าจึงพยายามค้นหาวิธีที่จะทำให้นักเรียนที่ประสบปัญหาไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ สามารถที่จะจำคำศัพท์ได้ด้วยวิธีการที่มีความน่าสนใจ และสามารถต่อยอดเป็นกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้ ประกอบกับสามารถต่อยอดเป็นกิจกรรมที่ทำในโรงเรียนได้ด้วยความสะดวก

ผู้วิจัยได้นำเทคนิคมิโมนิคส์ร่วมกับเกมฟิเคชันมาใช้เพื่อแก้ไขปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดย Zimbardo and Gerrig (1995 : 367) ได้กล่าวไว้ว่าการใช้เทคนิคมิโมนิคส์เป็นวิธีการช่วยฟื้นความจำและเรียบเรียงข้อมูลต่าง ๆ ที่กระจัดกระจายให้เป็นระเบียบ อีกทั้ง Nation (2001 : 175-201) ได้เสนอว่าเทคนิคมิโมนิคส์นั้นมีวิธีทั้งหมด 6 วิธี ประกอบไปด้วย 1) การใช้เสียงสัมผัส (Rhymes) เป็นการนำเสียงมาเรียบเรียงให้คล้องจองกันร่วมกับการใช้ทำนองประกอบจังหวะ เพื่อให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ 2) การสร้างคำเพื่อช่วยจำด้วยการใช้อักษรตัวแรกของแต่ละคำ (Acronym) เป็นการสร้างคำเพื่อช่วยความจำ โดยนำตัวอักษรแรกของแต่ละคำที่ต้องการจำมาเรียบเรียงเป็นคำใหม่ที่มีความหมาย 3) การสร้างประโยคที่มีความหมายจากตัวอักษรตัวแรกของคำศัพท์ (Acrostic) ด้วยการใช้ตัวอักษรตัวแรกของกลุ่มคำหรือสิ่งของมาสร้างสรรค์เป็นประโยคใหม่ที่มีความหมาย อ่านแล้วสามารถเข้าใจได้

4) วิธีห้วมุด (Pegword) เป็นการรวมคำนามที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมที่เราต้องการจำมาไว้รวมกัน ด้วยการนำคำและตัวเลขมาเชื่อมโยงเป็นคำสัมผัสเพื่อให้จดจำได้ง่าย 5) วิธีโลไซ (Loci) เป็นวิธีที่ใช้สำหรับการจำสถานที่ เพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงระหว่างคำศัพท์และสถานที่ และ 6) วิธีใช้คำสำคัญ (Keyword) เป็นการเชื่อมโยงระหว่างเสียงของคำศัพท์กับความหมายของคำศัพท์ในภาษาของตนเอง พร้อมกับการจินตนาการให้เห็นภาพรวมไปถึงการใช้เกมฟิเคชัน โดย Zichermann (2015) ได้ให้นิยามของเกมฟิเคชันไว้ว่าเป็นการนำระบบของเกม และองค์ประกอบของเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มที่เป็นเป้าหมายมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งมักจะใช้กับการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการแก้ไขปัญหา โดยวรวิสุทธิ ภิทยบุญยาง (2556) ได้อธิบายองค์ประกอบของเกมฟิเคชันที่นำมาใช้กับการศึกษาประกอบไปด้วย 1) คะแนน (Points) คือการสะสมคะแนนที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงการทำภารกิจต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายด้วยความสำเร็จ 2) เหรียญตรา (Badges) คือสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความสำเร็จเมื่อผู้ร่วมกิจกรรมได้ปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดไว้ได้สำเร็จ หรือปฏิบัติตามที่พิเศษนอกเหนือจากกิจกรรมธรรมดา 3) ลำดับชั้น (Level) เป็นการกำหนดลำดับชั้นเพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้ความพยายามเอาชนะ เนื่องจากมีการเพิ่มความยากมากขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อลำดับชั้นเพิ่มตาม เป็นการท้าทายความสามารถ ก่อให้เกิดความภูมิใจในตนเอง 4) ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการแสดงอันดับของผู้ร่วมกิจกรรม โดยเกิดจากการสะสมคะแนนในช่วงใดช่วงหนึ่ง กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้ร่วมกิจกรรม 5) ความท้าทาย (Challenges) เป็นการออกแบบกิจกรรมให้มีความท้าทาย น่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน หรือเพิ่มเงื่อนไขในการทำกิจกรรมให้มีความน่าตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น

จากเหตุผลที่กล่าวมา ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหงฝ่ายประถม ด้วยการใช้เทคนิคมินิโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชัน

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์รวมกับการใช้เกมพีเคชั่น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์รวมกับการใช้เกมพีเคชั่นของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม)” เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) โดยวัดก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2562: 142) โดยมีรายละเอียดดังนี้

แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม 1	O1	X	O2
---------	----	---	----

โดยที่ กลุ่ม 1 คือ กลุ่มทดลอง
 O1 คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน
 X คือ การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์รวมกับการใช้เกมพีเคชั่น
 O2 คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

2. ประชากร

นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1, 4/2, 4/3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 109 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์รวมกับการใช้เกมพีเคชั่น

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และ ความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนี้มนิคมส์ ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชัน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนี้มนิคมส์ ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน ซึ่งมีการพัฒนาเครื่องมือดังนี้

4.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วย เทคนิคนี้มนิคมส์ โดยเลือกมาจากองค์ประกอบของ Dennis Congos (2011) ประกอบไปด้วย

(1) การใช้เพลง (Music Mnemonics) เป็นการใช้บทเพลงเพื่อสร้างความจำ เนื่องจากสมองของมนุษย์นั้นสามารถจดจำได้ดีหากมีข้อมูลที่เรียบเรียงเป็นเสียงเพลง สังเกตได้จากการสามารถจดจำเนื้อเพลงได้ในระยะเวลาอันสั้น

(2) การจัดระเบียบข้อมูล (Note Organization) เป็นการใช้ระเบียบข้อมูล ด้วยการ ใช้ Flash Card การเขียน Mind Mapping หรือการบันทึกย่อในหนังสือ

(3) การใช้รูปภาพ (Image Mnemonics) เป็นการใช้รูปภาพเพื่ออธิบายถึง ข้อมูลที่ได้รับหรือได้เรียนรู้ ผู้เรียนอาจจะไม่จำเป็นต้องมีทักษะด้านการวาดภาพ แต่อาจจะใช้จินตนาการเข้าร่วมได้ด้วย โดยเน้นให้เกิดการระลึกถึงเนื้อหาข้อมูลนั้น

(4) การเชื่อมโยงข้อมูลเดิมกับข้อมูลใหม่ (Connection Mnemonics) เป็นการเชื่อมโยงข้อมูลเดิมเข้ากับข้อมูลใหม่ ช่วยให้สามารถจดจำข้อมูลได้ง่ายมากขึ้น เช่น การเลิกทาส - รัชกาลที่ 5

4.1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน โดยยึดองค์ประกอบของจันทิมา เจริญผล (2558) ซึ่งอธิบายองค์ประกอบของ เกมฟิเคชันนั้นประกอบไปด้วย

(1) คะแนน (Points) คือการสะสมคะแนนจากการทำกิจกรรม แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรม

(2) ตารางอันดับ (Leaderboard) คือการจัดเรียงลำดับคะแนนของผู้เล่นด้วยการแสดงคะแนนของผู้เล่นในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เล่นเปรียบเทียบกันระหว่างกลุ่มหรือระหว่างผู้เล่นแต่ละคน ทำให้เกิดการกระตุ้นให้ผู้เล่นแข่งขันชิงชัย

(3) ลำดับชั้น (Levels) คือการกำหนดลำดับชั้นให้ผู้เล่นใช้ความพยายามมากขึ้นในการเอาชนะ เพราะหากผู้เล่นมีลำดับชั้นสูงขึ้น กิจกรรมเกมจะมีความยากเพิ่มขึ้นตามมา หากผู้เล่นสามารถเอาชนะได้ ก็จะเกิดความภูมิใจในตัวเองและท้าทายความสามารถของตัวเองมากขึ้น

(4) เหรียญตรา (Badges) คือตราสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความพิเศษ หรือความสำเร็จที่ได้จากการทำกิจกรรม หากผู้เล่นต้องการเหรียญตรา จะต้องปฏิบัติตามกิจกรรมภายใต้เงื่อนไขที่ผู้ออกแบบกำหนดไว้

(5) ความท้าทาย (Challenges) คือแรงกระตุ้นในการเอาชนะ ซึ่งผู้เล่นจะต้องแสวงหาความร่วมมือจากสมาชิกในกลุ่มหรือเพื่อน เพื่อให้เกิดชัยชนะหรือความสำเร็จในการทำกิจกรรม

4.1.3 ศึกษาเนื้อหาที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ตามหลักสูตรแกนกลางทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

4.1.4 กำหนดเนื้อหาสำหรับใช้ในการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 สัปดาห์เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนิมโนคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน

และระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้มาจากคำศัพท์ในหนังสือ Family and Friend 3 (Class book), Family and Friend 3 (Work book) และ Grammar Friend 3 ซึ่งผู้วิจัยได้ลำดับเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

แผนที่ 1 My Relatives	จำนวน 2 คาบ
แผนที่ 2 Nations in the World	จำนวน 2 คาบ
แผนที่ 3 Sport Activities	จำนวน 2 คาบ
แผนที่ 4 Hobbies	จำนวน 2 คาบ
แผนที่ 5 Animals	จำนวน 2 คาบ
แผนที่ 6 Feelings	จำนวน 2 คาบ
แผนที่ 7 Daily Routines	จำนวน 2 คาบ
แผนที่ 8 Place in Town	จำนวน 2 คาบ

4.1.4 นำแผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนิมโนคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน

ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่าง จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ และกิจกรรม การเรียนรู้ รวมถึงภาษาที่ใช้ จากนั้นพิจารณารายการประเมิน ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) แล้ว ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนิมโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมพีเคชั่นสำหรับนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน มีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียน การสอนให้แก่ประชากรได้ตามวัตถุประสงค์ พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนจัดการ เรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนิมโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน มีค่าเฉลี่ย 0.95 และมีข้อเสนอแนะให้ แก้ไขคำผิดในบางตำแหน่ง ผู้วิจัยจึงปรับแก้ตามข้อแนะนำก่อนนำไปใช้ แสดงให้เห็นว่าแผน จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนิมโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมพี เคชั่นสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผนมีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการ ทดลองได้

4.1.5 นำแผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค นิมโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมพีเคชั่นสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผนไป ใช้กับประชากร

4.2 แบบทดสอบการจำคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบปรนัย จำนวน 24 ข้อ

4.2.1 ศึกษาแนวทางในการสร้างข้อสอบจากเอกสารและตำราวิชาการที่ เกี่ยวข้อง

4.2.2 สร้างตารางกำหนดเนื้อหาแบบทดสอบให้ครอบคลุมตามเนื้อหาการ เรียนรู้ที่ใช้ในการทดลอง

4.2.3 สร้างแบบทดสอบการจำคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้คำศัพท์ ในหนังสือ Family and Friend 3 (Class book), Family and Friend 3 (Work book) และ Grammar Friend 3 เป็นเนื้อหาในการออกแบบทดสอบ โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 24 ข้อ



4.2.4 นำแบบทดสอบการจำคำศัพท์ ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณารายการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ความเหมาะสมของข้อคำถาม รวมถึงภาษาที่ใช้ จากนั้นดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยแบบทดสอบการจำคำศัพท์ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.97 สามารถนำไปใช้ได้ แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขคำผิดรวมทั้งปรับการใช้คำในบางข้อความตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.2.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบรายข้อ โดยผู้วิจัยได้หาค่าด้านค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555 : 186-188) พบว่า แบบทดสอบทุกข้อมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 1.00 และมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 – 0.80

4.2.6 จากนั้นวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555 : 182) จากผลการวิเคราะห์ข้อสอบพบว่า ข้อสอบมีความเชื่อมั่นที่ 0.80

4.2.7 นำข้อสอบที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วมาใช้ในการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

4.3 แบบวัดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยเทคนิคมินิโนนิกส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชั่น ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ ดังนี้

4.3.1 ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการวัดความพึงพอใจ

4.3.2 สร้างประเด็นวัดความพึงพอใจ โดยกำหนดประเด็นคำถามความพึงพอใจ ประกอบไปด้วย 2 ประเด็น คือประเด็นด้านคำศัพท์และด้านการจัดการเรียนรู้

4.3.3. สร้างแบบวัดความพึงพอใจเป็นคำถามลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 6 ข้อ โดยก่อนนำมาใช้ในการทดลองผู้วิจัยสร้างแบบวัดความพึงพอใจแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามเชิงปฏิบัติการองค์ประกอบ และตัวชี้วัดของความพึงพอใจ รวมทั้งความถูกต้องได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 แล้วนำไปใช้ โดยแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนมีเกณฑ์การแปลผลดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด

,2556 : 121) คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 มีความพึงพอใจมากที่สุดคะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 มีความพึงพอใจมากคะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 มีความพึงพอใจปานกลางคะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 มีความพึงพอใจน้อยคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 มีความพึงพอใจน้อยที่สุด จากนั้นนำแบบวัดความพึงพอใจมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชันสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

5.1 ผู้วิจัยชี้แจงหลักการ เหตุผล และประโยชน์ของการศึกษาให้นักเรียนเข้าใจ พร้อมทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ผลการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

5.2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบการจำคำศัพท์เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ ซึ่งทำการบันทึกคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน ไว้เปรียบเทียบกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.3 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชัน จำนวน 8 แผน ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 16 ชั่วโมง

5.4 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบการจำคำศัพท์เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ ซึ่งทำการบันทึกคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน ไว้เปรียบเทียบกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.5 นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post-test) ที่เก็บรวบรวมได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อสรุปผล

5.6 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตอบแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชัน และบันทึกแบบวัดความพึงพอใจ นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการใช้เทคนิคนิมโนนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชั่น โดยใช้สถิติการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียวกัน โดยวัดผลก่อนและหลัง (One-Group: Pretest Posttest Design) ในประชากรที่ใช้ในการทดลอง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติค่าที่ t-test for Dependent เพื่อศึกษาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้เทคนิคนิมโนนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2. วัดความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนิมโนนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชั่นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยแต่ละข้อคำถามมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้ (Best.1981,p.82)

4.51 -5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

3.51 -4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก

2.51 -3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

1.51 -2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย

1.00 -1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ตารางผลการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มทดลอง	จำนวนนักเรียน	$\bar{X}$	S.D.	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	109	9.46	3.42		
หลังเรียน	109	18.11	2.01	16.654*	.000

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคมินิโนมิกส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.000$, $t=-16.654$)

ตารางที่ 2 ตารางผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโนมิกส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชัน

รายการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านคำศัพท์			
1. คำศัพท์ที่เรียนมีความยากง่ายที่เหมาะสม	4.24	0.74	มาก
2. คำศัพท์ตรงกับความต้องการของนักเรียน	4.51	0.73	มากที่สุด
3. จำนวนคำศัพท์ที่สอนสอดคล้องกับเวลา	4.71	0.35	มากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้			
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับคำศัพท์ที่เตรียมมา	4.69	0.45	มากที่สุด
5. กิจกรรมมีความสนุกสนาน	4.78	0.57	มากที่สุด
6. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.77	0.37	มากที่สุด
รวม	4.61	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโนมิกส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชันโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$, $S.D. = 0.54$)

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการส่งเสริมการจำและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ผู้วิจัยเสนอประเด็นการอภิปรายผลการวิจัยดังต่อไปนี้

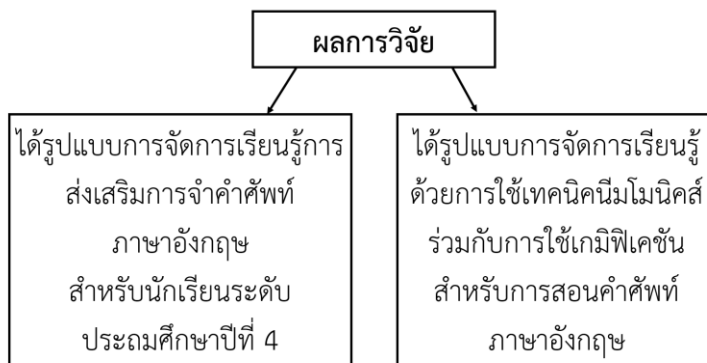


1. จากการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัด กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิกส์รวมกับการใช้ เกมฟิเคชัน ทำให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ในการจำคำศัพท์ด้วยวิธีการที่หลากหลายด้วย เทคนิคมินิโมนิกส์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำ การใช้เพลง (Music Mnemonics) การจัดระเบียบข้อมูล (Note Organization) การใช้รูปภาพ (Image Mnemonics) และการเชื่อมโยงข้อมูลเดิมกับ ข้อมูลใหม่ (Connection Mnemonics) ซึ่งจากการใช้เทคนิคมินิโมนิกส์นั้นพบว่านักเรียนจะมี ส่วนร่วมในการทำกิจกรรมผ่านการใช้ทักษะการฟัง การอ่านออกเสียง การพูด และการเขียน อย่างสอดคล้องกัน ซึ่งเมื่อทำกิจกรรมซ้ำอย่างต่อเนื่องทำให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่วและ เชี่ยวชาญในการจดจำคำศัพท์ สอดคล้องกับ พิรมลักษ์ณ์ ต้นปาน (2561) ที่กล่าวว่าเทคนิค มินิโมนิกส์จะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการและเกิดความคล่องแคล่ว นอกจากนั้นยังเกิดการจำที่ดี เมื่อผู้เรียนอ่านออกเสียงได้แล้วผู้เรียนจะสามารถจดจำคำศัพท์ได้อีกด้วย อีกทั้งยังสอดคล้องกับ พระนิคม ศรีลาห้อย (2558) ซึ่งได้ศึกษาผลการใช้เทคนิคช่วยจำเทคนิคมินิโมนิกส์ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมไปถึง งานวิจัยของ เพ็ญญา แป้งอินทร์ (2558) ได้ทำการศึกษาผลของรูปแบบการเรียนรู้และการ สอนแบบกลยุทธ์ช่วยจำด้วยเทคนิคมินิโมนิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ พบว่า เมื่อ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วยกลยุทธ์ช่วยจำจากเทคนิคมินิโมนิกส์ทั้ง สามแบบนั้นมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมไปถึงการกระตุ้นให้ นักเรียนให้มีความสนใจในการเรียนด้วยการใช้เกมฟิเคชัน ช่วยทำให้นักเรียนสามารถจดจำ คำศัพท์ได้ดีมากยิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อนักเรียนฝึกฝนสม่ำเสมอทำให้นักเรียนสามารถพัฒนา ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น เห็นได้จากงานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริ ประเสริฐ (2563) ที่ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน แบบออนไลน์ พบว่าการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษสามารถพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการสื่อสารได้ สอดคล้องกับการศึกษาการใช้ เกมฟิเคชันของ สไมเดิล และคณะ (Smiderle, R., et al., 2020) ที่ศึกษาผลของการใช้เกมฟิ เคชันที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ผลวิจัยพบว่าการใช้เกมมิฟิเคชันที่มีองค์ประกอบที่ประกอบด้วย การ จัดอันดับคะแนนและการใช้ตราสัญลักษณ์สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ส่งผลต่อการ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ รวมไปถึงงานวิจัยของ โดมินเกส และคณะ (Dominquez,

A., et al., 2013) ที่ได้สร้างระบบการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

2. จากการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนิมโนมิกส์ร่วมกับการใช้เกมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1, 4/2, 4/3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคนิมโนมิกส์ร่วมกับการใช้เกมิฟิเคชันโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.61$) โดยจากงานวิจัยของ พิรมลักษณ์ ต้นปาน (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเทคนิคนิมโนมิกส์ พบว่านักเรียนความพึงพอใจต่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคนิมโนมิกส์อยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของอภิเชษฐ์ ขาวเผือก (2558) ที่ได้ทำการวิจัยการพัฒนาเกมการศึกษาบนแท็บเล็ตด้วยการใช้เทคนิคช่วยจำเทคนิคนิมโนมิกส์ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก รวมไปถึงการศึกษาของ เพ็ญภา แ่งอินทร์ (2558) ได้วิจัยรูปแบบการเรียนรู้และการสอนแบบกลยุทธ์ช่วยจำเทคนิคนิมโนมิกส์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ในส่วนของการใช้เกมิฟิเคชันนั้นมียานวิจัยหลายชิ้นที่ระบุว่า การใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันนั้นสร้างความพึงพอใจให้กับนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับการศึกษาของ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก เนื่องด้วยมีการจัดการเรียนรู้ที่จูงใจ มีระบบกิจกรรมที่มีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในเนื้อหาทางการเรียน

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการส่งเสริมการจำและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1, 4/2, 4/3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ทำแบบทดสอบการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1, 4/2, 4/3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคมินิโมนิคส์ร่วมกับการใช้เกมฟิเคชั่นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.61$)

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. จากวิจัยพบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 บางคนนั้นมีทักษะการจดจำคำศัพท์ที่แตกต่างกัน นักเรียนบางคนเคยมีประสบการณ์การเรียนรู้มาก่อน บางคนไม่เคยมีประสบการณ์การเรียนรู้จึงทำให้พื้นฐานการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนสองกลุ่มนี้มีความแตกต่างกัน ทำให้ผู้วิจัยต้องสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์เพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมที่

นักเรียนมีและเข้าสู่บทเรียนพร้อมเพรียงกัน รวมไปถึงเลือกสื่อการเรียนรู้ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงคำศัพท์ได้ง่ายมากขึ้น

2. ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนได้อยู่กลุ่มเดียวกันตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรม ซึ่งอาจทำให้นักเรียนไม่ได้ทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียนกลุ่มอื่นเท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

นักเรียนบางคนเคยมีประสบการณ์การเรียนรู้มาก่อน ทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้ บางคนไม่เคยมีประสบการณ์การเรียนรู้จึงไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีเท่ากับนักเรียนที่มีประสบการณ์มาก่อน ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างนักเรียนที่มีประสบการณ์และนักเรียนที่ไม่มีประสบการณ์ ผู้วิจัยเสนอแนะให้ผู้สนใจและครูภาษาอังกฤษจะต้องหาคำศัพท์ที่อยู่นอกเหนือจากบทเรียนแต่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนมาประยุกต์ใช้เพื่อทำให้เกิดการขยายความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เอกสารอ้างอิง

- กิ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการกำกับตนเองของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษา กรุงเทพมหานคร, 4(2),157-180.
- จันทิมา เจริญผล. (2558). การพัฒนาระบบวิดีโอสตรีมมิงแบบปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนแบบรอบรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการกำกับตนเองสำหรับ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษา ปี ที่ 5." วารสาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76-90.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.



พระนิคม ศรีลาห้อย. (2558). ผลการใช้เทคนิค ช่วยจำแบบการสร้างคำจากตัวอักษรตัวแรกของคำแบบการสร้างประโยคที่มีความหมาย และแบบระบบหัวหมุดที่มีต่อการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พริมลักษณ์ ต้นปาน. (2561). พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเทคนิคนิมโมนิคส์. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

เพ็ญภา เป้งอินทร์. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน. วารสารรัชต์ภาคย์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2555). การประเมินหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วรพิสุทธิ ภิญโญยาง. (2556). Marketing Ideas ไอเดียการตลาดพลิกโลก. กรุงเทพมหานคร: กรุงเทพฯธุรกิจ มีเดีย.

อภิเชษฐ์ ขาวเผือก. (2558). การพัฒนาเกม การศึกษาบนแท็บเล็ตโดยใช้เทคนิคช่วยจำเทคนิคนิมโมนิคส์เพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ. วารสารสาขามนุษยศาสตรสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2562). การวิจัยทางการศึกษา แนวคิดและการประยุกต์ใช้. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Best, John W. (1981). Research in Education. 3rd ed. Englewood cliffs, New Jersey : Prentice. Hall Inc.

Domínguez et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63(2013), 380-392.

Nation. (2001). Learning vocabulary in another language. Cambridge: Cambridge University Press.

Dennis Congos, D. H. (2011). Starting Out in Community College. McGraw-Hill.



Smiderle, R., Rigo, J. S., Marques, B. L., Arthur, J. and Jaques, A. P. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. Retrieved September 15, 2020 from <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>

Zichermann, G. (2015). ABOUT: Gabe Zicherman. Retrieved 26 November, 2021. from <http://www.gamification.co/about-gamification-co/v>.

Zimbardo, P.G., and Gerrig, J.R. (1995). *Psychology and Life*. 4 ed. New York: R.R. Donnelley and Son.