

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมการจำ
คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม)*

USING WORDWALL GAME IN LEARNING ACTIVITIES TO ENHANCE ENGLISH
VOCABULARY RETENTION IN ELEMENTARY 2 STUDENTS OF
THE DEMONSTRATION SCHOOL OF RAMKHAMHAENG UNIVERSITY
(ELEMENTARY DEPARTMENT)

สิรินทร์ทิพย์ ชุมทอง¹ และ เปรมพล วิบูลย์เจริญสุข²

Sirintip Chomtong¹ and Prempol Wibooncharoensuk²

¹โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม)

¹Ramkhamhaeng University Demonstration School (Elementary Level)

¹⁻²คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

¹⁻²Faculty of Education Phetburi Rajabhat University, Thailand.

Corresponding author E-mail: prempol.w@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2567 จำนวน 103 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยคือ แผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติค่าที่ t-test for Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall มีผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ 4.63

คำสำคัญ: Wordwall; การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ; การจัดกิจกรรมการเรียนรู้; ประถมศึกษา

* Received 11 February 2025; Revised 17 February 2025; Accepted 18 February 2025

Abstracts

The objectives of this research were 1) to compare the achievement in English vocabulary retention before and after learning among students who received instruction through games created on Wordwall and 2) to examine students' satisfaction with learning management using games created on Wordwall. The sample group consisted of 103 second-grade students from Ramkhamhaeng University Demonstration School (Primary Section) in the academic year 2024, selected through purposive sampling. The research instruments included a lesson plan, an English vocabulary retention test, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a t-test for dependent samples.

The research findings revealed that:

1. students who received instruction through games created on Wordwall demonstrated significantly higher English vocabulary retention after learning than before, at a significance level of .05
2. students' satisfaction with the learning management using games created on Wordwall was at the highest level, with an average satisfaction score of 4.63.

Keywords: Wordwall; English Vocabulary Retention; Learning Activity; Elementary Education

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีบทบาทสำคัญในระดับสากล โดยประชากรร้อยละ 5 ของโลก หรือประมาณ 360 ล้านคน ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ ในขณะที่อีกกว่า 1.5 พันล้านคนใช้งานภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สอง (Lyons, 2017) ทั้งนี้ แนวโน้มของภาษาอังกฤษยังคงเติบโตในความสำคัญอย่างต่อเนื่องในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ซึ่งทำให้ประเทศไทยต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของประชากรเพื่อเพิ่มศักยภาพด้านการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะทางภาษา เนื่องจากคำศัพท์เป็นกุญแจที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจและใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว (Nation, 2001) นอกจากนี้ การมีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอยังช่วยส่งเสริมการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ในบริบทต่างๆ (Schmitt, 2008) ดังนั้น การสร้างนิสัยในการจดจำและฝึกใช้คำศัพท์จึงมีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จทางภาษา (Thornbury, 2002)

แม้ว่าการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจะมีความสำคัญยิ่ง แต่ผลการประเมินกลับชี้ให้เห็นว่านักเรียนในประเทศไทยยังมีคะแนนภาษาอังกฤษที่ต่ำ โดย Education First (2019) ได้รายงานไว้ว่า ประเทศไทยมีคะแนนความสามารถภาษาอังกฤษเฉลี่ยอยู่ที่ 48.54 จากคะแนนเต็ม 100 ในปี 2562 ซึ่งจัดให้อยู่ในอันดับที่ 64 จาก 88 ประเทศทั่วโลก และผลการประเมินนี้ยังชี้ให้เห็นว่าประเทศไทยอยู่ในเกณฑ์ต่ำต่อเนื่องมานานกว่า 8 ปี สะท้อนถึงความล้มเหลวของระบบการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ยังไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนในการพัฒนาทักษะได้อย่างเต็มที่

การออกแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นั้น ผู้สอนควรมีกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เด็กนักเรียนเข้าใจและสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ แต่เมื่อผู้สอนได้ตรวจงานคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่ามีนักเรียนบางคนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในการเรียน เพราะการเรียนรู้วิชาใด ๆ ก็ตาม จำเป็นต้องใช้ภาษาในการจดจำคำศัพท์อยู่เสมอ เช่น ในการเรียนวิชาสังคมศึกษาก็มีความจำเป็นต้องจดจำคำศัพท์ประเพณีต่าง ๆ รวมไปถึงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสถาบันทางสังคม รวมไปถึงวิชาวิทยาศาสตร์ก็จำเป็นต้องจดจำคำศัพท์วิทยาศาสตร์ต่าง ๆ หรือ เป็นต้น ดังนั้นแล้วในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนก็จำเป็นต้องจดจำคำศัพท์และพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ให้มีความก้าวหน้าต่อไป เห็นได้ชัดว่าพื้นฐานในการเรียนรู้วิชาใด ๆ ก็ตาม ภาษาเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เด็กนักเรียนเข้าใจเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ได้ การพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้เด็กนักเรียนประสบความสำเร็จนั้น จึงเป็นภารกิจสำคัญของผู้สอน โดยเฉพาะครูภาษาอังกฤษที่จะต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ทำได้ด้วยวิธีการที่มีความน่าสนใจ และสามารถต่อยอดเป็นกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้ ประกอบกับสามารถต่อยอดเป็นกิจกรรมที่ทำในโรงเรียนได้ด้วยความสะดวก อันจะเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ครูท่านอื่น

จากแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้ระบุถึงความสำคัญของการจัดสรรทรัพยากรเพื่อยกระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษในกลุ่มนักเรียน อย่างไรก็ตาม Darasawang (2007) ได้ศึกษาและพบว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังคงอาศัยวิธีการสอนแบบเดิมที่เน้นการใช้แบบเรียนเป็นหลัก โดยขาดการปรับเปลี่ยนหรือพัฒนากระบวนการเรียนการสอน ทำให้เด็กนักเรียนขาดแรงกระตุ้นในการศึกษา ซึ่งปัญหานี้จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างจริงจังเพื่อผลักดันให้นักเรียนมีความพร้อมสำหรับอนาคตจากปัญหาการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่นำเสนอมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยจึงนำการใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall อันเป็นสื่อการสอนแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ผู้สอนสามารถประยุกต์เนื้อหาในการจัดกิจกรรมการสอนเข้าไปใน Wordwall ได้ ซึ่งภายใน Wordwall มีกิจกรรมให้เลือกมากถึง 18 รูปแบบ เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม โดยผู้เรียนแต่ละคนสามารถเข้าสู่กิจกรรมผ่านลิงก์ URL และทำ



กิจกรรมได้อย่างอิสระ รวมถึงสามารถประยุกต์ใช้ Wordwall สำหรับจัดกิจกรรมในชั้นเรียนได้ ซึ่ง Wordwall นั้นเป็นสื่อที่มีความสะดวกในการใช้งาน เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่ได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมาร์ทบอร์ดมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

โดย Wordwall นั้นเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้กิจกรรมแบบโต้ตอบที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น เช่น Matching Pairs, Word Search และ Anagram ซึ่งทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้ การใช้ภาพและเสียงนั้นช่วยเสริมความเข้าใจและกระตุ้นความจำได้ดีขึ้น อีกจุดเด่นหนึ่งคือ Wordwall สามารถ ทบทวนคำศัพท์ซ้ำๆ ได้ในหลายรูปแบบ เช่น การเปลี่ยนรูปแบบเกมแต่ใช้ชุดคำศัพท์เดิม ทำให้ผู้เรียนได้เห็นคำศัพท์ในบริบทที่แตกต่างกันซึ่งช่วยเสริมสร้างความจำระยะยาวนอกจากนี้ Wordwall ยังมีระบบติดตามผลที่ช่วยให้ครูและผู้เรียนเห็นพัฒนาการของตนเอง พร้อมปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน ซึ่งทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพและน่าสนใจมากขึ้น

อีกทั้งนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นั้นเป็นเด็กที่อยู่ในวัยประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่มีพัฒนาการอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์ ดังนั้นแล้วนักเรียนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับการพัฒนาที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหว การปฏิบัติจริง และกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อ เช่น การเขียน การอ่านออกเสียง การสะกดคำ และการเล่นเกม ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่นักเรียนในวัยนี้นั้นต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สร้างการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของเด็ก รวมไปถึงการเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยเน้นการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมที่สนุกสนาน เช่น เกม บทบาทสมมติ และกิจกรรมที่ช่วยสร้างแรงจูงใจ ทำให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียนรู้ตลอดเวลา ดังนั้นแล้วครูจึงจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Wordwall จึงเป็นแพลตฟอร์มหนึ่งที่ครูผู้สอนเล็งเห็นว่าสามารถส่งเสริมและพัฒนาความสามารถการจำคำศัพท์ของนักเรียนในระดับประถมศึกษาได้

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นจึงสนใจที่จะใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) เพื่อเป็นสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาอื่นนำไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมอย่างมีประสิทธิภาพส่งผลนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall



2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall สูงกว่าก่อนเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall อยู่ในระดับมาก

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experiment Designs) โดยใช้แบบแผนการทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) โดยวัดก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2562)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1, 4/2, 4/3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 103 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ซึ่งมีขั้นตอนพัฒนาดังต่อไปนี้

(1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดการเรียนรู้ด้วยการใช้ Wordwall

(2) ศึกษาเนื้อหาที่คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) โดยเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนนั้นนำมาจากหนังสือ Family and Friends 1 Class Book, Workbook และ Grammar Friend 1



(3) ศึกษากิจกรรมเกม Wordwall ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(4) กำหนดเนื้อหาสำหรับใช้ในการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ จำนวน 16 แผนการจัดการเรียนรู้

(5) ดำเนินการวางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(6) สร้างเกมจาก Wordwall เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(7) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีประสบการณ์สอนทางด้านวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่าง จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงภาษาที่ใช้ จากนั้นพิจารณารายการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้ทรงคุณวุฒิ (Index of Item-Objective Congruence: IOC)

ผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้แก่กลุ่มทดลองได้ตามวัตถุประสงค์พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall มีค่าเฉลี่ย 0.95

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.1 แบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีจำนวน 2 ชุด ได้แก่ แบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

โดยมีขั้นตอนในการพัฒนา ดังต่อไปนี้

(1) ศึกษาแนวทางการสร้างข้อสอบจากตำราทางวิชาการและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

(2) สร้างตารางกำหนดขอบเขตเนื้อหาให้ครอบคลุมครบถ้วนตามเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

(3) สร้างแบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เนื้อหาการอ่านจากหนังสือ Family and Friends 1 : Class book, Family and Friend 1 : Workbook และ Grammar Friend 1 เป็นเนื้อหาในการออกแบบทดสอบ โดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 2 ชุดประกอบไปด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

(4) นำแบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยเน้นถึงความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ ข้อคำถาม คำผิด และความถูกต้อง

ต้องของเนื้อหาในแบบทดสอบ จากนั้นจึงได้ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งแบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.97

(5) นำแบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบรายข้อ โดยผู้วิจัยได้หาค่าด้านค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555) พบว่า แบบทดสอบทุกข้อมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 1.00 และมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 – 0.80

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

(7) นำแบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจดังนี้

(1) ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการวัดความพึงพอใจ

(2) สร้างประเด็นวัดความพึงพอใจ โดยกำหนดประเด็นคำถามความพึงพอใจประกอบไปด้วย 2 ประเด็น คือประเด็นด้านคำศัพท์และด้านการจัดการเรียนรู้

(3) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นคำถามลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 6 ข้อ โดยก่อนนำมาใช้ในการทดลองผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามเชิงปฏิบัติการองค์ประกอบและตัวชี้วัดของความพึงพอใจ รวมทั้งความถูกต้องพบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แล้วนำไปใช้โดยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมีเกณฑ์การแปลผลดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) 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 จากนั้นนำแบบสอบถามความพึงพอใจมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้



3.1 การเตรียมนักเรียนและเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนดำเนินการทดลอง

(1) เตรียมความพร้อมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยแนะนำเรื่องที่จะเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(2) ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยทดสอบด้วยแบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับก่อนเรียน เป็นเวลา 50 นาที

3.2 การเตรียมนักเรียนและเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างดำเนินการทดลอง

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 16 แผน เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

3.3 การเตรียมนักเรียนและเก็บรวบรวมข้อมูลหลังดำเนินการทดลอง

(1) เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ครบแล้ว จากนั้นดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยทดสอบด้วยแบบทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษฉบับหลังเรียน เป็นเวลา 50 นาที

(2) จากนั้นให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall และนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4.การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วิเคราะห์ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test Dependent Sample)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ตารางแสดงคะแนนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คะแนนการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ	จำนวน นักเรียน	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	103	12.68	5.87	-13.924	0.000*
หลังเรียน	103	22.74	4.72		

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

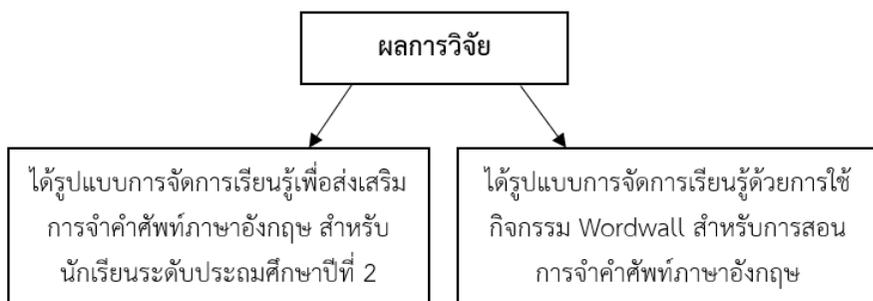
จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.000$, $t=-13.924$) โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เท่ากับ 12.68 (S.D. = 5.87) และ 22.74 (S.D. = 4.72) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ตารางผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านคำศัพท์			
1. คำศัพท์มีความยากง่ายที่เหมาะสม	4.72	0.36	มากที่สุด
2. คำศัพท์สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน	4.77	0.37	มากที่สุด
3. สอนคำศัพท์ได้ทันเวลาในคาบเรียน	4.24	0.74	มาก
4. เข้าใจความหมายของคำศัพท์	4.56	0.71	มาก
5. คำศัพท์มีประโยชน์กับการเรียน	4.58	0.54	มากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้			
6. การสอนสอดคล้องกับศัพท์ที่เตรียมมา	4.69	0.45	มากที่สุด
7. การสอนมีความสนุกสนาน	4.71	0.35	มากที่สุด
8. มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.78	0.57	มากที่สุด
9. ส่งเสริมให้เกิดความตั้งใจเรียน	4.74	0.50	มากที่สุด
10. อยากเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น	4.50	0.55	มากที่สุด
รวม	4.63	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.56)

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่



อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ทำให้นักเรียนมีการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นได้ ซึ่งอาจเป็นไปได้ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

1. จากการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall กระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ส่งผลให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนจะมีการให้ความสนใจเป็นพิเศษในช่วงที่ตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ โดยนักเรียนทั้งห้องจะมีพฤติกรรมยกมือตอบคำถามเมื่อครูเปิดเกม Wordwall ให้นักเรียน จากนั้นให้นักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียนเพื่อเลือกคำตอบ ส่งเสริมให้เกิดการกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นในการยกมือเพื่อมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการพิจารณาหาคำตอบ ตั้งใจเรียนมากขึ้นเพื่อให้ตนเองนั้นสามารถตอบคำถามได้ รวมถึงเพื่อให้ได้รับเลือกออกไปทำกิจกรรมในชั้นเรียนบ่อยครั้งมากขึ้น โดยการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall นั้นมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ถูกออกแบบอย่างมีระบบ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการสอนโดยใช้เกม เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นไปตามที่ ทิศนา แคมมณี (2552) ได้ให้ความเห็นว่าวิธีการสอนโดยใช้เกม ควรให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง สามารถทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ยกกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับเนตรทิพย์ วิเชียร และกรรวิการ์ หงษ์งาม (2562) ให้ความเห็นว่า การเรียนรู้ผ่านเกมที่นักเรียนชื่นชอบเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษา เนื่องจากนักเรียนเกิดความสุขขณะเรียนรู้ ทำให้ไม่เบื่อหน่ายและต้องการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น รวมถึงพฤติกรรมของนักเรียนที่พยายามแข่งขันชิงชัยกับนักเรียนคนอื่น ทำให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในด้านการให้ความร่วมมือ เช่น ตั้งใจฟังด้วยความเจียมประหว่งที่ครูกำลังบรรยาย วิธีการปฏิบัติกิจกรรม การพูดคำศัพท์ โดยที่ครูไม่ต้องตักเตือน สอดคล้องกับการวิจัยของชญญ์ชนพร ชำนาญปา (2563) ที่พบว่าการใช้เกมการศึกษาในการสอนช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ขณะเดียวกันนักเรียนส่วนใหญ่สนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ดำเนินไปอย่างราบรื่นด้วยการช่วยกำกับพฤติกรรมของเพื่อนในชั้นเรียน เช่น การห้ามปราม การพูดเพื่อตักเตือน รวมไปถึงการแสดงสัญญาณเพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนไม่รบกวนการสอนของครู ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ จิตรลดา วายุบุตร (2566) ที่ใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

(Game-Based Learning: GBL) ในการสอนวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพแก่นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 พบว่าการใช้ GBL ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งนักศึกษาแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน โดยมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น การใช้เกมในกระบวนการเรียนรู้ทำให้นักศึกษารู้สึกสนุกสนานและท้าทาย ส่งผลให้มีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างราบรื่น ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น

2. จากการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$) อาจเป็นเพราะเนื่องจากนักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจเรียน อีกทั้งกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์และทำให้นักเรียนตระหนักได้ว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีประโยชน์ต่อนักเรียน ทำให้นักเรียนอยากเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับสอดคล้องกับงานวิจัยของศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ (2565) พบว่าการใช้เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ นักเรียนยังแสดงความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อการเรียนรู้ผ่านเกม สอดคล้องกับ ชฎาพร ยางเงิน (2562) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์หลังการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมา รวมไปถึงการวิจัยโดยสุชาดา อินทะผิว (2562) ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 หลังการเรียนรู้ และนักเรียนแสดงความชื่นชอบเกมคำศัพท์ในระดับชอบมาก เป็นเหตุมาจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมออนไลน์มีความทันสมัย หลากหลาย อีกทั้งยังมีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน ทำให้การเรียนในแต่ละครั้งนั้น มีความตื่นเต้นและมีความน่าสนใจอยู่เสมอ เช่น การเล่นเกมออนไลน์ที่มีการให้คะแนน มีการจัดลำดับทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน และท้าทายในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 อยู่ในระดับมากที่สุด



สรุป/ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษา เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เพื่อส่งเสริมการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall มีผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ 4.63 ข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. การใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการศึกษาหาคำศัพท์เพิ่มเติม ครูควรจัดกิจกรรมส่งเสริมเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีการพัฒนาด้านคำศัพท์นอกเวลาเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์ได้ดีมากยิ่งขึ้น
2. การใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall นั้นควรที่จะเพิ่มการใช้เกมพีเคชั่นและกระบวนการกลุ่มร่วมด้วย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ในการจัดการการเรียนการสอน ทำให้การจัดการชั้นเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ครูอาจจะให้ให้นักเรียนได้ลองส่งเสริมบทบาทนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยการเป็นผู้ตั้งคำถาม เพื่อให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกันกับครู ทำให้บทบาทของนักเรียนมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ในวิชาอื่นที่สามารถบูรณาการกับการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ เช่น วิทยาศาสตร์ พลศึกษา สังคมศึกษา เป็นต้น
2. ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall ในทักษะอื่นที่เกี่ยวข้องกับวิชาภาษาอังกฤษ เช่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค การอ่านออกเสียง การฟัง และการพูด
3. ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษโดยเฉพาะ
4. ศึกษาความสุขจากการที่นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall
5. ศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างจาก Wordwall

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553).หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน..พุทธศักราช 2551. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย. จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ระยะ 20 ปี. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ชญาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. เรียกใช้เมื่อวันที่ 3 กันยายน 2566 จาก <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126773/Yangngoeng%20Chadaphon.pdf?utm>.
- ชญ์ชญ์ชนพร ชำนาญป่า. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมการศึกษา. วารสารวิจัยทางการศึกษา. เรียกใช้เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566 จาก <https://pubhtml5.com/ttxy/yfik/>.
- จิตรลดา วายุบุตร. (2566). การใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ในการสอนภาษาไทยเพื่ออาชีพของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. เรียกใช้เมื่อวันที่ 3 กันยายน 2566 จาก <https://shorturl.asia/PFWUC>.
- ทิตินา แคมมณี. (2552). ศิลปะการสอน: การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2555). การวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รมณียา สุธรรมจรยา. (2559). การใช้แอปพลิเคชันเกมเพื่อการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา. วารสารเทคโนโลยีการศึกษา, 11(2), 45-58.
- เนตรทิพย์ วิเชียร และกรรวิภาร์ หงษ์งาม. (2562). การพัฒนาการเรียนรู้ผ่านเกมออนไลน์ ในวิชาภาษาอังกฤษ. วารสารการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพมนุษย์, 7(3), 112-125.
- ศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ. (2565). การพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยนเรศวร. เรียกใช้เมื่อวันที่ 15 กันยายน 2566 จาก <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/123456789/5505>.
- สุชาติ อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้าน



- ปากยางและโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย .วารสารศรี
ล้านช้างปริทรรศน์. 5(2),49-60.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2562). การใช้แบบแผนการทดลองเบื้องต้นในงานวิจัย.
วารสารวิจัยทางการศึกษา, 8(4), 141-143.
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). Teaching vocabulary using online games. *Journal
of Educational Technology Research*, 5(3), 123-134.
- Best, J. W. (1981). *Research in education* (4th ed.). Prentice-Hall.
- Darasawang, P. (2007). English language teaching and education in Thailand: A
decade of change. *Asian EFL Journal*, 9(4), 10-29.
- Education First Standard English Test (EF SET). (2018). The CEFR and EF SET.
Retrieved on January 14, 2020, from [https://www.efset.org/english-
score/cefr/](https://www.efset.org/english-score/cefr/).
- Lyons, J. (2017). *English: A global language*. Cambridge University Press.
- Nation, P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University
Press.
- Schmitt, N. (2008). *Vocabulary learning and teaching*. Cambridge University
Press.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Pearson Education.