

**การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6***

**THE DEVELOPMENT OF ENGLISH VOCABULARY LEARNING BY USING
VOCABULARY GAMES FOR GRADE 6 STUDENTS**

วิรดา มาเบา¹ และ เตชาเมธ เพียรชนะ²

Wirada Mabao¹ and Techameth Pianchana²

¹⁻²มหาวิทยาลัยรังสิต

¹⁻²Rangsit University, Thailand

Corresponding Author's Email: Wirada.m63@rsu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อศึกษาระดับพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 จำนวน 9 คน (เพศชาย 5 คน/เพศหญิง 4 คน) มีอายุระหว่าง 10-12 ปี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ จำนวน 4 แผน ใช้เวลาเรียนรวม 4 สัปดาห์, สัปดาห์ละ 2 คาบ, คาบละ 60 นาที 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 12 ข้อ เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าสถิติเชิงพรรณนา นำเสนอเป็นค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนพัฒนาการในระดับสูง คือ ร้อยละ 62.01 โดยมีคะแนนอยู่ในช่วงระหว่าง 51-75 คะแนน 2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.22 (S.D.= 0.44)

* Received 2 July 2025; Revised 15 August 2025; Accepted 20 August 2025

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์, การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์, ระดับความพึงพอใจของนักเรียน

Abstract

This research aimed to study the level of English vocabulary learning development and the satisfaction of sixth-grade students with learning management using English vocabulary games. The target group consisted of nine sixth-grade students (5 males, 4 females), aged 10-12, who were studying in the second semester of the 2024 academic year at a primary school under the Pathum Thani Primary Educational Service Area Office 2. The research instruments included: 1) Four English vocabulary lesson plans using vocabulary games, with a total duration of 4 weeks, 2 periods per week, and 60 minutes per period; 2) A 20-item multiple-choice achievement test to measure students' English vocabulary learning ability; and 3) A 12-item satisfaction assessment form to evaluate student satisfaction with learning through English vocabulary games. The data were analyzed using descriptive statistics, presented as frequency, percentage, mean ($\bar{X}$), and standard deviation (S.D.).

The research findings revealed that, 1) The level of English vocabulary learning development of the sixth-grade students who received instruction using vocabulary games was **high**, with a gain score percentage of 62.01. Their scores were in the range of 51-75. Additionally. 2) The sixth-grade students' satisfaction with the vocabulary game-based learning management was at the **highest level**, with an average score of 14.22 (S.D. = 0.44).

keywords: Learning management using vocabulary games, Vocabulary learning development, Student satisfaction level

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในสังคมโลกปัจจุบัน ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ และการประกอบอาชีพ นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมและความหลากหลายของประชาคมโลก รวมถึงความร่วมมือระหว่างประเทศ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงมีส่วนช่วยในการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถ

เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีเจตคติที่ดีต่อภาษา และสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ระดับสากลได้อย่างกว้างขวาง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

เพื่อให้สอดคล้องกับความสำคัญของภาษาอังกฤษในบริบทดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านภาษาที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ การจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้กิจกรรมหลากหลายที่เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565)

แม้จะมีนโยบายสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง แต่การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษายังคงเผชิญกับปัญหาสำคัญ โดยเฉพาะการขาดทักษะในทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งมีสาเหตุหลักจากความรู้คำศัพท์ที่จำกัด ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจหรือจดจำคำศัพท์ได้อย่างยั่งยืน นำไปสู่ความไม่มั่นใจและหมดกำลังใจในการเรียนรู้ (ประไพศรี ให้อยอง, 2560; อธิวรรดา ปลาตะเพียนทอง, 2562)

ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ งานวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่า การใช้เกมสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีลักษณะการเรียนรู้เน้นการเคลื่อนไหว การมีส่วนร่วม และไม่ชอบการเรียนรู้แบบซ้ำซาก (จริยาพร ศรีพิทักษ์ และรุ่งทิพย์ คำจำง, 2551; อรุณา จารเครือ และสมพงษ์ พันธุ์รัตน์, 2562) เกมยังช่วยสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นการคิด และส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

จากการสำรวจในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า ความรู้คำศัพท์ที่ไม่เพียงพอเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในภาพรวม (สุชาติดา อินทะผิว, 2562) คำศัพท์จึงถือเป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษา ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ผ่านกิจกรรมที่เหมาะสม โดยเฉพาะเกมคำศัพท์ ซึ่งมีคุณลักษณะส่งเสริมการเรียนรู้เชิงบวก มีความสนุกสนาน และช่วยลดความเครียดในการเรียนรู้ (Raham & Angerni, 2020; สุนัขชา ศรีนาม, 2564) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ในรูปแบบดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และสร้างแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพสำหรับครูผู้สอน ตลอดจนเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการวิจัยในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์

2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์

สมมติฐานการวิจัย

ระดับพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนพัฒนาการอยู่ในระดับสูงขึ้นไป (มีคะแนนตั้งแต่ 51-100 คะแนน)

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design)

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 จำนวน 9 คน (เพศชาย 5 คน/เพศหญิง 4 คน) มีอายุระหว่าง 10-12 ปี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยนี้ใช้เครื่องมือหลัก 3 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์: จำนวน 4 แผน ใช้เวลาเรียนรวม 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 60 นาที โดยเน้นคำศัพท์ประเภทต่างๆ ดังนี้

แผนที่ 1 คำนาม (Noun)

แผนที่ 2 คำบุพบท (Preposition)

แผนที่ 3 คำกริยา (Verb)

แผนที่ 4 คำคุณศัพท์ (Adjective)

แผนการสอนนี้ได้บูรณาการเกมคำศัพท์ยอดนิยมอย่าง "เกมบิงโก (Vocabulary Bingo)" และ "บอร์ดเกม (Vocabulary Board Game)" เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นนำเสนอเกม ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ขั้นอภิปรายผลการปฏิบัติ และขั้นประเมินผลการเรียนรู้

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

3. แบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 12 ข้อ เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือทุกรายการได้มีการพัฒนาที่ผ่านกระบวนการอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษามาตรฐานหลักสูตร วิเคราะห์ตัวชี้วัด สร้างแผนการสอน และประยุกต์ใช้เกมที่เหมาะสม โดยนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC เท่ากับ 0.93) ก่อนนำไปปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ผ่านการศึกษาแนวทางการสร้าง กำหนดจุดประสงค์ สร้างตารางวิเคราะห์ และสร้างแบบทดสอบปรนัย 40 ข้อ ก่อนจะนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและโครงสร้าง (ค่า IOC เท่ากับ 0.92) จากนั้นได้ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น วิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนก (เลือก 20 ข้อ ที่มีค่าความยากง่าย เท่ากับ 0.20-0.80 และอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป) และหาค่าความเชื่อมั่นด้วยสูตร KR-20 ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

3. แบบประเมินความพึงพอใจ สร้างขึ้นเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ ครอบคลุม 4 ด้าน (การทำงานร่วมกับผู้อื่น, การจัดการเรียนการสอน, เนื้อหาสาระ, สื่อการเรียนการสอน) โดยผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ (ค่า IOC เท่ากับ 0.95) และหาค่าความเชื่อมั่นด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัค ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 พร้อมกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายระดับความพึงพอใจ

3.การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้ 1. ประเมินทัศนคติและชี้แจงวัตถุประสงค์ 2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน 3. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยแผนการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์เป็นเวลา 4 สัปดาห์ 4. เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (ฉบับเดียวกับก่อนเรียน) และทำแบบประเมินความพึงพอใจ และ 5. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ใช้การคำนวณหาคะแนนระดับพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักเรียนด้วยสูตรของศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย กาญจนวาสี ซึ่งแบ่งระดับพัฒนาการเป็น ต่ำ (0-25), กลาง (26-50), สูง (51-75) และ สูงมาก (76-100) โดยมีสูตรการคำนวณหาคะแนนพัฒนาการ (Gain Score) ดังนี้

สูตร: คะแนนพัฒนาการ=คะแนนหลังเรียน-คะแนนก่อนเรียน

2. การหาระดับความพึงพอใจ โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีเกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจ ดังนี้

12.01 - 15.00	หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
9.01 - 12.00	หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
6.01 - 9.00	หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
3.01 - 6.00	หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

0.01 – 3.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาระดับพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ มีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 19 คะแนน คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 14 คะแนน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.56 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 16.89 โดยนักเรียนแต่ละคนมีระดับพัฒนาการอยู่ในระดับสูงถึงสูงมาก และมีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยรวมอยู่ที่ร้อยละ 62.01 ซึ่งอยู่ในระดับสูง รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนพัฒนาการเฉลี่ยด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการพัฒนา จำแนกตามรายบุคคล (N = 9)

คนที่	Pre-test	Post-test	ความต่างของคะแนน	GS (%)	ระดับพัฒนาการ
1	10	18	8	80.00	ระดับสูงมาก
2	9	16	7	63.64	ระดับสูง
3	11	19	8	87.50	ระดับสูงมาก
4	6	14	8	57.14	ระดับสูง
5	9	18	9	81.82	ระดับสูงมาก
6	8	15	7	58.33	ระดับสูง
7	12	18	6	75.00	ระดับสูงมาก
8	13	19	7	85.71	ระดับสูงมาก
9	8	15	7	58.33	ระดับสูง
$\bar{X}$	9.56	16.89	7.44	62.01	ระดับสูง
S.D.	2.19	1.90	0.88	12.56	

2. การศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน ในภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน เมื่อพิจารณาความพึงพอใจตามรายด้านพบว่า ด้านการจัดการเรียนการสอน มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 14.22 (S.D.= 0.44) รองลงมาคือด้านสื่อการเรียนการสอนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.89 (S.D.= 0.78) ด้านเนื้อหาสาระ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.89 (S.D. = 0.60) และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นมีคะแนน

เฉลี่ยเท่ากับ 13.44 (S.D. = 1.01) ตามลำดับ ในส่วนของรายข้อพบว่าทุกข้อคำถามมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อคำถาม รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อกิจกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ จำแนกตามรายด้าน (N = 9)

รายการประเมินความพึงพอใจ จำแนกตามรายด้าน	คะแนน เฉลี่ย	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
1. ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น	13.44	1.01	มากที่สุด
1.1 การวางแผนในการทำงานกับสมาชิกในกลุ่ม	4.56	.53	มากที่สุด
1.2 ขั้นตอนหรือกระบวนการทำงานในกลุ่มของตนเอง	4.56	.53	มากที่สุด
1.3 การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	4.33	.50	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนการสอน	14.22	.44	มากที่สุด
2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน	4.78	.44	มากที่สุด
2.2 มีกิจกรรมที่หลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียน	4.78	.44	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมการเรียนการสอนมีความน่าสนใจและ อยากเรียนรู้	4.67	.50	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหาสาระ	13.89	.60	มากที่สุด
3.1 เนื้อหามีลำดับความยากง่าย ละเอียดและชัดเจน	4.78	.44	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.56	.53	มากที่สุด
3.3 เนื้อหาช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ดีขึ้น	4.56	.53	มากที่สุด
4. ด้านสื่อการเรียนการสอน	13.89	.78	มากที่สุด
4.1 สื่อการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับระดับ ของนักเรียน	4.56	.53	มากที่สุด
4.2 สื่อการเรียนการสอนมีความน่าสนใจช่วยให้ เข้าใจได้ง่ายขึ้น	4.67	.50	มากที่สุด
4.3 สื่อมีความหลากหลายช่วยให้เกิดกระบวนการ เรียนรู้และนำไปต่อยอดความคิดได้	4.78	.44	มากที่สุด

หมายเหตุ คะแนนรวมรายด้าน เท่ากับ 15 คะแนน

อภิปรายผล

1. การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ส่งผลให้คะแนนเฉลี่ยด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 9.56 (S.D.=2.19) และหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 16.89 (S.D.=1.90) คิดเป็นคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยร้อยละ 62.01 ซึ่งอยู่ใน "ระดับสูง" ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดพัฒนาการครั้งนี้คือ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นำมาใช้การพัฒนาการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น สนุกสนาน และเป็นแรงจูงใจที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างมาก เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษยังช่วยกระตุ้นความจำและส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง การออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ รวมถึงการส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเพื่อแก้ปัญหาด้วยตนเอง ล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาหลายชิ้น อาทิ ชฎาพร ยางเงิน (2562) ที่พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ (2565) ที่ยืนยันว่าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญเช่นกัน

2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนยังมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทั้งในระดับภาพรวมรายด้านและรายข้อ เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านการจัดการเรียนการสอน ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ 14.22 รองลงมาคือ ด้านสื่อการเรียนการสอนและด้านเนื้อหาสาระ ที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากันที่ 13.89 และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้คะแนนเฉลี่ย 13.44 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน เหตุผลที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงเช่นนี้ อาจเป็นเพราะเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นมีบรรยากาศที่น่าตื่นเต้นและกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจบทเรียน กระตุ้นความจำ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลใหม่กับความรู้เดิม ช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง ฝึกคิดและตัดสินใจ นอกจากนี้ยังส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี และสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้จดจำคำศัพท์และเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น ซึ่งนำไปสู่การต่อยอดองค์ความรู้ได้ในอนาคต ผลการประเมินความพึงพอใจนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ รังสรรค์ กาญจนสาร (2560) ที่พบว่าความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญ

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า "เกมคำศัพท์" เป็นมากกว่ากิจกรรมเสริมความสนุก แต่เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างรอบด้าน โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ดังนี้

1. ใช้เกมเป็นกลไกหลักในการเรียนรู้เชิงรุก โดยเปลี่ยนจากการสอนแบบท่องจำมาเป็นการใช้เกมคำศัพท์เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของบทเรียน การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ให้ชัดเจน เช่น "วันนี้เราจะเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ทะเลผ่านเกม Bingo" สร้างบรรยากาศที่นักเรียนกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการเล่น ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจและความอยากรู้อยากเห็น

2. พัฒนาทักษะรอบด้านผ่านการเล่นเกม บูรณาการเกมคำศัพท์เพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็น เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสาร ยกตัวอย่างเช่น การใช้เกมบอร์ดเกมคำศัพท์ ที่ให้นักเรียนทำงานเป็นทีมเพื่อไขปริศนา จะช่วยฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการสื่อสาร การจัดกิจกรรมให้นักเรียนสร้างเกมคำศัพท์ของตนเอง ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการนำเสนอ การสร้างความสัมพันธ์ขององค์ความรู้ เกมคำศัพท์เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนา "สมรรถนะ" ของผู้เรียนในหลากหลายมิติ ไม่ใช่แค่เพียง "ความรู้" เชิงเนื้อหาเท่านั้น

สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า 1. ผลการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้น ป.6 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.56 และหลังเรียนเท่ากับ 16.89 จากคะแนนเต็ม 19 คะแนน แสดงให้เห็นว่ามีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยมีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 62.01% ซึ่งอยู่ในระดับ สูงถึงสูงมาก และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดในทุกด้าน โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) ด้านการจัดการเรียนการสอน: ค่าเฉลี่ย 14.22 2) ด้านสื่อการเรียนการสอน: ค่าเฉลี่ย 13.89 3) ด้านเนื้อหาสาระ: ค่าเฉลี่ย 13.89 และ 4) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น: ค่าเฉลี่ย 13.44 โดยทุกข้อคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจได้รับคะแนนในระดับมากที่สุดทั้งหมด ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้ 1) สำหรับครูผู้สอน ควรพิจารณานำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ที่พัฒนาขึ้นไปปรับใช้ในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษา ควรเน้นการบูรณาการ เกมบิงโกและบอร์ดเกม หรือเกมอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน 2) การอบรมและพัฒนาครู หน่วยงานทางการศึกษาหรือโรงเรียนควรจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่ครูผู้สอน เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจ

และทักษะในการออกแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ 3) **จัดทำสื่อการเรียนรู้** ควรส่งเสริมการจัดทำชุดเกมคำศัพท์สำเร็จรูป หรือคู่มือการประยุกต์ใช้เกมคำศัพท์ที่หลากหลาย เพื่อให้ครูสามารถนำไปใช้ได้ง่าย และสะดวกยิ่งขึ้น และ **ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป** 1) ควรขยายกลุ่มเป้าหมายไปยังนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ หรือในโรงเรียนที่หลากหลาย เพื่อให้ผลการวิจัยมีความครอบคลุม และสามารถสรุปอ้างอิงได้กว้างขวางมากขึ้น และ 2) ควรมีการวิจัยติดตามผลในระยะยาว เพื่อประเมินว่าการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยเกมยังคงส่งผลดีต่อการจดจำคำศัพท์และทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนในอนาคตหรือไม่

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากการสนับสนุนอันล้ำค่าจากอาจารย์ ดร.เตชาเมธ เพียรชนะ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ให้คำแนะนำและกำลังใจอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังได้รับความอนุเคราะห์จากคณะกรรมการสอบ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ คณาจารย์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้บริหารโรงเรียนวัดนิเทศน์ ตลอดจนบิดามารดาญาติพี่น้อง และเพื่อนๆ ทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจเสมอมา ผู้วิจัยขอขอบคุณค่าของวิทยานิพนธ์นี้แต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ.(2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565. เรียกใช้เมื่อ 10 มิถุนายน 2568 จาก <https://www.moe.go.th>
- จริยาพร ศรีพิทักษ์ และรุ่งทิพย์ ดำจ่าง. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบ และ สอนโดยคู่มือครู. ใน การศึกษาด้วยตนเองศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธีรวิรา ปลาดตะเพียนทอง. (2562). การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์การศึกษาไทย.

- ประไพศรี ให้อยอง. (2560). การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ภาษาและวัฒนธรรม.
- รังสรรค์ กาญจนสาร. (2560). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการสอนกับการสอนแบบปกติ. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ. (2565). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก. ใน การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุขาดา อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์. 5(2), 49–60.
- สุนัชชา ศรีนาม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อบิด. วารสารวิจัยศรีล้านช้าง, 1(2), 23–28.
- อรอุมา จารเครือ และสมพงษ์ พันธุ์รัตน์. (2562). การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตาม แนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่นเรศวรศึกษา. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Raham, A. A. & Angerni, A. (2020). Empowering Learners with Role-Playing Game for Vocabulary Mastery. Journal of Language Teaching and Learning. 15(1), 60-73.