

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกระบี่
Development of Learning Achievement and Retention in English Vocabulary
for Daily Life through Vocabulary Games Technique among Grade 3
Students in Private Schools under Mueang Krabi District,
Office of Krabi Provincial Education.

1.สุชานุช แก้วสุข*, 2. ธนาตล สมบูรณ์, 3.วีระ วงศ์สรณ์
1. Suchanuch Kaewsuk*, 2. Tanadol Somboon, 3. Weera Wongsan

สังกัด: 1., 2., 3. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
Affiliate: 1., 2., 3. Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Bangkokthonburi University

* Author E-mail: suchanuch.kaewsuk@outlook.co.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 70 2) ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน 3) ศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ประชากรประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 กลุ่มโรงเรียนเอกชน จำนวน 11 โรงเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนธิดาแม่พระกระบี่ จำนวน 28 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย 1) ชุดเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน 2) แผนการจัดการเรียนการสอน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์หลังการทดลองการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 87.86
2. ความก้าวหน้าทางการเรียน มีค่าเท่ากับ 0.7 อยู่ในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 70
3. ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์หลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: 1. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; 2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์; 3. ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน; 4. เกมคำศัพท์

ABSTRACT

This research aims to 1) improve English vocabulary learning achievement for daily life using vocabulary game techniques to meet the specified criterion of 70%, 2) study the progress in English vocabulary learning using vocabulary game techniques among third-grade students in private schools, 3) study the retention of English vocabulary among third-grade students in private schools, and 4) study the satisfaction of third-grade students in private schools with English learning using vocabulary game techniques. This is a quasi-experimental research design. The population consists of third-grade students studying in the second semester of the 2024 academic year from 11 private schools. The sample used in this research is 28 third-grade students from Thida Mae Phra Krabi School, second semester, 2024 academic year, obtained through simple random sampling. The instruments used include 1) a set of English vocabulary content for daily life, 2) lesson plans, 3) an achievement test, and 4) a questionnaire on student satisfaction with the teaching and learning methods.

The research findings revealed that:

1. The learning achievement in the subject of improving English vocabulary learning achievement for daily life using vocabulary game techniques after the experimental teaching was 87.86%.
2. The learning progress was 0.7, which is considered high, representing 70%.
3. The retention of English vocabulary for daily life using vocabulary game techniques after the lesson and two weeks after the lesson did not differ significantly.
4. Students expressed the highest level of satisfaction.

Keywords: 1. Academic achievement development; 2. Vocabulary learning persistence; 3. English for everyday life; 4. Vocabulary games

บทนำ

สังคมในปัจจุบันเป็นยุคแห่งการเรียนรู้ที่มีผู้คนจากหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นด้านวัฒนธรรม ภาษาและการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่างๆ รวมไปถึงแหล่งข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตต่างๆ ก็ล้วนแต่มีภาษาเป็นสื่อกลางในการรับส่งข้อมูล ภาษาจะแสดงออกถึงเอกลักษณ์ วัฒนธรรมของชาตินั้นๆ เช่นกัน ถึงแม้ว่าจะมีภาษาต่างๆ มากมายบนโลก แต่ภาษาที่ถูกใช้มากที่สุดในโลกปัจจุบัน คือ ภาษาอังกฤษ จากสถิติพบว่ามากกว่า 2,000 ล้านคน ของพลเมืองโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสาร (ซัซรี่ บุนนาค, 2561) และในปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้เชื่อมหลายประเทศเข้าด้วยกัน โลกเปิดกว้างมากขึ้น การมีทักษะความรู้ด้านภาษาอังกฤษดีจึงเป็นส่วนหนึ่งของการเข้าถึงโอกาสในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโอกาสทางด้านการศึกษา การเรียนรู้วัฒนธรรม การประกอบธุรกิจ และการประกอบอาชีพ ดังนั้น ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตในปัจจุบันนี้ (ภราดร สุขพันธ์, 2561)

จากความสำคัญดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษ เป็นวิชาพื้นฐาน ที่จำเป็นต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา แต่อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร ดังที่ ณรงค์กร มโนจันทร์เพ็ญ (2561) ได้กล่าวถึงผลการจัดอันดับทักษะความสามารถด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งอยู่อันดับสุดท้ายในกลุ่มประเทศอาเซียน และมีทักษะภาษาอังกฤษต่ำมากเป็นระยะเวลา 3 ปีติดต่อกัน และจากผลการทดสอบระดับชาติ(O-NET) ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศไทย 3 ปีซ้อนหลัง ได้แก่ ปีการศึกษา 2564 2565 และ 2566 พบว่าจากคะแนนเต็ม 100 คะแนน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 39.22 37.62 และ 37.32 ตามลำดับ ซึ่งน้อยลงจากทั้ง 3 ปี ตามลำดับ จึงมีความสำคัญอย่างมากที่สมควรจะได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วนและต่อเนื่อง โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) มีจำนวนทั้งหมด 8 กลุ่มสาระ โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นกลุ่มสาระ 1 ใน 8 กลุ่มสาระ และกำหนดให้เป็นกลุ่มสาระสำคัญที่นักเรียนทุกคน ต้องเรียนในหลักสูตรขั้นพื้นฐานสถานศึกษา โดยมุ่งหวังเพื่อให้ นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่ใช่แค่เพียงจดจำคำศัพท์ และรูปประโยคในภาษา นักเรียนต้องใช้ภาษาได้คล่อง เข้าใจวัฒนธรรมเจ้าของภาษา และตระหนักถึงวิธีการที่จะนำภาษาและวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก และในปัจจุบัน กลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาในการสื่อสาร ดังนั้น ผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษดีจะได้นำไปใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และแสวงหาความรู้ ในด้านต่าง ๆ (สำนักการศึกษา, 2559) ในการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันหรือการประกอบอาชีพในอนาคต

การเรียนรู้และการสอนภาษาต่างประเทศเริ่มต้นจากการสอนคำศัพท์ ดังที่ Wilkins (1972) กล่าวไว้ หากไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์ จะทำให้สื่อสารได้น้อย แต่หากไม่รู้คำศัพท์ไม่สามารถสื่อความหมายได้การเรียนภาษาต่างประเทศจึงต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้สื่อสารได้ ดังที่ Harmer (1991) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษให้ได้ดีสื่อสารกับนานาชาติอย่างเป็นสากลได้ โดยผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นอย่างดีเพราะคำศัพท์คือหัวใจสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ ฉะนั้นครูผู้สอนภาษาอังกฤษควรตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่จะทำให้การเรียนภาษาอังกฤษสนุกสนาน ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกมเพราะเกมเป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชา และทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งอารีวรรณ เอี่ยมสะอาด (2561) กล่าวว่า การเรียน การสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของระบบการศึกษาไทย เพื่อสู่การเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ในระดับประถม ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็เป็นบทบาทสำคัญมากเนื่องจากคำศัพท์ เป็นองค์ประกอบหลัก ที่จะเชื่อมโยงกับ 4 ทักษะในภาษาอังกฤษ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน คำศัพท์เป็นส่วนสำคัญที่ทุกคนจำเป็นต้องรู้อย่างเพียงพอ จึงจะสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้ดีขึ้นและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น นอกจากนี้ธีรวิรา ปลาตะเพียนทอง และ ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน (2563) กล่าวว่า สำหรับการเรียนการสอนใน รายวิชาภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนควรมุ่งเน้นและ

ให้ความสำคัญไปที่การสอนให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านคำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะ คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคง่ายๆ ในการสื่อสารเพื่อความเข้าใจและเพื่อพัฒนา ไปสู่การสร้างประโยคในระดับสูงต่อไป

ดังนั้น การเรียนภาษาจำเป็นต้องให้ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงจะเป็นไปด้วยความรวดเร็วและประสบความสำเร็จ จากการศึกษาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนธิดาแม่พระกระบี่ ตำบลกระบี่น้อย อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่ พบว่ายังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบ (O-NET) รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 55.47 ซึ่งต่ำกว่ามาตรฐาน จากการศึกษาปัญหาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธิดาแม่พระกระบี่ ผู้วิจัยได้พบปัญหาว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่อ่านภาษาอังกฤษไม่ออก เขียนไม่ได้และแปลไม่ได้ เนื่องจากปัญหาด้าน คำศัพท์ เมื่อผู้เรียนไม่มีคลังความรู้คำศัพท์ที่เพียงพอ ก็ไม่สามารถทำกิจกรรมภาษาอังกฤษต่างๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความไม่มั่นใจและเกิดทัศนคติเชิงลบต่อการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ จากปัญหาดังกล่าว สืบเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษที่ผ่านมาที่เน้นการท่องจำคำศัพท์แบบ แปลความหมาย ซึ่งเป็นการจำระยะสั้นและไม่สามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่ส่งผลให้การเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษไม่ประสบผลสำเร็จ(สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2561)

โดยปัญหาของการเรียนภาษาอังกฤษของโรงเรียนเอกชนในจังหวัดกระบี่ผู้พบว่า ปัญหาพื้นฐานของการเรียนภาษาอังกฤษ คือ ปัญหาด้านคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถต่อยอดไปยังทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานของคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยเป็นครูสอนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับปัญหาในชั้นเรียนจากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่าแม้ว่านักเรียนจะท่องคำศัพท์บ่อยครั้งแต่ก็ไม่สามารถบอกความหมายของสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้อง จากการเก็บข้อมูลผลการเรียนของโรงเรียนธิดาแม่พระกระบี่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ในปีการศึกษา 2566 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลการเรียนที่ลดลง ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า นักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ในระหว่างบทเรียน และการที่นักเรียนท่องศัพท์แบบแปลความหมายมาสอบนั้น อาจจะทำให้นักเรียนจดจำได้เพียงชั่วคราว ซึ่งทำให้เกิดปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษหรือไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้เลย สำหรับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา ความรู้ด้านคำศัพท์ ค่อนข้างมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้และเชื่อมโยงทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และ ทักษะการเขียน อีกทั้ง ยังมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะความคิด ความคล่องแคล่วในการสื่อสาร และการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงมากขึ้น (Lozarito & Segumpun, 2022) ซึ่งสอดคล้องกับ Muhammad et al., (2021) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นส่วนที่สำคัญอย่างมากในการเรียนรู้ภาษาไม่ว่าจะสำหรับการเรียนเป็นภาษาที่สองหรือในฐานะภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนภาษาทุกคนจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์อย่างเพียงพอ จึงจะสามารถพัฒนาทักษะการพูด การฟังการ อ่าน และการเขียน ที่เป็นทักษะที่สำคัญของการเรียนภาษาได้ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ อีรวิรา ปลาตะเพียนทอง และ ภัทธิธิดา เทียนเพิ่มพูน (2563) กล่าวว่า สำหรับการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนควรมุ่งเน้นไปที่การสอนให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านคำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะ คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคง่ายๆ ในการสื่อสาร เพื่อพัฒนา ไปสู่การสร้างประโยคในระดับสูงต่อไป ดังนั้น การเรียนภาษาที่สองจึง

ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงจะเป็นไปด้วยความรวดเร็วและประสบความสำเร็จ

จากการศึกษาปัญหาและความสำคัญของคำศัพท์ดังที่กล่าวมาแล้ว จากปัญหาที่เกิดขึ้น เกิดขึ้นในกรณีที่นักเรียนแปลไม่ออก เขียนไม่ได้ ไม่รู้คำศัพท์ และอ่านภาษาอังกฤษไม่ออก ฉะนั้น ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญในการหาวิธีในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ที่เหมาะสมมาใช้โดยการใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการใช้คำศัพท์ได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น ครูผู้สอนในโรงเรียนต้องมี การพัฒนาการเรียนการสอนให้นักเรียนได้รับความรู้ และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง จากเหตุผลดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจทำวิจัยนี้ขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ Pre-Experimental Designs แบบสองกลุ่มสอบก่อน และสอบหลัง (two Group Pretest – Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2551) ดังนี้

R	T1	X	T2
---	----	---	----

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- R แทน การสุ่ม
T1 แทน การทดสอบก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง
T2 แทน การทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลอง
X แทน การสอนโดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์

1. กลุ่มที่ศึกษา

กลุ่มที่ใช้ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนธิดาแม่พระกระบี่ จำนวน 28 คน ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า มี 4 ชนิด ได้แก่

2.1 เนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีเนื้อหาดังนี้ 1) เรื่อง Parts of the body 2) เรื่อง Family 3) เรื่อง Clothes 4) เรื่อง Food โดยสามารถระบุคำ และบอกความหมายได้

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และ (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล ตรวจสอบความเหมาะสมของชุดเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ว่าเหมาะสม และให้ประเมินความเหมาะสม

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบทดสอบปรนัย โดยแบ่งเป็นการวัดด้านความรู้ (K) ด้านทักษะกระบวนการ (P) หรือด้านจิตพิสัย (A)

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งเป็น 4 ตอน คือ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้ ด้านสื่อ/นวัตกรรมการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขอบหนังสือจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนธิดาแม่พระกระบี่

3.2 ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ทดลองวิจัยกับนักเรียน โดยเก็บคะแนนก่อนเรียนเพื่อบันทึกความก้าวหน้าของผู้เรียน โดยนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียน

3.3 สอนนักเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.4 ทำแบบทดสอบหลังเรียนกับผู้เรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 การหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ วิเคราะห์โดยหาร้อยละ

4.2 การหาความก้าวหน้าทางการเรียน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ โดยใช้สูตรการหาความก้าวหน้าตามวิธี Normalized Gain ของ Richard R. Hake (1998)

4.3 การทดสอบความคงทนในการจำ โดยการทดสอบค่า (t-test)

4.4 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการเรียน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบ t-test โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของ ค่าเฉลี่ย (บัวรัตน์ ศรีนิล, 2560) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ ($\bar{X} = 17.57$) คิดเป็นร้อยละ 87.86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ก่อนเรียน (Pretest) (20)	คะแนนทดสอบระหว่างเรียน					รวมคะแนน ระหว่างเรียน (60)	หลังเรียน (Posttest) (20)	ความ คงทน (20)
		แผน1 (15)	แผน2 (15)	แผน 3 (10)	แผน4 (10)	แผน5 (10)			
1	13	12	13	8	9	10	52	18	19
2	14	13	14	8	8	9	52	18	19
3	15	13	12	7	7	8	47	18	19
4	16	14	13	9	8	10	54	18	19
5	15	15	14	9	9	10	57	19	20
6	13	13	14	8	9	10	54	17	18
7	12	12	13	8	9	10	52	16	17
8	11	11	12	7	8	9	47	16	17
9	10	10	11	7	8	9	45	16	17
10	14	14	14	9	9	10	56	18	19
11	12	12	13	8	8	9	50	17	18
12	12	13	12	9	9	10	53	17	19
13	14	15	14	9	10	10	58	20	20
14	12	12	13	8	9	10	52	16	18
15	11	11	12	7	8	9	47	16	17
16	11	10	11	7	8	9	45	16	17
17	12	12	13	8	9	10	52	17	19
18	12	13	12	9	10	10	54	17	18
19	13	13	12	9	10	10	54	18	18
20	13	14	13	9	10	10	56	19	20

เลขที่	ก่อนเรียน (Pretest) (20)	คะแนนทดสอบระหว่างเรียน					รวมคะแนน ระหว่างเรียน (60)	หลังเรียน (Posttest) (20)	ความ คงทน (20)
		แผน1 (15)	แผน2 (15)	แผน 3 (10)	แผน4 (10)	แผน5 (10)			
21	14	15	15	10	10	9	59	20	20
22	14	13	14	10	10	9	56	20	19
23	12	12	13	8	9	10	52	18	20
24	13	13	12	8	9	10	52	17	19
25	10	11	12	7	8	9	47	16	18
26	11	12	13	8	9	10	52	17	18
27	12	13	14	9	10	9	55	17	20
28	13	14	14	10	9	10	57	20	20
คะแนน รวม	354	355	362	233	249	268	1467	492	522
ค่าเฉลี่ย	12.64	12.68	12.93	8.32	8.89	9.57	52.39	17.57	18.64
ร้อยละ	63.21	84.52	86.19	83.21	88.93	95.71	87.32	87.86	93.21
S.D.	1.50	1.36	1.02	0.94	0.83	0.57	3.88	1.35	1.06

2. ความก้าวหน้าทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 0.7 ซึ่งอยู่ในระดับ ปานกลางหรือคิดเป็นร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตาม สมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สามารถพัฒนาความก้าวหน้าทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน ได้ร้อยละ 70 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงค่าผลรวมของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน – หลังเรียน และค่า ความก้าวหน้าทางการเรียน

ผลรวมของคะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน (ก่อนเรียน)		ผลรวมของคะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน (หลังเรียน)		ความก้าวหน้าทางการเรียน วิธี Normalized Gain		
คะแนน	% Pretest	คะแนน	% Posttest	< g >	ร้อยละ	ระดับ
354	63.21	492	87.86	0.7	70.00	ปานกลาง

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	คะแนน รวมทั้งหมด	$\bar{X}$	S.D.
คะแนนระหว่างเรียน	28	60	492	17.57	1.35
คะแนนหลังเรียน (2 สัปดาห์)	28	60	522	18.64	1.06

จากตารางที่ 3 ค่าร้อยละความคงทนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับ ชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังสูตรในการพิจารณาเปรียบเทียบค่าร้อยละความคงทนของ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ผ่านไปแล้วเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ นักเรียนมีความคงทนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 94.25

4. ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเมื่อพิจารณา รายละเอียด แต่ละด้านพบว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ด้านสื่อ/นวัตกรรมการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ สำหรับคนที่เหลือมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ (P)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับความ พึงพอใจ
ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้				
1. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.50	90.00	0.57	มาก
2. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.32	86.43	0.66	มาก
3. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.46	89.29	0.57	มาก
ด้านการเรียนรู้				
4. กิจกรรมการเรียนการสอนมีความหลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาวิชา	4.50	90.00	0.57	มาก
5. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.32	86.43	0.66	มาก
6. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	4.29	85.71	0.88	มาก
7. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.82	96.43	0.47	มากที่สุด
ด้านสื่อ/นวัตกรรมการสอน				
8. สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.71	94.29	0.59	มากที่สุด
9. สื่อการสอนสามารถใช้งานได้ง่าย	4.54	90.71	1.02	มากที่สุด
10. สื่อการสอนมีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน	4.54	90.71	0.63	มากที่สุด
11. สื่อการสอนทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.64	92.86	0.55	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
12. ช่วยพัฒนาให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น	4.93	98.57	0.26	มากที่สุด
13. ทำให้เกิดความสนใจและมีความกระตือรือร้น อยากที่จะเรียนรู้	4.86	97.14	0.35	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.60	92.09	0.59	มากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ ($\bar{X} = 17.57$) คิดเป็นร้อยละ 87.86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่าหลังจากใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างเห็นได้ชัด และนักเรียนสามารถบรรลุเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 ได้สำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1964) และ Vygotsky (1978)) ที่เน้นว่าการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ช่วยกระตุ้นการพัฒนาทางปัญญาและความเข้าใจ การใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น ลดความน่าเบื่อจากการเรียนแบบท่องจำ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนจะเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นหากได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยตรง หรือการลดตัวกรองทางอารมณ์มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นการใช้เกมคำศัพท์ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาพบว่าสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้อย่างแน่นอน

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.7 อยู่ในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจาก นักเรียนไม่เพียงแต่สามารถจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น แต่ยังสามารถนำไปใช้ในบริบทต่างๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget (1964)) ที่กล่าวว่าผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อพวกเขาได้สร้างความรู้ขึ้นมาเองผ่านประสบการณ์ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับวิธีการเรียนรู้แบบท่องจำ พบว่า เทคนิคเกมคำศัพท์ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งกว่า นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้นานขึ้นและสามารถใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้องมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) เกี่ยวกับ Social Learning Theory ที่กล่าวว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมเกมคำศัพท์มีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถอธิบายได้โดย กฎแห่งการฝึกฝน (Law of Exercise) ของ Thorndike (1913)) ที่ระบุว่า การฝึกฝนซ้ำๆ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จะทำให้การจดจำมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผลการศึกษายังสอดคล้องกับแนวคิดของ Bandura (1986) เกี่ยวกับ “Social Learning Theory” ซึ่งกล่าวว่าเด็กสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เทคนิคเกมคำศัพท์ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการสังเกต (Observational Learning) และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ กระตือรือร้นและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ ผลการศึกษาของ จิราภรณ์ หนูยศ (2566) พบว่าการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้เด็กสามารถจดจำและนำคำศัพท์ไปใช้ได้ดีขึ้น เพราะเกมกระตุ้นให้เกิดการใช้คำศัพท์ซ้ำ ๆ ในบริบทที่สนุกสนาน

ด้วยเหตุผลข้างต้นที่ได้กล่าวมา ทำให้สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.7 อยู่ในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 70 ได้ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้หลังจบบทเรียนของนักเรียนที่เรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการ

วิเคราะห์ค่าร้อยละความคงทนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าความคงทน การเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านไปแล้วเป็น ระยะเวลา 2 สัปดาห์ นักเรียนมีความคงทนทางการเรียนรู้ร้อยละ 94.25 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ จะเห็นได้ว่าเป็นวิธีการที่เน้นความสำคัญของการเรียน เรียนแบบสนุกสนาน นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่เรียนรู้จากเกมได้เป็นระยะเวลานาน ซึ่งสนับสนุนทฤษฎีของ Ebbinghaus (1885) เกี่ยวกับ “Forgetting Curve” ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่มีการทบทวนซ้ำ ๆ อย่างเป็นระบบสามารถช่วยลดอัตราการหลงลืมได้ การเล่นเกมคำศัพท์ทำให้นักเรียนได้ใช้คำศัพท์บ่อยครั้งในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งช่วยให้เกิดการจดจำในระยะยาว นอกจากนี้ แนวคิดของ Bruner (1966) เกี่ยวกับ “Discovery Learning” ยังชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจะช่วยให้เด็กนักเรียนจำข้อมูลได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่เรียนผ่านเกมได้ดีแม้เวลาผ่านไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Brown et al. (2019) ที่พบว่าเทคนิคเกมช่วยให้ผู้เรียนมีความจำที่แม่นยำและยาวนานกว่าการเรียนรู้แบบปกติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ มีการวางแผนการเรียนที่ดี มีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบสนุกสนาน โดยใช้เกมเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ด้วยเหตุผลข้างต้นที่ได้กล่าวมา ทำให้สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน ผ่านไปแล้วเป็น ระยะเวลา 2 สัปดาห์ นักเรียนมีความคงทนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 94.25 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

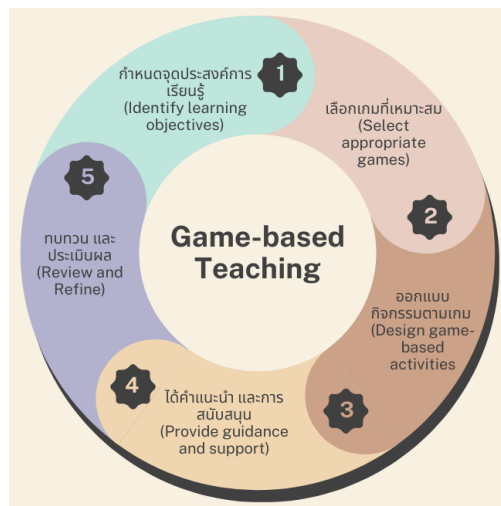
4. ศึกษาความพึงพอใจทางการเรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนที่เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มีค่าร้อยละ 92.09 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 โดยมีค่า ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.59) ซึ่งเมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า ประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจอันดับ แรกคือ บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมาคือ ทำให้เกิดความสนใจและมีความกระตือรือร้นอยากที่จะเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 86.43 ส่วนความพึงพอใจของนักเรียนอันดับสุดท้ายคือ เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระคิดเป็นร้อยละ 89.29 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ จะเห็นได้ว่าเป็นวิธีการที่เน้นความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีความจำเป็นและสำคัญ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการใช้กิจกรรมที่น่าสนใจผ่านรูปแบบเกมต่างๆให้เหมาะกับกลุ่มนักเรียน และไม่ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นการฝึกทักษะให้กับผู้เรียนและทำให้มองเห็นถึงคุณค่าของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเหมาะสมกับระดับประถม เพราะจะทำให้เด็กทุกคนในห้องได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุข ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุผลข้างต้นที่ได้กล่าวมา ทำให้สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มีค่าร้อยละ 92.09 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 โดยมีค่า ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.59)

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้ Game-based teaching เป็นการสอนโดยใช้เกม หรือที่เรียกว่าการเรียนรู้โดยใช้เกม (GBL) เป็นแนวทางการศึกษาที่ผสมรวมเกมทั้งในรูปแบบดิจิทัล

และไม่ใช้ดิจิทัลเข้ากับกระบวนการเรียนรู้เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียน แนวทางนี้ใช้ประโยชน์จากเสน่ห์โดยธรรมชาติของเกมเพื่อให้การเรียนรู้มีการโต้ตอบ มีส่วนร่วม และสนุกสนานมากขึ้น ในขณะเดียวกันก็ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน โดยสรุปในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

สรุป

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์หลังการทดลองการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 87.86
2. ความก้าวหน้าทางการเรียน มีค่าเท่ากับ 0.7 อยู่ในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 70
3. ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์หลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 จากผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกระบี่ ได้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ครูผู้สอนควรนำการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนเอกชน สังกัดอำเภอเมืองกระบี่ ไปใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับนักเรียนระดับชั้น และเนื้อหาเรื่องอื่น ๆ ต่อไป เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเป็นไปตามเกณฑ์ มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ในระดับที่สูงขึ้น และครูผู้สอนควรนำแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วย

การเรียนรู้แบบคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ มาจัดกิจกรรมบูรณาการ กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไปด้วย

1.2 จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ ในการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยการเรียนรู้แบบใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้มีค่า เท่ากับ 0.7 อยู่ในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 70 ได้ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ครูผู้สอนควรนำการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยการเรียนรู้แบบใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ ไปใช้เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการทำงานกลุ่มการฝึกทักษะปฏิบัติ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และเน้นผู้เรียนเป็น สำคัญเพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเป็นไปตามเกณฑ์ มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ในระดับที่สูงขึ้น

1.3 จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษ ในการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยการเรียนรู้แบบใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ มีความคงทนทางการเรียนรู้ร้อยละ 94.25 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ครูผู้สอนควรนำการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยการเรียนรู้แบบใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ พัฒนาด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการปฏิบัติ และความสามารถในการคิด วิเคราะห์ ซึ่งสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ในทุกระดับการศึกษา

1.4 จากผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจทางการเรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนที่เรียนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ในการจัดการ เรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีความพึงพอใจต่อการ จัดการเรียนรู้ มีค่าร้อยละ 92.09 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 โดยมีค่า ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.59) ซึ่งเมื่อ พิจารณารายละเอียด พบว่า ประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจอันดับ แรกคือ บรรยากาศของการเรียนเปิด โอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมาคือ ทำให้เกิดความสนใจและมี ความกระตือรือร้นอยากที่จะเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 86.43 ส่วนความพึงพอใจของนักเรียนอันดับสุดท้ายคือ เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระคิดเป็นร้อยละ 89.29 ครูผู้สอนควรมีการพัฒนา ส่งเสริมการใช้ สื่อการสอนและนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอไปรวมถึงการเลือกใช้สื่อ การเรียนการสอนที่ทันสมัยเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละวัยและเร่งพัฒนาด้านสภาพแวดล้อมให้มีความเหมาะสม กับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้านการเรียนการสอนให้มีการ จัดกิจกรรมส่งเสริมผู้เรียนมีโอกาสเลือกเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายและด้านประโยชน์ที่ได้รับ ควรมี การพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ และบูรณาการความรู้ไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยเปรียบเทียบการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบใช้เทคนิคเกมคำศัพท์ กับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

2.2 ควรวิจัยสามารถเปรียบเทียบกับเทคนิคอื่นได้ เพื่อจะได้เห็นความแตกต่างว่าเทคนิคใดดีกว่า กัน และสามารถเห็นความหลากหลายของงานวิจัย และในการทำวิจัยสามารถเพิ่มทักษะทางกลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551) . *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์องค์การ รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

- ชัยรีย์ บุนนาค. (2561). ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยและข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์ การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564 – 2568. ใน ดวงสมร รุ่งสวรรค์โพธิ์ (บ.ก.), *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 2* (น. 235-241). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- จิราภรณ์ หนูยศ. (2566). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ เรื่อง อุปสงค์และอุปทานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกมเศรษฐี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ภราดร สุขพันธ์. (2561). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษกับความเป็นบัณฑิตในยุคปัจจุบัน. *วารสาร มจร. ทริกยูชัประพันธ์*, 2(2), 89-100. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMHR/article/view/182762>
- บัวรัตน์ ศรีนิล. (2560). *การออกแบบวิจัยธุรกิจ การเก็บรวบรวมข้อมูล การออกแบบสอบถาม และการเลือกตัวอย่าง*. คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2561). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2561*. สืบค้น 23มกราคม 2568, จาก http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/SummaryONETM3_2560.pdf
- ณรงค์กร มโนจันทร์เพ็ญ. (2561, 19 พฤศจิกายน). *ประเทศที่มีทักษะความสามารถภาษาอังกฤษสูงมาก-ต่ำมาก 2021 ไทยอยู่โซนร่วงๆ*. The Standard. <https://thestandard.co/countries-with-proficiency-in-english-rank/>
- ธีรวิภา ปลายะเพียรทอง และภัทรีธีรา เทียนเพิ่มพูน. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม*. มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด. (2561). *การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Ebbinghaus, H. (1885). *Memory: A Contribution to Experimental Psychology*. Teachers College.
- Lozarito, K. K. S. & Segumpan, Ma. V. J. (2022). Effectiveness of Digital Games in Students' Vocabulary. *International Journal of English Language Teaching*, 10(3), 8-14. <https://doi.org/10.37745/ijelt.13%2Fvol10no2pp.8-14>
- Muhammad, R. A., Manurung, K., & Wahyudin, W. (2021). A Study on The Implementation of Word Chain Game in Teaching Vocabulary Mastery. *E-Journal of ELTS (English Language Teaching Society)*, 9(3), 223–234. <https://doi.org/10.22487/elts.v9i3.1878>
- Piaget, J. (1964). *Biology and knowledge*. Edinburgh University Press.
- Brown, A., Smith, L., & Taylor, R. (2020). Hands-on learning in science education: A systematic review. *Journal of Educational Research*, 78, 245-259.

- Thorndike, E. L. (1913). *Educational psychology: The original nature of man* (vol. 1). Teachers College. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/13763-000>
- Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. In Gauvain & Cole (Eds.), *Readings on the Development of Children* (pp. 34–40). Scientific American Books.
- Harmer, J. (1991). *The Practice of English language teaching: New edition*. Longman.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66, 64-74. <http://dx.doi.org/10.1119/1.18809>
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in Language Teaching*. Edward Arnold.