



## การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน(Game-based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดกำแพงเพชร

### The Development of English Vocabulary by Game based Learning for Seventh-Grade Student, Kamphaeng Phet province

สินีนาด หวังดี<sup>1</sup> สิริมา สุริยะลังกา<sup>1</sup> ศิริวรรณ ท่าดี<sup>1</sup> และฉิรวาท ไพรมหานิยม<sup>2</sup>  
Sineenat Wangdee<sup>1</sup>, Sirima Suriyalangka<sup>1</sup> Siriwan Tadee<sup>1</sup> and Thirawit Praimahaniyom<sup>2</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร  
<sup>2</sup>อาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานให้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75/75 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานและ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 32 คน จังหวัดกำแพงเพชร ปีการศึกษา 2565 โดยวิธีการสุ่มแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า E1/E2 และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 75.66 (E1) / 77.66 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน พบว่า คะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 8.19 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 15.53 คะแนน ซึ่งคะแนนเฉลี่ยทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 3) ภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 4.38)

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ/ การสอนแบบเกมเป็นฐาน

#### Abstract

The purposes of this study were 1) to enhance English vocabulary lesson plans by game based learning that meet the 75/75 criteria, 2) to investigate the effectiveness of English vocabulary by game based learning, 3) to explore students' satisfaction toward English vocabulary by game based learning. The sample group were 32 seventh-grade students from room 3, Kamphaeng Phet province, academic year 2022, by using simple random sampling. The research instruments were: 1) lesson plans for enhancing English vocabulary by game based learning, 2) an achievement test of English vocabulary by game based learning, and 3) the students' satisfaction assessment form for game based learning. The data was analyzed using statistical methods including, mean, standard deviation, efficiency (E1/E2), and t-test (dependent sample). The results revealed that 1) the efficiency of the lesson plans; efficiency was 75.66 (E1) / 77.66 (E2), which was higher than the specified criteria, 2) the achievement of enhancing English vocabulary by game based learning showed that pre-test mean score was at 8.19; post-test mean score was at 15.53; the post-test mean score was significantly higher than pre-test mean score at the .05 level. And 3) students' overall satisfaction toward game based learning was high, ( $\bar{X}$  = 4.38).

**Keywords:** English vocabulary / Game based learning



### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้าและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีการศึกษาไทยจึงควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเป็นภาษาที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก ภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นสิ่งที่สอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของทุกคน กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะ เจตคติและวัฒนธรรม ทั้งยังส่งเสริมให้มีการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร แสวงหาความรู้และการประกอบอาชีพเพื่อให้สามารถที่จะใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 10)

การเรียนรู้และการสอนภาษาอังกฤษเริ่มต้นจากการสอนคำศัพท์ คำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสารเนื่องจากคำศัพท์ช่วยทำให้เกิดความหมายในการสื่อสาร การสื่อสารถึงแม้ว่าไม่รู้โครงสร้างประโยคหรือไวยากรณ์ยังสามารถที่เข้าใจได้ หากไม่มีคลังคำศัพท์แล้วจะไม่สามารถสื่อสารได้เลย (สุพัตรา วิชระเจริญวงศ์, 2561, หน้า 37) ดังนั้นผู้เรียนควรมีความรู้คำศัพท์เป็นอย่างดี จึงจะสามารถเรียนภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับดาคี และ พิเทรีย (Dakhi & Fitria, 2019, pp. 15-16) กล่าวว่า พื้นฐานในการสื่อสารของคนเรานั้นอันดับแรกคือการมีคำศัพท์อยู่ในคลังความรู้ หากผู้ใดไม่มีคลังความรู้ด้านคำศัพท์แล้วจะไม่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ ดังที่ปัญจลักษณ์ ถวาย (2556, หน้า 15) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศนั้นมีความสำคัญจำเป็นและมีประโยชน์อย่างยิ่ง เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้สื่อความถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ การมีความรู้และความสามารถใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่า บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งสำคัญที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้ทักษะทั้ง 4 ทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ถ้าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจคำศัพท์เป็นอย่างดี สามารถทำให้การเรียนภาษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ (Phantharakphong & Poonlarp, 2017, pp. 37-38)

การสอนคำศัพท์ให้กับผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง แต่ปัญหาที่พบส่วนใหญ่ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถจำคำศัพท์และนำไปใช้ได้มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร และไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ในระยะเวลาสั้น ๆ ได้ (ปัญจลักษณ์ ถวาย, 2556, หน้า 7) ไม่สามารถทำงานหรือกิจกรรมทางด้านภาษาอังกฤษที่ได้รับมอบหมาย และยังไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ การเรียนการสอนคำศัพท์ของครูภาษาอังกฤษมักจะให้นักเรียนท่องจำคำศัพท์กับความหมายและยังคงสอนคำศัพท์แบบแปลความหมาย ทำให้ผู้เรียนส่วนใหญ่จดจำคำศัพท์ที่เรียนมาได้ในระยะเวลาสั้น ๆ เท่านั้น ดังนั้นปัจจุบันครูผู้สอนควรตระหนักและให้ความสำคัญในการหาวิธีการสอนคำศัพท์ที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และการคิดเพื่อให้ผู้เรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ (ฐปทอง กว้างสวัสดิ์, 2559, หน้า 23-29)

จะเห็นได้ว่าปัญหาของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนส่วนใหญ่ คือ นักเรียนไม่สามารถจดจำและนำไปใช้ได้ตามสถานการณ์เท่าที่ควร ทั้งนี้อาจมีสาเหตุจากการใช้กลวิธีที่ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและกลวิธีในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบต่าง ๆ พบว่า การใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้เป็นหนึ่งในวิธีที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้ได้ในหลายวิชา โดยเฉพาะวิชาที่เกี่ยวกับการเรียนภาษา เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนก็ต่อเมื่อครูผู้สอนสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังที่จอห์นสัน (Johnson, 2001, pp.76-161) กล่าวว่า การสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ให้ได้ผลนั้นครูผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกม เพราะจะทำให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถถึงความสนใจของผู้เรียนได้ตลอดการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ Ali Sorayale Azar (2012, pp. 252-256) ได้ศึกษาผลของเกมที่มิต่อกลยุทธ์การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา พบว่า นักเรียนชาวอิหร่านที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาจะรู้สึกเบื่อในบทเรียนที่เกี่ยวกับคำศัพท์เพราะพวกเขาไม่เคยเรียนรู้ในการเขียนคำต่าง ๆ บนกระดานมาก่อน ครูผู้สอนจึงพยายามจัดกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจมากขึ้นโดยการเล่นเกม



ประกอบการเรียนรู้ โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ประยุกต์ใช้เกมในชั้นเรียน ผลการศึกษาพบว่า เกมต่าง ๆ มีประสิทธิภาพในการช่วยนักเรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งอารมณ์สีร ุพลรักษา (2561, หน้า 78-82) ได้ศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนเพิ่มขึ้น และมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ ภาณรินทร์ ไทยจันทร์รักษา และคณะ (2564, หน้า 177-179) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ในระดับมาก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการใช้เกมการสอนคำศัพท์ทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ สนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี และยังช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในรายวิชาภาษาอังกฤษพบว่านักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ได้ในระยะเวลาสั้น ๆ เท่านั้น ทั้งนี้ได้ใช้กลวิธีแบบท่องจำและทบทวนเนื้อหาอยู่เสมอ แต่ยังไม่สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความคงทนและนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้อย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจึงได้จัดการอภิปรายกลุ่มขนาดเล็กอย่างไม่เป็นทางการเพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาและแนวทางในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของตนเอง สรุปได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่จดจำคำศัพท์ไม่ได้ทั้งในระดับความหมาย การสะกดคำและการใช้คำตามบริบท ซึ่งนักเรียนกล่าวเป็นนัยเดียวกันว่าตนเองจดจำและมีค้งความรู้อำนาจคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามระดับช่วงชั้นน้อยมากทำให้ไม่สามารถนำมาใช้ในการเรียนและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จังหวัดกำแพงเพชร ให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานให้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75/75
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐาน

### สมมุติฐาน

นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์โดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานมีความสามารถในการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงซึ่กกว่าก่อนเรียน

### ขอบเขตการวิจัย

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เนื้อหาคำศัพท์จากรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา อ21101 ตามหนังสือเรียน New world 1 จังหวัดกำแพงเพชร ในปีการศึกษา 2565 ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์แบบเกมเป็นฐาน จำนวน 8 แผน แผนละ 10 คำ รวม 80 คำ (ผู้สอน นางสาวศิริวรรณ ท่าดี) โดยแต่ละแผนประกอบไปด้วยเกมที่แตกต่างกัน รายละเอียดดังนี้

|  |           |
|--|-----------|
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Greeting             | 2 ชั่วโมง |
| เกม: Matching pairs activities                 |           |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 How do you spell it? | 2 ชั่วโมง |
| เกม: Spelling game                             |           |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Foods and Drinks     | 2 ชั่วโมง |
| เกม: Guessing the words                        |           |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Nice House           | 2 ชั่วโมง |
| เกม: Jump on it!                               |           |



|   |           |
|---|-----------|
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Countries and Nationalities | 2 ชั่วโมง |
| เกม: Bingo  |           |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Go Shopping                 | 2 ชั่วโมง |
| เกม: Memories game                                    |           |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 Occupations                 | 2 ชั่วโมง |
| เกม: Whisper game                                     |           |
| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 Possession                  | 2 ชั่วโมง |
| เกม: Whisper and Drawing                              |           |

**ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวน 141 คน  
จังหวัดกำแพงเพชร ปีการศึกษา 2565 ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน  
กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 32 คน จังหวัดกำแพงเพชร ปีการศึกษา 2565  
ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับสลาก

**ขอบเขตด้านเวลา**

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือและ try out ในภาคเรียนที่ 1 และดำเนินการทดลองกับ  
กลุ่มตัวอย่าง และสรุปวิเคราะห์ผลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน แผนละ  
2 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวมเวลา 16 ชั่วโมง

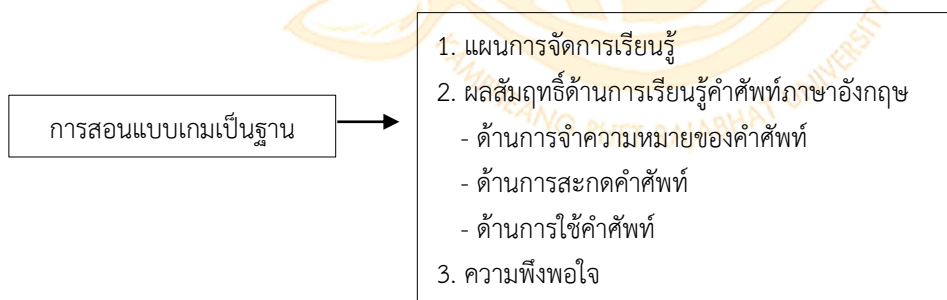
**ขอบเขตด้านตัวแปร**

1. ตัวแปรต้น คือ การสอนแบบเกมเป็นฐาน
2. ตัวแปรตาม คือ
  1. แผนการจัดการเรียนรู้
  2. ผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
  3. ความพึงพอใจ

**กรอบแนวคิดการวิจัย**

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย

**วิธีดำเนินการวิจัย**

**1. รูปแบบการวิจัย**

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง เป็นการลองที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มแบบที่มีการทดสอบก่อนและหลัง  
การทดลอง (One Group Pre-test Post-test Design) โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้

| Pre-test       | Treatment | Post-test      |
|----------------|-----------|----------------|
| T <sub>1</sub> | X         | T <sub>2</sub> |



สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

|       |     |   |
|-------|-----|---|
| $T_1$ | แทน | การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test)               |
| X     | แทน | การเรียนการสอนคำศัพท์แบบเกมเป็นฐาน(Treatment) |
| $T_2$ | แทน | การทดสอบหลังการทดลอง (Post-test)              |

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน
- 2.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน
- 2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐาน

## 3. การสร้างและหาคคุณภาพเครื่องมือ

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานมีวิธีการสร้างและหาคคุณภาพ ดังนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551 จากนั้นศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา และคู่มือการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดกำแพงเพชร และศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน จำนวน 8 แผน และใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผน สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมจำนวน 3 ท่าน และนำมาหาค่าเฉลี่ยโดยยึดเกณฑ์การตัดสิน คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ถึง 5.00 ซึ่งผลการประเมินฯ พบว่า ภาพรวมคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.12 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมมาก

3.1.2 นำแผนจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงแล้วทดลองสอน (try-out) กับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 จังหวัดกำแพงเพชร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ครั้ง แบบ 1 : 5 คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนเฉลี่ยในภาคเรียนที่ผ่านมาด้วยการสุ่มจากผลคะแนนในแบบกรอกคะแนนการประเมินแบบทดสอบวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับสูง 5 คน ปานกลาง 5 คน และ ต่ำ 5 คน พบว่า มีประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้เท่ากับ 72.50/73.10 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้เท่ากับ 75/75 ที่ความคลาดเคลื่อน  $\pm 2.5$  แสดงว่าประสิทธิภาพของแผนอยู่ในเกณฑ์ที่น่าไปใช้ได้

3.1.3 จัดทำแผนจัดการเรียนรู้ฯ เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 32 คน เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ต่อไป

3.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานมีขั้นตอนการสร้างและหาคคุณภาพดังนี้

3.2.1 ศึกษาข้ออธิบายรายวิชาการเรียนรู้ ตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ คู่มือการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานและวิธีดำเนินการสร้าง

3.2.2 สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน โดยครอบคลุมนิยามการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งคัดเลือกเนื้อหาจากหนังสือ New world 1 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย (Multiple Choice) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 1 ชุด โดยใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) จำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งเป็นการจำความหมายคำศัพท์จำนวน 10 ข้อ การสะกดคำศัพท์จำนวน 5 ข้อ และการใช้คำศัพท์จำนวน 5 ข้อ จากนั้นนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยร่วมพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหาและโครงสร้าง ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2.3 จากนั้นนำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างผลการเรียนรู้ที่คาดหวังกับแบบทดสอบในแต่ละข้อ เพื่อนำไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item of Objective Concurrence) โดยพิจารณาค่าความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.5 เป็นข้อสอบที่ใช้ได้ จากทั้งหมด 20 ข้อ คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสมจำนวน 20 ข้อ ซึ่งข้อสอบที่คัดเลือกไว้มีค่า IOC ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 และนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์นี้ ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลอง (try-out) ใช้กับนักเรียนที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 15 คน หลังจากนั้นนำแบบทดสอบที่ได้ทดลองใช้แล้ว ตรวจสอบคะแนน นำมาหาค่าความยากง่าย (P) และหาค่าอำนาจจำแนก (B) ตามวิธี



ของเบรนนัม (Brannam) แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.42-0.70 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22-0.80 มีจำนวน 20 ข้อ จากนั้นนำมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยสูตร KR20 ตามแบบของคูเลอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.78 และสุดท้ายจัดทำแบบสมบูรณ์เพื่อไปใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐาน โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

3.3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรูสึก ความพอใจ ความประทับใจ หรือทัศนคติ และวิธีดำเนินการสร้าง

3.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐานโดยครอบคลุมนิยามของความรูสึก ความพอใจ ความประทับใจ หรือทัศนคติ จำนวน 7 ข้อ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่าค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.5 ถึง 1.0 IOC แล้วนำไปทดลอง (try-out) ใช้กับนักเรียนที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง 15 คน แล้วนำมาหาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบราค ( $\alpha$ -Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.76 แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนด้วยตนเองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ในปีการศึกษา 2565 ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

**ขั้นก่อนการทดลอง** ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดลอง ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานแก่นักเรียน แล้วทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ในสัปดาห์แรกโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเปรียบเทียบกับหลังเรียน

**ขั้นดำเนินการทดลอง** ผู้วิจัยทำการทดลองฝึกปฏิบัติการในชั้นเรียนและเพื่อศึกษาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระหว่างทดลอง จึงเก็บข้อมูลหลังเรียนในแต่ละคาบเรียนของแต่ละสัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบท้ายบทเรียน ในปีการศึกษา 2565 จำนวน 8 สัปดาห์

**ขั้นหลังการทดลอง** หลังจัดการเรียนรู้ครบตามระยะเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ในสัปดาห์สุดท้าย โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ จากนั้นได้รวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือทั้งหมดเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

#### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

5.1 แบบทดสอบท้ายบทเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน นำมาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบเกมเป็นฐานโดยการหาค่า E1/E2

5.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน นำมาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบเกมเป็นฐาน โดยการทดสอบค่าที (t-test dependent)

5.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐานใช้การวิเคราะห์ระดับการปฏิบัติ หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ยดังนี้

|   |                     |         |                |
|---|---------------------|---------|----------------|
| 5 | ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00 | หมายถึง | พอใจมากที่สุด  |
| 4 | ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20 | หมายถึง | พอใจมาก        |
| 3 | ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40 | หมายถึง | พอใจปานกลาง    |
| 2 | ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60 | หมายถึง | พอใจน้อย       |
| 1 | ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80 | หมายถึง | พอใจน้อยที่สุด |



### สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน ให้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75/75 แสดงผลสรุปและวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพได้ดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ฯ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

| การทดสอบ     | N  | คะแนน | คะแนนเต็ม | $\bar{X}$ | S.D. | เฉลี่ยร้อยละ (E1/E2) |
|--------------|----|-------|-----------|-----------|------|----------------------|
| ระหว่างเรียน | 32 | 80    | 1,937     | 60.53     | 1.89 | 75.66                |
| หลังเรียน    | 32 | 20    | 497       | 15.53     | 2.41 | 77.66                |

จากตารางที่ 1 พบว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ภาพรวมคะแนนทดสอบระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 60.53 จากคะแนนเต็ม 1,937 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.66 (E1) และคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.53 จากคะแนนเต็ม 497 คิดเป็นร้อยละ 77.66 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน แสดงผลการสรุปและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน แสดงได้ดังตารางที่ 2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียน

| ผลสัมฤทธิ์ | N  | คะแนนเต็ม | $\bar{X}$ | S.D. | $\bar{D}$ | t      | Sig.   |
|------------|----|-----------|-----------|------|-----------|--------|--------|
| ก่อนเรียน  | 32 | 20        | 8.19      | 4.06 | 7.43      | 12.10* | 0.0000 |
| หลังเรียน  | 32 | 20        | 15.53     | 2.41 |           |        |        |

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.19 คะแนน และ 15.53 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐาน สรุปวิเคราะห์ผลตามตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐาน

| รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |       |           |
|---|------------------|-------|-----------|
|   | $\bar{X}$        | S. D. | แปลผล     |
| 1. การสอนแบบเกมเป็นฐานช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านการสะกดคำศัพท์          | 4.22             | 0.75  | มากที่สุด |
| 2. การสอนแบบเกมเป็นฐานช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านการจำความหมายของคำศัพท์ | 4.31             | 0.74  | มากที่สุด |
| 3. การสอนแบบเกมเป็นฐานช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านการใช้คำศัพท์           | 4.28             | 0.73  | มากที่สุด |
| 4. การสอนแบบเกมเป็นฐานช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้น  | 4.25             | 0.72  | มากที่สุด |
| 5. การสอนแบบเกมเป็นฐานสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ดี                   | 4.53             | 0.76  | มากที่สุด |
| 6. การสอนแบบเกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นความสนใจ                             | 4.38             | 0.71  | มากที่สุด |
| 7. การสอนแบบเกมเป็นฐานที่คัดเลือกมาสนุกสนานและน่าสนใจ                 | 4.66             | 0.60  | มากที่สุด |
| ภาพรวมเฉลี่ย (N=32)   | 4.38             | 0.49  | มากที่สุด |



จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการการสอนแบบเกมเป็นฐาน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$  = 4.38) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อ 7 การสอนแบบเกมเป็นฐานที่คัดเลือกมาสนุกสนานและน่าสนใจค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$  = 4.66) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.60) รองลงมาได้แก่ ข้อ 5 การสอนแบบเกมเป็นฐานสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ดี ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$  = 4.53) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.76) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ข้อ 1 การสอนแบบเกมเป็นฐานช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านการสะกดคำศัพท์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{X}$  = 4.22) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.75) ตามลำดับ

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน ให้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75/75 ภาพรวมประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 75.66 (E1) / 77.66 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเป็นแผนที่มีเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน การใช้เกมในกระบวนการเรียนรู้ช่วยสร้างความสนุกสนาน ได้รับความสนใจ และส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอภิสร่า พงษ์ชาติ และคณะ (2564, หน้า 98) การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า นักเรียนคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ ญัฐวลัย จันทรสิงห์ (2553, หน้า 36-60) ได้ศึกษาการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้เท่ากับ 83.53/82.13 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และณัฐวาทพร เปลี่ยนปราน และสุทัศน์ นาคจัน (2558, หน้า 1672-1684) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบมีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนี้สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนได้

2. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐาน พบว่า คะแนนสอบก่อนเรียนเท่ากับ 8.19 คะแนน และหลังเรียนเท่ากับ 15.53 คะแนน ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การสะกดคำ การเดาความหมาย การใช้คำตามบริบทผ่านเกม จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน รู้สึกผ่อนคลาย เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและนำไปสู่จดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับณัฐวาทพร เปลี่ยนปราน และสุทัศน์ นาคจัน (2558, หน้า 1679) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 นอกจากนี้จากการศึกษาผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของกนกวรรณ รัตคุ้ม, ศิดา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง (2559, หน้า 7) พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และอาภรณ์สิริ พลรักษา (2561, หน้า 78-82) ได้ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และกานรินทร์ ไทยจันทราธิรักษ์ และคณะ (2564, หน้า 177-179) ได้ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564, หน้า 39-40) ได้ศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการสะกดคำและจดจำ





คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นสรุปได้ว่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนี้สามารถนำไปใช้ได้

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐาน พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน สามารถช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีมากขึ้น โดยผู้วิจัยสังเกตได้จากการทำแบบฝึกหัดหลังเรียน นักเรียนสามารถตอบคำถาม เขียนสะกดคำ และบอกความหมายคำศัพท์ของเรื่องที่เรียนได้ และเมื่อสอบถามเพื่อทบทวนเนื้อหาอีกครั้งในคาบเรียนถัดไป ผลปรากฏว่านักเรียนยังสามารถจดจำความหมายคำศัพท์ของบทเรียนที่ผ่านมาได้อยู่ อีกทั้งนักเรียนยังมีความกระตือรือร้น ชื่นชอบการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในตนเอง มีความมุ่งมั่นตั้งใจและให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี และยังคงอยากรู้อยากเห็นว่าในคาบเรียนถัดไปผู้สอนจะใช้เกมอะไรเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบนั้นทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับณัฐวราพร เปลี่ยนปราน และสุทัศน์ นาคจัน (2558, หน้า 1679) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ชฎาพร ยางเงิน (2562, หน้า 114) ได้ศึกษาผลการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจโดยภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ( $\bar{x} = 4.13$ ) และณัฐพร มุลตรีบุตร และไชยวัฒน์ ชูมนาเสียว (2565, หน้า 69) ได้ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และจุฑาทิพย์ กสิณทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์ (2565, หน้า 329) ได้ศึกษาผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้

#### ข้อเสนอแนะ

##### ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการนำกิจกรรมไปใช้อย่างละเอียดเพื่อให้กิจกรรมเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ ประสบการณ์ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง
2. ครูผู้สอนควรมีการปรับเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนแต่ละคาบ

##### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการสอนแบบเกมเป็นฐานโดยใช้เกมเพื่อการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา
2. ควรทำการศึกษาวิจัยเรื่องการสอนแบบเกมเป็นฐานโดยใช้เกมในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

#### เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ รอดคุ้ม ศิดา เขียมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ่ม. (2559, พฤษภาคม-สิงหาคม). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 10(2), 1-9.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- จุฑาทิพย์ กสิณทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2565, พฤษภาคม). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน. *Journal of Modern Learning Development*, 7(4), 321-331.



- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2556). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 55 โรงเรียนประถมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธูปทอง กว้างสวัสดิ์. (2559). กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐน้อย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐพร มุลตรีบุตร และไชยวัฒน์ ชูมนาเสียว. (2565, มกราคม-เมษายน). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามทฤษฎีพุทปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาศึกษาปีที่ 3. วารสารสถาบันวิจัยพิมลธรรม, 9(1), 65-75.
- ณัฐวรพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจัน. (2558, พฤษภาคม-สิงหาคม). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ Veridian มหาวิทยาลัยศิลปากร (มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ), 8(2), 1672-1684.
- ณัฐวัลย์ จันทรสิงห์. (2553). ผลของการใช้เกมบิงโกพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสารคาม.
- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์. (2564, มกราคม-เมษายน). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. วิจัยวรรณสาร, 5(1), 163-179
- สุพัตรา วิชิระเจริญวงศ์. (2561, พฤษภาคม-มิถุนายน). การใช้วิธีการสอนคำศัพท์แบบผสมผสานเพื่อพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 38(3), 35-46
- อภิสรดา พงษ์ชาติ และคณะ. (2564, กันยายน-ธันวาคม). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสุดศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 11(3), 98-105.
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- Ali Sorayale Azar. (2012, October). The Effect of Games on EFL Learners' Vocabulary Learning Strategies. *International Journal of Basic and Applied Science*, 1(2), 252-256.
- Dakhi, S. & Fitria, T. N. (2019, February). The Principles and the Teaching of English Vocabulary: A Review. *Journal of English Teaching*, 5(1), 15-25. Retrieved February 3, 2023, from <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jet/article/view/956/787>
- Johnson. (2001). A comparison of the Use of the active games learning medium with passive games and traditional activities as a means of reinforcing recognition of selected sight vocabulary words with mid-year first-grade children with limited sight vocabulary. Dissertation Abstracts. IO : 6456 – A.
- Phantharakphong, P. & Poonlarp, S. (2017, July-September). The usage of team game tournament method in teaching English vocabulary in junior high school. *Journal of Education, Khonkaen University*, 10(3), 37-38