

การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชากรุงราววิทยา (อินทร์ - ชุ่ม ดีสารอุปลัมภ์)
The Development of English Vocabulary Spelling Skill by Using Games
for Mathayom 2 Students at Chakungrao Wittaya School
(In – Chum Deesarn Uppatham)

วิจิตรา ยศพรมาราช¹ เพชรไพลิน ขุนภักดีนา² ธารณา สุวรรณเจริญ³
Wijittra Yosprommarach¹, Phetpilin Khunpakna², Tarana Suwancharoen³

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชากรุงราววิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปลัมภ์) จำนวน 31 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t – test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชากรุงราววิทยา (อินทร์ - ชุ่ม ดีสารอุปลัมภ์) มีประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 82.76 (E1) / 86.45 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษหลังสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และมีภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.56)

คำสำคัญ: การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ เกม

¹ นักศึกษาริษยาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร dear.wijittra@gmail.com
Undergraduate student, English major, Faculty of Education Kamphaeng Phet Rajabhat university, dear.wijittra@gmail.com
² นักศึกษาริษยาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร Linpipheth36925@gmail.com
Undergraduate student, English major, Faculty of Education Kamphaeng Phet Rajabhat university, Linpipheth36925@gmail.com
³ อาจารย์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร Numtarntarana@gmail.com
Lecture, English major, Faculty of Education Kamphaeng Phet Rajabhat university, Numtarntarana@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is 1) to enhance English vocabulary spelling skill by using games that meet the 80/80 criteria 2) to investigate the effectiveness of English spelling learning through games, and 3) to explore students' satisfaction toward English spelling learning through games. The sample group were 31 grade-eighth students from room 3, Chakungrao Wittaya School (In - Chum Deesarn Uppatham), academic year 2023 by using purposive sampling. The research tools were: lesson plans for enhancing English spelling learning through games, an achievement test of English vocabulary spelling skill, and the students' satisfaction assessment form. The data was analyzed using statistical methods including, mean, standard deviation, efficiency (E1/E2), and t-test (dependent sample).

According to the research findings, the learning management plan's efficiency for Mathayom 2 students at Chakungrao Wittaya School (In-Chum Deesarn Uppatham) was 82.76 (E1) / 86.45 (E2) when it came to writing and spelling English words utilizing games. This score was higher than the predetermined threshold. After learning through games, Mathayom 2 students had improved their spelling of English words. Significant at the .05 level, and the highest level of overall student satisfaction ($\bar{X} = 4.56$) was observed with the usage of games.

Keywords : English vocabulary spelling Development, English spelling, game

บทนำ

ในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น การเขียนสะกดคำถือเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนรู้ เนื่องจากการเขียนสะกดคำที่ถูกต้อง จะทำให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้คำศัพท์ที่เป็นพื้นฐานในการต่อยอดการเรียนรู้ทักษะอื่น ๆ เพราะหากมีการสะกดคำผิด นักเรียนก็จะเรียนรู้ความหมายของคำนั้นผิด และทำให้ผู้รับสารรับสารผิดได้ สอดคล้องกับที่ ญัฐดนัย อินทรสมใจ (2564:24) ได้กล่าวไว้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญในการใช้ภาษา หากนักเรียนสะกดคำไม่ได้ หรือสะกดผิด จะทำให้ความหมายของคำนั้นเปลี่ยน ผิดเพี้ยนไป ส่งผลให้ไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง

จากความสำคัญที่ว่าความรู้ด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียนรู้ และช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ทางภาษาอังกฤษ ซึ่งตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดดวงคำศัพท์ และประเภทของคำที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ควรเขียนได้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการสอนภาษาอังกฤษที่จะทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ซึ่งก็คือ วิธีการสอนโดยใช้เกม ซึ่งจะสามารถพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ดังที่ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2562: 118) กล่าวถึง วิธีการสอนโดยใช้เกมว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกม ที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนาน น่าสนใจ นอกจากนี้เป็นการส่งเสริมให้เกิดความรู้แล้ว ยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤษณา โพธิ์ชัยรัตน์ (2561: 25) ที่พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.85 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.33 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 28.02 และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 25.26 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.89 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.41 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกม และการใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 ได้

ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ 22101) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหาการเขียนสะกดคำศัพท์ผิด คือเมื่อผู้สอนให้นักเรียนเขียนคำศัพท์หรือประโยค นักเรียนไม่สามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง โดยเมื่อเป็นคำศัพท์สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนไม่สามารถเขียนสะกดคำได้ตั้งแต่ตัวอักษรตัวแรก และเมื่อให้เขียนสะกดคำภาษาอังกฤษทั้งหมด 10 คำ จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 31 คน มีนักเรียนที่เขียนสะกดคำได้มากกว่า 5 คำ เพียง 4 คน และเมื่อนักเรียนต้องทำแบบทดสอบข้ออัตนัยหรือเขียนตามคำบอกนักเรียนไม่สามารถนำตัวอักษรมาประสมเป็นคำเพื่อเขียนคำศัพท์ในการตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ซึ่งการเขียนสะกดคำศัพท์ผิด ส่งผลให้การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเป็นไปด้วยความยากลำบาก เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการเขียนที่ดีได้ในลำดับต่อไป

จากเหตุผลที่กล่าวมาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดมาพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการใช้เกม เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องด้วยผู้วิจัยมีความหวังว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม จะสามารถพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ นอกจากนี้วิธีการสอนโดยใช้เกมยังสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียน และเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีความสุข สนุกสนานอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชาangkangราวิทยา (อินทร์ - ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) โดยใช้แผนวิจัย One Group Pre-test Post-test Design มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชาangkangราวิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) จำนวน 127 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชาangkangราวิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) จำนวน 31 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

ขอบเขตด้านระยะเวลา ระหว่างเดือนพฤษภาคม 2566 – เดือนธันวาคม 2566 ปีการศึกษา 2566

เครื่องมือที่ใช้และการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ
 - 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 8 แผน ใช้เวลาในการสอน 16 ชั่วโมง
 - 1.2 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนจากการเรียนโดยใช้เกมจำนวน 40 ข้อ
 - 1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ
2. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
 - 2.1 การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้
 - 2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนชาangkangราวิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) พุทธศักราช 2564 - 2566
 - 2.1.2 ศึกษาสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจากหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษ Sprint และ Spark ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาได้จำนวน 8 แผน ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้รวมเวลา 16 ชั่วโมง

2.1.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคำอธิบายรายวิชาการเรียนรู้ ตัวชีวิตสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.1.4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา ตัวชีวิตและเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.1.5 ศึกษาทฤษฎี เทคนิค วิธีการสอน การวัดผลประเมินผล และงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม จากหนังสือวิธีการสอน สำหรับครูมืออาชีพ โดยทิตินา แคมมณี

2.1.6 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้เนื้อหาจากหนังสือเพลงและเกมประกอบการเรียน การสอนภาษาอังกฤษ เรียบเรียงโดย นิตยา สุวรรณศรี (2536) โดยให้นักเรียนร่วมกันพิจารณาคัดเลือกเรื่องสั้น ที่อยู่ในความสนใจจำนวน 8 เกม เพื่อนำไปสร้างบทเรียนประกอบการจัดการเรียนการสอน

2.1.7 ดำเนินการออกแบบและสร้างแผนจัดการเรียนรู้ความสามารถในการเขียนสะกด คำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ที่สอดคล้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้เนื้อหา จากหนังสือ Sprint, Spark และ บัญชีคำศัพท์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 8 แผน รวมเวลา 16 ชั่วโมง

2.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณา ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของแผนจัดการจัดการเรียนรู้ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) ภาพรวมความ เหมาะสมของแผนอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40

2.1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมปรับปรุงแล้วไปทดลองสอนด้วยตนเองกับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) เมื่อนำข้อมูลหลังจากเสร็จสิ้น การทดลองเพื่อวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ พบว่า

1) แผนการจัดการเรียนรู้ฯ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.5/77.58 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้เท่ากับ 80/80 ที่ความคลาดเคลื่อน ± 2.5 แสดงว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการ เรียนรู้ฯ เป็นไปตามเกณฑ์

2) ในระหว่างกิจกรรมการสอนพบว่า นักเรียนให้ความสนใจในการเล่นเกมนเพื่อ การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ และเกมช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

2.1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มาปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้สอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.2 การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ช่วงชั้นที่ 3 และหลักสูตร โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พุทธศักราช 2564 – 2566 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2.2 ศึกษาวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สาระที่ 1 การเขียน ภาษาอังกฤษ จากหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาคู่มือครูและหนังสือเรียนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของสถานศึกษาโรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) เพื่อกำหนดขอบเขต เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะนำมาสร้างเป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.2.3 ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.4 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม เป็นข้อสอบแบบอัตนัย ให้ครอบคลุมนิยามและเนื้อหาสาระการเรียนรู้เพื่อที่จะเลือกใช้จริง 40 ข้อ

2.2.5 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างผลการเรียนรู้ที่คาดหวังกับแบบ ทดสอบในแต่ละข้อ

2.2.6 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ด้วยการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item of Objective Concurrence) โดยพิจารณาค่าความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.5 เป็นข้อสอบที่ใช้ได้ จากข้อสอบทั้งหมด 50 ข้อ คัดเลือกข้อสอบ ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสมจำนวน 40 ข้อ ซึ่งข้อสอบที่คัดเลือกไว้มีค่า IOC ระหว่าง 1.00 ถึง 1.00

2.2.7 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลอง (try-out) ใช้กับนักเรียนที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนชากงราววิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) จำนวน 30 คน

2.2.8 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้ เกม ที่ได้ทดลองใช้แล้วมาตรวจคะแนน โดยข้อที่ถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ผิดให้ 0 คะแนน แล้วนำมาหาค่าค่าความ เชื่อมั่น (Reliability) ด้วยสูตร KR20 ตามแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder- Richardson) ผลการวิเคราะห์ได้ค่า ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทั้งฉบับเท่ากับ 0.78

2.2.9 นำแบบแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม จัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ไปใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างแล้วนำผลที่ได้มา วิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

2.3 การสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียน สะกดคำภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนดังนี้

2.3.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด เอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง แบบสอบถามความพึงพอใจ

2.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยครอบคลุมนิยามของความรู้สึก ความพอใจ ความประทับใจ หรือทัศนคติ โดยครอบคลุมนิยามความคิดเห็น โดยแบ่งเป็น แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกมบิงโก (Bingo game), เกมแขวนคอ (Hang man game), เกมคิดเร็ว (Fasting game), เกมสะกดคำ (Spelling game), เกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์ (Matching picture and word game), เกมสร้างคำ (Build a new word game), เกมลูกโซ่ (Chain game) และเกมกระซิบ (Whisper game) เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ จำนวน 11 ข้อ และแบบสอบถามความ พึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ จำนวน 11 ข้อ เป็นแบบ มาตราวัดประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิคเคิร์ต (Likert)

2.3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้อง IOC ในแต่ละข้อ

2.3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item of Objective Concurrence) โดยพิจารณาค่าความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.5 เป็นข้อที่ใช้ได้จากทั้งหมด 11 และ 16 ข้อ คัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสมจำนวน 10 ข้อ ซึ่งข้อที่คัดเลือกไว้มีค่า IOC ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00

2.3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 31 คน และนำมาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบราค (- Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.69

2.3.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มที่ใช้ในการศึกษาโดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ก่อนการทดลอง เป็นขั้นที่ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ความสามารถในการเขียนสะกดคำ โดยใช้เกม 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม โดยดำเนินการดังนี้

3.1.1 ผู้วิจัยเตรียมนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดลอง และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แก่นักเรียน

3.1.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ในสัปดาห์แรกโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเปรียบเทียบกับหลังเรียน

3.2 ขั้นทดลอง ผู้วิจัยทำการทดลองฝึกปฏิบัติการในชั้นเรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ และเพื่อศึกษาพัฒนาความสามารถในด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ในระหว่างการทดลอง จึงเก็บข้อมูลหลังเรียนในแต่ละคาบเรียนของแต่ละสัปดาห์โดยใช้แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษในช่วงท้ายบทเรียน นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมบิงโก (Bingo game), เกมแขวนคอ (Hang man game), เกมคิดเร็ว (Fasting game), เกมสะกดคำ (Spelling game), เกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์ (Matching picture and word game), เกมสร้างคำ (Build a new word game), เกมลูกโซ่ (Chain game) และเกมกระซิบ (Whisper game) เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษตลอดภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นเวลาจำนวน 5 สัปดาห์

3.3 ขั้นหลังการทดลอง หลังจัดการเรียนรู้ครบตามระยะเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ในสัปดาห์สุดท้าย โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ จากนั้นได้รวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือทั้งหมดเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. แบบทดสอบท้ายบทเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม นำมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยการหาค่า E1/E2

2. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ใช้วิธีการหาค่าผลการทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการคำนวณค่า t-test (dependent) สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกันและระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ใช้การวิเคราะห์ระดับการปฏิบัติหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของระดับความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เพื่อการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชาangkangวิทยาคม (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) ผู้วิจัยได้นำเสนอการสรุปผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	Mean	S.D.	เฉลี่ยร้อยละ (E1/E2)
ระหว่างเรียน	31	4,960	4,105	41.05	62.49	82.76
หลังเรียน	31	1,240	1,072	34.58	6.53	86.45

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ภาพรวมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 41.05 จากคะแนนที่ได้ 4,105 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.76 (E1) และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 34.58 จากคะแนนที่ได้ 1,072 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.45 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.
ก่อนเรียน	31	40	543	17.52	7.16	17.06	7.58	12.53	0.00
หลังเรียน	31	40	1,072	34.58	6.53				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตารางที่ 2 พบว่า การศึกษาแบบทดสอบด้านการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.52 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.58 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ

ข้อ	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ			ลำดับที่
		\bar{X}	S.D.	ความหมาย	
1	เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์	4.68	0.54	มากที่สุด	3
2	เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์	4.42	0.67	มากที่สุด	6
3	เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.68	0.65	มากที่สุด	3
4	นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาเพิ่มพูนความรู้ภาษาอังกฤษของตนเอง จากการเล่นเกมคำศัพท์	4.68	0.60	มากที่สุด	3
5	เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์	4.68	0.65	มากที่สุด	3
6	เกมคำศัพท์ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีขึ้น	4.71	0.59	มากที่สุด	2
7	เกมคำศัพท์ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียนมากขึ้น	4.61	0.72	มากที่สุด	4
8	เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการคิดด้วยตนเอง	4.74	0.51	มากที่สุด	1
9	เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น	4.55	0.68	มากที่สุด	5
10	ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะทำกิจกรรม	4.71	0.59	มากที่สุด	2
ภาพรวม (N = 31)		4.56	0.50	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่าการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.56) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.50) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 8 เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการคิดด้วยตนเอง ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.74) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.51) รองลงมาได้แก่ ข้อที่ 6 เกมคำศัพท์ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีขึ้น และข้อที่ 10 ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะทำกิจกรรมค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.71) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.59), ข้อที่ 3 เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และข้อที่ 5 เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.68) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.65), ข้อที่ 4 นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาเพิ่มพูนความรู้ภาษาอังกฤษของตนเอง จากการเล่นเกมคำศัพท์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.68) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.60), ข้อที่ 1 เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการ

เขียนสะกดคำศัพท์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.68) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.54), ข้อที่ 7 เกมคำศัพท์ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียนมากขึ้น ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.61) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.72), ข้อที่ 9 เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.55) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.68) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ข้อที่ 2 เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (\bar{X} = 4.42) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D. = 0.67) ตามลำดับ

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชางราษฎร์วิทยา (อินทร์-ชุ่ม ดีสารอุปถัมภ์) อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ภาพรวมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 41.05 จากคะแนนเต็ม 4,105 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.76 (E1) และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 34.58 จากคะแนนเต็ม 1,072 คิดเป็นร้อยละ 86.45 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของผู้เรียนนั้น มีการจัดทำแผนที่ตรงกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่ผู้เรียนควรได้รับ และมีการใช้กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษผ่านการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับ ชฎาพร ยางเงิน (2562) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.52 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.58 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกม ที่มีกฎเกณฑ์ กติกา ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น และได้แลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับ เนตรนภิศ นุกุลกิจ และคณะ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเท่ากับ 16 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.02 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.33 และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเท่ากับ 23.83 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.11 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 79.4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยการใช้เกม

และเมื่อพิจารณาวงคำศัพท์ทั้งหมด 160 คำ คำศัพท์ที่ผู้เรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นคำศัพท์ที่มี 1-2 พยางค์ มีความหมายง่ายต่อการจดจำและเข้าใจ หรือสามารถเจอได้บ่อยในชีวิตประจำวัน เช่นคำว่า actor, concert, bookshop, supermarket, museum, hospital, bicycle, bus, sea, river, bear, tiger, eat out, ski, parking, no music และคำศัพท์ที่ผู้เรียนสามารถเขียนได้ถูกต้องน้อยที่สุด มักเป็นคำที่มีพยางค์ที่ยาว เขียนสะกดคำยาก หรือมีความหมายที่ใกล้เคียงกับคำอื่น เช่น choreography,

portrait, electronics and phone shop, chemist's, historic site, amusement park, ferry, moped, coast, beach, seal, tortoise, buy souvenirs, no rollerblading, emergency exit

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะทำกิจกรรม เพราะครูจะต้องคอยตรวจสอบความถูกต้องเพื่อให้ผลที่จะตัดสินจากการเล่นเกมเป็นไปอย่างถูกต้อง นอกจากนี้ นักเรียนยังได้ฝึกฝนและพัฒนาเพิ่มพูนความรู้ภาษาอังกฤษของตนเอง จากการเล่นเกมคำศัพท์ เพราะนักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการเล่นเกมทั้ง 8 เกมที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความรู้สึกรักชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

โดยสามารถเรียงลำดับเกมที่มีความพึงพอใจได้ดังนี้ เกมที่มีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ เกมคิดเร็ว รองลงมาคือ เกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์, เกมสะกดคำ และเกมสร้างคำ ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมที่กล่าวมานี้ นักเรียนได้เล่นเกมเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มทำให้เกิดความสนุกสนาน ได้ระดมความคิดร่วมกันเพื่อให้เขียนสะกดคำออกมาได้อย่างถูกต้อง ทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเล่นเกมที่ชนะและเขียนสะกดคำให้ได้ถูกต้องมากที่สุด ซึ่งเกมที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุดได้แก่ เกมบิงโก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กฎ กติกาในการเล่นเกมที่มีความเคร่งครัด เมื่อผู้เรียนเขียนผิด 1 คำ ทำให้ตารางบิงโกของตนเองเป็นโมฆะ จึงอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่มั่นใจในการเขียนสะกดคำศัพท์แต่ละคำได้

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด พบว่า เกมคำศัพท์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ในบางเกมผู้เรียนมุ่งความสนใจไปที่การจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนไป แต่ยังคงขาดความเข้าใจในการเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ แต่ไม่สามารถเรียนรู้ความหมายที่แท้จริงของคำศัพท์นั้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ให้อิสระในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนในการเล่นเกมน เพื่อไม่ให้เกิดความกดดัน หรือความเครียดจนเกินไป

1.2 ควรให้ความสนใจแก่ผู้เรียนขณะทำกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการดูแล และฝึกฝนอย่างถูกต้อง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำวิจัยในเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนคำศัพท์ยาก ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.2 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำวิจัยในเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เอกสารอ้างอิง

- กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์. (2561). การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา. การวิจัยในชั้นเรียน. ขอนแก่น: โรงเรียนโคกโพธิ์
ไชยศึกษา
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม
- เนตรนภิศ นุกุลกิจ และคณะ. (2561). การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี. การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน.
ปราจีนบุรี: โรงเรียนปราจีนกัลยาณี
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำ
คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต.
พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2536). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: พับลิคิสิเนสพรินท์.
- สุคนธ์ สีนธพานนท์. (2562). หลากหลายวิธีสอน...เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชน. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119
เทคนิคพรินติ้ง.