



**ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์  
ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่**

ปรีวิศา นามบุญจิตร\*

ชาตรี มณีโกศล\*\*

ผจงกาญจน์ ภูวิภาดารรรณ\*\*\*

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมประกอบการคำศัพท์ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 แผนรวม 16 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบระหว่างเรียน 3) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และการทดสอบค่าเฉลี่ยความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (t-test แบบ dependent samples)

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ :** เกม, คำศัพท์, ความคงทน, ความพึงพอใจ

\* นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

\*\*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

\*\*\*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



**Effect of Using Games in English Vocabulary Teaching on Vocabulary Learning,  
Retention and Satisfaction of Prathomsuksa 3 Students of  
Chiang Mai Rajabhat University Demonstration School**

**Parawisa Numboojit\***

**Chatree Maneekosol\*\***

**Pachongkarn Phuvipadawat\*\*\***

**Abstract**

The purposes of this research were to study the result of using games in English vocabulary on vocabulary learning, retention and satisfaction of Prathomsuksa 3 Students. The sample comprised 21 Prathomsuksa 3/1students of Chinag Mai Rajabhat University Demonstration School. The research instruments were 1) 16 lesson plans with games. 2) An English vocabulary tests used during the implementation of the lesson plans. 3) An English Vocabulary learning ability test used before and used after the implementation of the lesson plans and 4) The learning satisfaction survey after being taught by using games. The data were analyzed for the mean, standard deviation , percentage and t – test dependent.

The findings of this research were as follows :1) The ability to learn English vocabulary of Prathomsuksa 3 students was higher than that before using games at the significant level of .01 .2) The retention to learn English vocabulary of Prathomsuksa 3 students 2 weeks finished those lessons was not significantly different. 3) The students' satisfaction about learning investigated at the end of the lessons was at the highest level.

**Keywords :** games, vocabulary, retention, satisfaction

---

\*Student in Master of Curriculum and Instruction, Chiang Mai Rajabhat University

\*\* Assistance Professor, Dr., Curriculum and Instruction , Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University

\*\*\*Assistance Professor, Dr, Faculty of Education ,Chiang Mai University



### ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน เพราะภาษาอังกฤษนั้นเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการติดต่อสื่อสารกับชาวต่างประเทศในด้านการศึกษาหรือแม้แต่การประกอบอาชีพ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจความแตกต่างของภาษา รวมถึงประเพณี วัฒนธรรม วิถีชีวิต ทำให้มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ มีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตได้ การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในการแสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งการสอนภาษาอังกฤษนั้นเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อมุ่งพัฒนาทักษะที่สำคัญ 4 ทักษะ คือ ทักษะฟัง ทักษะพูด ทักษะอ่าน และทักษะเขียน สำหรับการเรียนรู้ระดับเริ่มต้นจะเน้นการฟังเสียง พยางค์ คำศัพท์ วลี แล้วสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง ซึ่งผู้ที่มีทักษะการฟังและทักษะการพูดที่ดีจะต้องมีความรู้พื้นฐานในเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากพอสมควร ดังที่ กาแดซซี Ghadessy (อ้างถึงในสำเนา ศรีประมงค์, 2547) ให้ความเห็นว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา ในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา คำศัพท์จึงถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา

เมื่อพิจารณาจากผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) 3 ปีซ้อนหลัง พบว่า ปีการศึกษา 2552 ผลคะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั่วประเทศ ในวิชาภาษาอังกฤษนั้นมีค่าเฉลี่ยที่ 31.75 คะแนน 20.99 คะแนน และ 38.37 คะแนนตามลำดับ (<http://www.niets.or.th/>) และในส่วนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ (สัมภาษณ์ นางศุภกัญญา เพชรบุรี และนางปิณฑิพร ธรรมราช, วันที่ 14 มิถุนายน 2555) พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง คือ 45.44 คะแนน ผู้วิจัยจึงศึกษาวิธีการสอนที่จะทำให้เด็กมีความรู้ในการเรียนคำศัพท์มากขึ้น ซึ่งเกมช่วยในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ การบอกความหมายคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคมีประโยชน์ในการชักจูงให้นักเรียนมีความสนใจในบทเรียน ทำให้เข้าใจและจดจำบทเรียนตลอดจนใช้บททวนบทเรียนได้ดี นอกจากนี้เกมยังช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนทำให้ความเครียดในการเรียนผ่อนคลายลง อีกทั้งเกมยังช่วยส่งเสริมทัศนคติต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ประทีป เสริมสำราญ (2547 : 109) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์โดยการใช้เกมในการจัดการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในด้านผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์สูงขึ้นกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ จากที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า แนวทางที่จะแก้ปัญหาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษควรปรับการเรียนรู้อยู่ โดยใช้กิจกรรมที่มีการนำเอาเกมมาทำการวิจัยในครั้งนี้ จากที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่าแนวทางที่จะแก้ปัญหาผลการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษควรปรับการเรียนรู้อยู่ โดยใช้กิจกรรมที่มีการนำเอาเกมมาทำการวิจัยในครั้งนี้ ดังนั้นในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบการสอนกลุ่มสาระ



การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงมีความสนใจที่จะศึกษาว่าการนำเกมมาประกอบในการสอนคำศัพท์นั้นจะช่วยให้  
นักเรียนมีผลการเรียนรู้ ความคงทนในการเรียนรู้ และความพึงพอใจเป็นอย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2551) ได้ให้ความหมายไว้ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ฉลธิป เจริญทอง (2550) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า ในการเรียนรู้ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษา ต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจอย่างหนึ่งของการเรียนภาษา

บวร สุวรรณผา (2548) ได้กล่าวถึงความคงทนในการเรียนรู้ ถือเป็นเรื่องที่อยู่ในเรื่องของการจำ ความคงทนในการเรียนรู้เป็นการจำหรือระลึกได้หลังจากทิ้งช่วงระยะเวลาไป การจำทำให้เราสามารถนำความรู้ในอดีตที่ผ่านมาผสมผสานกับเรื่องราวในปัจจุบันพัฒนาวิเคราะห์เรื่องราวนั้นใหม่กลายเป็นข้อมูลที่จะนำไปใช้ในอนาคตได้

ปรีชาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2548) ได้กล่าวถึงความหมายไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวกเป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงานและได้ผลตอบแทน คือ ผลที่เป็นความพึงพอใจที่ทำให้เกิดความกระตือรือร้นมีความมุ่งมั่นที่จะทำงานมีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงาน รวมทั้งการส่งผลต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร



### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ยุพิน จันทรศรี (2548) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนและวัดความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 3 สัปดาห์ พบว่าความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05 และมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จริญญา สอนสุด (2550) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

คอนสแตนตียูก (Konstantyuk 2004,51) ได้ศึกษาระเบียบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร สรุปใจความได้ว่า ปัจจัยการสร้างความสามารถในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและความสุขนั้น ได้แก่ การเล่นเกม คำโคลง เกมการสนทนา การอภิปราย เป็นต้น

### ระเบียบวิธีวิจัย

#### 1.รูปแบบการศึกษาวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบ One Group Pretest - Posttest Design ซึ่งมีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2551) ตามตาราง ดังนี้

|   |                |   |                |                |
|---|----------------|---|----------------|----------------|
| E | T <sub>1</sub> | X | T <sub>2</sub> | T <sub>3</sub> |
|---|----------------|---|----------------|----------------|

#### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 73 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 21คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการสุ่มเป็นห้อง

#### 3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ตัวแปรต้น คือ การใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

#### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 แผนใช้เวลาในการจัดกิจกรรมแผนละ 1 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง โดยครอบคลุมเนื้อหาบทที่ 7 My Holiday และบทที่ 8 At the zoo จากหนังสือเรียน Say Hello 3 โดยมีคำศัพท์รวม 53 คำ ทั้งนี้ทำการสอนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียง การบอกความหมายคำศัพท์ การสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้

4.2 แบบทดสอบระหว่างเรียน เป็นแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งประกอบไปด้วย แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำศัพท์ แบบทดสอบการบอกความหมาย คำศัพท์ แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ และแบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค ซึ่งใช้ทำการทดสอบหลังเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้เมื่อเสร็จสิ้นในแต่ละชั่วโมง

4.3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ฉบับ รวม 60 ข้อ

4.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมประกอบการเรียนคำศัพท์ในวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ใช้ประเมินหลังกิจกรรมการเล่นเกมในแต่ละครั้ง รวมทั้งหมด 19 เกม

#### 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรสถานศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อวิเคราะห์มาตรฐานตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เกม แบบทดสอบ และแบบทดสอบความพึงพอใจตามลำดับ

5.2 นำเกมที่จะใช้สอนพร้อมกับแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดรวม 16 ชั่วโมง ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ยกตัวอย่าง เช่น เกมที่ 1 “ Animals Race ” ซึ่งครูจะมีบัตรภาพและบัตรคำศัพท์ที่นักเรียนไม่เคยเล่นมาก่อนมาใช้ในการเล่นเกม โดยการเล่นจะเน้นในเรื่องของการจำคำศัพท์ให้สอดคล้องกับรูปภาพ หลังจากเล่นเกมเสร็จ ครูจะทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบการอ่านออกเสียง การบอกความหมาย การสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้

5.3 เมื่อนักเรียนเรียนครบ 16 ชั่วโมงแล้ว ครูเว้นระยะไป 2 สัปดาห์ จากนั้นครูจะทำการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบการอ่านออกเสียง การบอกความหมาย การสะกดคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค



## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 วิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าเฉลี่ยความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (t-test แบบ dependent samples)

6.2 วิเคราะห์ข้อมูลการทำแบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

6.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

## อภิปรายผลการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่มีการใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ซึ่งจากเดิมนักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์แค่บนกระดาน ไม่มีกิจกรรมการสอนแปลกใหม่ที่ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน มีความสนุกสนาน ไม่แสดงออกถึงความเบื่อหน่ายทางการเรียน

2. นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแสดงว่าเกมที่ใช้สอนนั้นเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสดทวนคำศัพท์ และเมื่อนักเรียนได้เล่นเกมก็เป็นการจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนซ้ำ ๆ และเล่นเกมในทุก ๆ ชั่วโมง เป็นผลให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้

3. นักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด เป็นเพราะนักเรียนทุกคนได้เข้าร่วมกิจกรรม มีโอกาสแสดงออก มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น การทำงานร่วมกันภายในกลุ่มของนักเรียน และจากค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในการเล่นเกมนี้อาจสามารถอธิบายได้ว่าเกมสามารถสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน ในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งแตกต่างจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยทั่วไปที่เน้นให้ผู้เรียนจำกฎเกณฑ์

การใช้ภาษาและผู้สอนเป็นผู้กำหนดกิจกรรมทั้งหมดสังเกตได้จากนักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมที่นักเรียนมีความคิดเห็นกับผู้อื่นว่า เช่น “หนูเล่นเกมแล้วสนุกมากๆค่ะ” “ผมอยากเล่นเกมภาษาอังกฤษอีก”

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย
  - 1) ในการเลือกเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้น ควรพิจารณาถึงความสอดคล้อง หรือลักษณะของเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
  - 2) ครูสามารถออกแบบเกมเพื่อช่วยฝึกทักษะต่าง ๆ ในวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษอ่อน หรือ สอบไม่ผ่าน
2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป
  - 1) ควรมีการศึกษา หรือการวิจัยการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ มาใช้ในการจัดกิจกรรม
  - 2) ควรทำการศึกษาหรือทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ ไปสอนกับวิชาอื่น เช่น วิชาภาษาไทย เป็นต้น

### รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ (2551) *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- จริญญา สอนสุด (2550) *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. นครสวรรค์: วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ฉลาธิป เจริญทอง (2550) *ผลการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกม*. เพชรบุรี: วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- บวร สุวรรณผา (2548) *จิตวิทยาทั่วไป*. นครราชสีมา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2548) *จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- ปิดิพร ธรรมราช และ สุกัญญา เพชรบุรี (2555) *พนักงานมหาวิทยาลัย สายสนับสนุน. สัมภาษณ์*, 14 มิถุนายน 2555.
- ประทีป เสริมสำราญ (2547) *การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. มหาสารคาม: การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



ยุพิน จันทศรี (2548) ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. นครสวรรค์ : ครูสาตรมหาบัณฑิต สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2551) เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ องค์กรจํากัดมหาชน. (2555) ประกาศผลสอบ onetสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 [ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก<http://www.niets.or.th> (วันที่ค้นข้อมูล : 14 มิถุนายน 2555)

Ghadessy, Mohsen. (2000). “Word Lists and Materials Preparation : A New Approach,” English Teachings Forum. 17 (1) : 24-27

Konstantyuk, I.(2004). *Communicative language teaching methodology and the teaching of Ukrainian*. Master Abstracts International,42(1),51.