



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนคลองบางกระทึก
The Development to English Vocabulary of memorization in
Educational Game-Based Skill Practice for Grade 1 Students
at Khlong Bang Krathuek School.

อรปรียา อินทอง, ชัชชฎา ตริทวิวงศ์กุล, ธีรศักดิ์ รัตน์ศรี, วิมลวรรณ สายเกษร

Onpriya Inthong, Chatchada Treethawewongkul, Theerasak Ratsri, Wimonwan Suaykesron.

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University.

Corresponding author, E-mail: Theerasak.rat@mbu.ac.th

Received: December 3, 2025 **Revised:** December 15, 2025 **Accepted:** December 31, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา Blooket 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา Blooket กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 26 คน โดยการสำรวจทั้งหมด (Census) โดยใช้การวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ผลการวิจัยพบว่า

1) ประสิทธิภาพกระบวนการมีค่าแบบฝึกทักษะระหว่างเรียนคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีค่าเฉลี่ย = 27.38, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.58, $E_1 = 80.12$ แบบทดสอบหลังเรียนคะแนนเต็ม 20 มีค่าเฉลี่ย = 17.96, S.D. = 1.61, $E_2 = 90.58$ ดังนั้นประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา (Blooket) ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2) คะแนนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.90 หลังจากได้รับการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.38 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.58 และเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้ค่า t-test พบว่ามีค่า t อยู่ที่ 30.38 และมีค่า df อยู่ที่ 24 มีค่า sig. เท่ากับ 0.00 ปรากฏว่าคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์หลัง



เรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึกสูงกว่าคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ พอใจมาก ค่าเฉลี่ยรวม = 2.48, ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.67

คำสำคัญ : การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้.

Abstract

The purposes of this research were to the objectives are as follows: 1) Develop an instructional plan for English vocabulary memorization for Grade 1 students at Khlong Bang Kratureuk School using game-based leaning. 2) Compare students' English vocabulary achievement before and after learning with the developed game-based exercises and 3) Investigate students' satisfaction toward learning through games-based learning. Research findings indicated that

1.The efficiency of the developed English vocabulary memorization exercises, based on the 80/80 criterion, showed that the process efficiency (E_1) was 80.12, with an average score of 27.38, S.D. = 1.58 out of 30 points. The result efficiency (E_2) was 90.58, with an average post-test score of 17.96, S.D. = 1.61 out of 20 points. These results indicated that the exercises met the required efficiency standard.

2. A comparison of students' English vocabulary achievement before and after learning revealed that the pre-test mean score was 12.19, S.D. = 2.90, while the post-test mean score increased to 27.38, S.D. = 1.58. The t-test analysis showed a significant difference at the .05 level ($t = 30.38$, $df = 24$, $sig. = 0.00$), indicating that students' vocabulary memorization skills improved significantly after using the game-based learning.

3. Student satisfaction toward learning English vocabulary through the Blooket educational game was at a high level (overall mean = 2.48, S.D. = 0.67).

Keywords: Vocabulary of memorization, Game-based learning, Achievement.



บทนำ

การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เริ่มวางรากฐานทางภาษา การจดจำคำศัพท์ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มคลังคำศัพท์ แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระยะยาว (Liang Chen & Wei Lin, 2024) อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาหลายประเทศพบว่า การจดจำคำศัพท์ยังคงเป็นปัญหาสำคัญ โดยเฉพาะในประเทศที่ภาษาอังกฤษไม่ใช่ภาษาแม่ โดยเฉพาะในประเทศไทย

ในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการศึกษาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยระดับประถมศึกษา พบว่า นักเรียนไทยมีค่าเฉลี่ยการจดจำคำศัพท์เพียง 60–65% จากคำศัพท์ที่ใช้บ่อยที่สุด ซึ่งต่ำกว่ามาตรฐานที่คาดหวัง ปัญหานี้พบได้บ่อยในนักเรียนระดับประถมศึกษาที่เพิ่งเริ่มเรียนภาษาอังกฤษ ทำให้การพัฒนาวิธีการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่ง (ชัยภัทร ธนรัตน์ & สมใจ วัฒนากุล, 2567)

การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการจำคำศัพท์ โดยใช้เกมถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของมนุษย์ในหลายด้าน ทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และเทคโนโลยี การเล่นเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ เกมยังเป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ในปัจจุบันมีการนำกลยุทธ์ใหม่ๆ มาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจดจำคำศัพท์ เช่น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เกมการศึกษา หรือแอปพลิเคชันออนไลน์ ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจและทำให้การเรียนรู้สนุกสนานยิ่งขึ้น งานวิจัยของ Li และ Zhang (2024) พบว่า ผู้เรียนที่ใช้สื่อดิจิทัลมีอัตราการจดจำคำศัพท์สูงขึ้นเฉลี่ย 18% เมื่อเทียบกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิม หนึ่งในเครื่องมือที่ได้รับความนิยมคือ Blooket ซึ่งเป็นเกมการศึกษาที่ออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ผ่านการแข่งขันและการตอบคำถามในรูปแบบเกมการศึกษา

สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) ของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) อธิบายว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและปฏิบัติจริงในกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่ใช่เพียงการฟังหรือท่องจำเท่านั้น การลงมือทำช่วยให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง เกิดการเชื่อมโยงระหว่างความรู้กับการใช้จริง และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล ทฤษฎีนี้จึงเน้นการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อพัฒนาทั้งทักษะ ความรู้ และคุณลักษณะในการดำเนินชีวิตอย่างรอบด้านในขณะเดียวกัน ชุดแบบฝึกทักษะ (Skill Drills) ยังคงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญ เนื่องจากสามารถออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน และช่วยให้เกิดการฝึกซ้ำเพื่อเสริมสร้างการจดจำได้อย่างเป็นระบบ (Liang Chen & Wei Lin, 2024)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงใคร่ประสงค์ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา โดยการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงมีความสำคัญ



เพราะจะช่วยให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมที่สุดสำหรับพัฒนาทักษะการจดจำ คำศัพท์ ซึ่งอาจส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยรวม และเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาของ นักเรียนในชีวิตประจำวันต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลัง เรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ เกมการศึกษา Blooket

สมมติฐานการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก คะแนน หลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิยามศัพท์ของการวิจัย

การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คำศัพท์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ประกอบไปด้วยคำหรือกลุ่มคำใน ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการสื่อสารและแสดงความหมาย ซึ่งเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ ผลไม้อาหาร และอุปกรณ์ การเรียน ที่ใช้ในบริบทต่างๆ เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือข้อมูล

ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา หมายถึง ชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเป็นแบบฝึกทักษะที่ออกแบบ มาอย่างเป็นระบบเพื่อฝึกฝนทักษะ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมีรูปแบบเกมออนไลน์ที่มี กฎเกณฑ์และรูปแบบการแข่งขัน โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษาโดยใช้แพลตฟอร์ม Blooket ซึ่งมีทั้งหมด 3 หมวด หมวดละ 10 คำ รวมทั้งหมด 30 คำ ดังนี้ ภาษาอังกฤษ

หมวดที่ 1 คือ คำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์

หมวดที่ 2 คือ คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและผลไม้

หมวดที่ 3 คือ คำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียน มาใช้ในการฝึกการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หมายถึง ผลคะแนนแบบทดสอบหรือความสำเร็จที่ผู้เรียนได้รับหลังจาก กระบวนการเรียนการสอน ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง คะแนนหรือระดับความสามารถในการจำคำศัพท์



ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากได้รับการเรียนการสอนโดยการชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษาผ่านแพลตฟอร์ม Blooket

นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 รวมทั้งสิ้น 26 คน

ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา Blooket ในด้านเนื้อหาและความเหมาะสมของชุดแบบฝึกทักษะ ด้านเกมและกิจกรรมที่ใช้ในแบบฝึก และด้านความสวยงามและประโยชน์ที่ได้รับ โดยวัดได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 9 ข้อ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยเป็นรายด้านดังนี้

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก จำนวน 26 คน

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 รวมทั้งสิ้น 26 คน โดยใช้วิธีการสำรวจทั้งหมด (Census) เนื่องจากจำนวนประชากรมีจำกัดและไม่มาก จึงใช้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มเป้าหมาย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้คำศัพท์ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทำวิจัย ตั้งแต่วันที่ 25 เดือนพฤษภาคม 2568 ถึงวันที่ 30 เดือนพฤษภาคม 2568 ปีการศึกษา 2568

ด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น: แผนการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา

ตัวแปรตาม: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ 3 ชนิด คือ

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก
- 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก (Pre-test และ Post-test)
- 3) แบบประเมินความพึงพอใจการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบาง

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือของวิจัยในครั้งนี้

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำตามขั้นตอนจำนวน 1 ชุด โดยดำเนินการดังรายละเอียด ต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ และมาตรฐานการเรียนรู้ คุณภาพผู้เรียน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ แกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานเพื่อศักราช 2551

1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อศักราช 2551 เกี่ยวกับเนื้อหา โครงสร้างเวลาเรียน การวัด และ การประเมินผล

1.3 กำหนดเนื้อหา และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึก ทักษะเกมการศึกษา Blooket

1.4 นำแผนไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ นางสาวณัฐกร ทองราช, นางสุนทรีย์ ผ่องแผ้ว และนายจิรวุฒิ อริยวัฒน์วงศ์ ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัย มีค่า อยู่ที่ 1.00

1.5 ปรับปรุงและพัฒนาตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกม การศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นนำผล การทดลองมาวิเคราะห์คุณภาพ ชุดแบบฝึกทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษและการสร้างเกมการศึกษา Blooket เพื่อหาประสิทธิภาพให้ได้ตามเกณฑ์ 80/80 กล่าวคือ ระดับประสิทธิภาพของชุดแบบฝึกทักษะกับ เกมการศึกษาที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ คิดได้จากคะแนนเรียนรวมกัน และคะแนนหลังการใช้ชุดแบบฝึก ทักษะกับเกมการศึกษา โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 (คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากทำแบบทดสอบ



ระหว่างเรียนด้วยใบงาน) E₂ (คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนจนจบบทเรียนทั้งหมด)

2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก ในการศึกษาที่ผู้วิจัยได้จัดทำและดำเนินการดังรายละเอียด ต่อไปนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และมาตรฐานการเรียนรู้ คุณภาพผู้เรียน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อศักราช 2551

2.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อศักราช 2551 เกี่ยวกับเนื้อหา โครงสร้างเวลาเรียน การวัด และ การประเมินผล

2.3 กำหนดเนื้อหา และสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก

2.4 นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมตรวจหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา กับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (index of Item objective congruence; IOC) มีค่าอยู่ที่ 1.00

2.5 ปรับปรุงและพัฒนาตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.6 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3) แบบประเมินความพึงพอใจการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก ในการศึกษาที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจจำนวน 9 ข้อลักษณะแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) 3 ระดับ ดังนี้

3 หมายถึง ระดับความพอใจมาก

2 หมายถึง ระดับความพอใจปานกลาง

1 หมายถึง ระดับความพอใจน้อย

3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ



3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างโดยพิจารณาจากดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับการแสดงความคิดเห็นโดยเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

3.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก

3.6 นำผลการประเมินของแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) (Cronbach, 1984: 16): อ้างอิงใน (บุญชม ศรีสะอาด 2535: 161)

วิธีดำเนินการวิจัย

- 1) ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
- 2) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น
- 3) เก็บคะแนนฝึกระหว่างเรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา
- 4) ทำการทดสอบหลังเรียน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ต่อไป

ผลการวิจัย

จากงานวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก สรุปผลวิจัยดังต่อไปนี้

1) ผลประสิทธิภาพของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 จากกระบวนการ (E_1) และ (E_2) พบว่าประสิทธิภาพกระบวนการมีค่าแบบฝึกทักษะระหว่างเรียนคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีค่าเฉลี่ย = 27.38, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.58, E_1 = 80.12 แบบทดสอบหลังเรียนคะแนนเต็ม 20 มีค่าเฉลี่ย = 17.96, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.61, E_2 = 90.58 ดังนั้นประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D. = 2.90) หลังจากได้รับการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.38 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.58 และเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้ค่า t-test พบว่ามีค่า t อยู่ที่ 30.38 และมีค่า df อยู่ที่ 24 มีค่า sig. เท่ากับ 0.00 ปรากฏว่าคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก สูงกว่าคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



3) การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 26 คน ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา Blooket พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ พอใจมาก (ค่าเฉลี่ยรวม = 2.48, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.67)

เมื่อพิจารณาเป็นด้านต่าง ๆ พบว่า

1) ด้านเนื้อหาและความเหมาะสมของชุดแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย = 2.42, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.70 แสดงว่าเนื้อหาเหมาะสมกับวัยและเข้าใจง่าย และสอดคล้องกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2) ด้านเกมการศึกษาและกิจกรรมที่ใช้ในแบบฝึก มีค่าเฉลี่ย = 2.47, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.69 แสดงว่าเกมการศึกษามีความสนุก เข้าใจง่าย และช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดี

3) ด้านความสวยงามและประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย = 2.54, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.64 แสดงว่าชุดแบบฝึกมีภาพประกอบที่น่าสนใจและช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก ในครั้งนี้ผู้วิจัยนำเสนอประเด็นในการอภิปรายผลได้ดังนี้

1) ผลประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา (Blooket) ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 จากกระบวนการ (E₁) และ (E₂) พบว่าประสิทธิภาพกระบวนการมีค่าแบบฝึกทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างเรียนคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยแบ่งเป็น 3 ครั้ง ครั้งละ 30 คะแนน โดยคะแนนเฉลี่ยรวมมีค่า = 72.11 แบบทดสอบหลังเรียนคะแนนเต็ม 20 คะแนน มีค่าเฉลี่ย = 17.96, S.D. = 1.61, E₂ = 90.58 ดังนั้นประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา (Blooket) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2551 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชฎาพร ยางเงิน (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยักษ์ภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่าแอปพลิเคชันเกมเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ 82.96/85.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงให้เห็นว่าแอปพลิเคชันสามารถส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหตุผลหนึ่งอาจเป็นเพราะรูปแบบของเกมที่ช่วยสร้างแรงจูงใจภายใน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning: GBL) ที่ระบุว่าเกมช่วยเพิ่มสมาธิ



ความสนุก และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าแอปพลิเคชันเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ของนักเรียนได้จริง ผลนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุกัญญา ธรรมธีระศิษฐ์ และคณะ (2564) รวมถึงงานของนวลชนก นิลขำ (2560) ที่พบว่าการใช้เกมการศึกษาในการเรียนคำศัพท์ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ การใช้เกมประกอบการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับสถานการณ์ในเกม ทำให้เกิดการจดจำที่ยั่งยืน ในด้านความพึงพอใจ ผลการประเมินพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่าเกมเป็นสื่อการสอนที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนระดับประถมศึกษาได้ดี เนื่องจากลักษณะของเกมมีความสนุก ทำทาย และช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่ตึงเครียด ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ผลนี้สอดคล้องกับงานของ Kongkeaw & Yoshida (2023) และงานของ ขจิตร์ตัน สูงกลาง (2559) ที่รายงานว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนผ่านเกมในระดับสูง และเกมมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียน

โดยรวมแล้ว การใช้แอปพลิเคชันเกมเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษช่วยส่งเสริมทั้งประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่มีศักยภาพในการยกระดับการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาให้มีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.19 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.90 หลังจากได้รับการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.38 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.58 และเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้ค่า t-test พบว่ามีค่า t อยู่ที่ 30.38 และมีค่า df อยู่ที่ 24 มีค่า sig. เท่ากับ 0.00 ปรากฏว่าคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก สูงกว่าคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องมาจากชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษาถูกพัฒนาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พ.ศ. 2551 โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้กับตัวชี้วัดเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทางการศึกษา การใช้ข้อสอบแบบปรนัย 3 ตัวเลือก ช่วยวัดผลสัมฤทธิ์ได้อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ ทำให้มั่นใจว่าชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษามีคุณภาพและเหมาะสมกับผู้เรียน แสดงให้เห็นว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของวิภาวี ตรีวิมล และ สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต (2567) เรื่อง การพัฒนาชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบโปนิกส์เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังหัวดอย สังกัดกลุ่มโรงเรียนน้ำหมั้น-หาดลำ จังหวัดอุดรธานี พบว่า ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่าน



แบบโฟนิक्सสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของชฎาพร ยางเงิน (2564) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยะผา จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา มีค่าคะแนนเฉลี่ย 20.05 คิดเป็นร้อยละ 68.33 ซึ่งสูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยเพียง 12.26 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 40.88 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่ม พบว่าการใช้เกมการศึกษาช่วยให้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า โดยมีค่าความแตกต่างเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 27.45 และแตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ลักษณะของเกมการศึกษาที่ประกอบด้วย ความสนุก ความท้าทาย และการมี ปฏิสัมพันธ์ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) ส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเนื้อหาได้มากขึ้น เกิดการจดจำและทำความเข้าใจเนื้อหาได้ดี ขึ้น แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่มองว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ตรงและการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งเกมการศึกษาให้โอกาสตรงตามแนวคิดดังกล่าว

ผลการวิจัยยังพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก แสดงให้ เห็นว่ากิจกรรมเกมช่วยลดความกังวลและเพิ่มความมั่นใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนรู้สึกสนุกและไม่ กัดดัน ส่งผลให้เกิดการยอมรับต่อวิธีการเรียนรู้รูปแบบนี้ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก” ซึ่งพบว่า การใช้ชุดแบบฝึกที่มีลักษณะเป็นเกม การศึกษา ช่วยพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนมี ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และผู้เรียนมีความสนใจและความพึงพอใจในการ เรียนรู้ในระดับสูง งานวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าเกมการศึกษาสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและเพิ่มความสุขใน กระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาในครั้งนี้ ที่พบว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยเกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าวิธีการเรียนแบบปกติอย่างชัดเจน ดังนั้น การเปรียบเทียบ งานวิจัยทั้งสองฉบับสะท้อนให้เห็นว่า เกมการศึกษาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูง สามารถ นำไปใช้ทั้งในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 และชั้นประถมศึกษาปีที่อื่น ๆ โดยช่วยส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ พัฒนาการคิด และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งยังเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความหมายมากยิ่งขึ้น

3) ผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับ “พอใจมาก” (ค่าเฉลี่ย = 2.48, S.D. = 0.67) แสดงให้เห็นว่า การนำชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา Blooket มาใช้เป็นสื่อ



การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในกลุ่มเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นแนวทางที่เหมาะสมและได้รับการตอบรับเชิงบวกจากผู้เรียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของเกมการศึกษาในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนตั้งแต่อายุน้อย เมื่อพิจารณาแยกตามด้านต่าง ๆ พบว่าด้านเนื้อหาและความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย = 2.42, S.D. = 0.70) ได้คะแนนค่อนข้างสูง แสดงว่าแบบฝึกได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับความเข้าใจและวัยของเด็ก ป.1 ซึ่งช่วยลดอุปสรรคในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ด้านเกมและกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย = 2.47, S.D. = 0.69) ที่มีความสนุก เข้าใจง่าย และส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ ถือเป็นจุดแข็งของการใช้ Blooket โดยเฉพาะในบริบทของการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะในการเล่นเกมนสามารถกระตุ้นการจดจำและทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้ด้านความสวยงามและประโยชน์ (ค่าเฉลี่ย = 2.54, S.D. = 0.64) ที่ได้คะแนนสูงสุด แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบของเกม (ภาพประกอบ, รูปแบบการนำเสนอ) มีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ของเด็ก การอภิปรายผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่อง เช่น งานวิจัยของ Thongrach (2023) ที่พบว่านักเรียน ป.3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์อังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังจากใช้เกม Blooket และผู้เรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการใช้ Blooket (Thongrach, 2023) นอกจากนี้ งานวิจัยของ Srirawat (2565) เกี่ยวกับการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Booklet พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 3.86, S.D. = 0.90) ซึ่งสนับสนุนว่าการรวมรูปแบบการแข่งขันและเกมสามารถเพิ่มแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ งานวิจัยอื่นเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (เช่น การใช้เกมเสริมทักษะใน ป.5) ก็พบผลลัพธ์ในแง่บวก ทั้งในด้านการจดจำคำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนซึ่งยิ่งเสริมให้ผลวิจัยปัจจุบันมีความน่าเชื่อถือและสอดคล้องกับแนวโน้มของการวิจัยในวงการการศึกษาที่เกมการศึกษาส่งผลดีต่อการเรียนรู้

ดังนั้น การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดแบบฝึกทักษะเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคลองบางกระทึก จึงมีประสิทธิภาพเป็นไปตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาครั้งนี้มีข้อเสนอแนะเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1) ผู้วิจัยควรเพิ่มคำศัพท์และเกมที่มีความหลากหลาย และเป็นคำศัพท์ที่ใช้ได้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน

1.2) ผู้สอนควรจัดกิจกรรมให้มีความยืดหยุ่น เนื่องจากบางกิจกรรมต้องใช้เวลาจำนวนมาก

1.3) ครูผู้สอนควรแทรกกิจกรรมที่เหมาะสมกับสื่อการสอน หรือให้นักเรียนเสนอเกมที่นักเรียนสนใจหรืออยากเล่น เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน



2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1) แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษสามารถนำไปปรับใช้กับกลุ่มผู้เรียนที่ยังมีผลการเรียนต่ำ และสามารถนำมาสอดแทรกในบทเรียนเพื่อที่จะทำให้การเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.2) ควรมีการสร้างแบบฝึกทักษะ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอนให้ทันสมัยกับสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อเพิ่มความหลากหลายและความน่าสนใจในการเรียนมากขึ้น

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). *รายงานผลการประเมินความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยระดับประถมศึกษา*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- จิรารัตน์ บุญส่ง, และ กิตติพงษ์ สมน์ส. (2567). การศึกษาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยระดับประถมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ไทย*, 12(1), 45-59
- ชฎาพร ยางเนิน. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอยะรัง จ.ปัตตานี*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชวาล แพร่ตฤณ. (2552). *หลักการสร้างแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชัยภัทร ธนรัตน์, และ สมใจ วัฒนากุล. (2567). การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนระดับประถมศึกษาโดยใช้สื่อเกมการศึกษา. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 10(2), 88-102.
- ล้วน สายยศ, และ อังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- ล้วน สายยศ, และ อังคณา สายยศ. (2539). *สถิติสำหรับครู*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- วิภาวี ตรีวิมล, และ สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต. (2567). การพัฒนาชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังหัวดอย จังหวัดอุดรธานี. *วารสารศึกษาศาสตร์และการเรียนรู้*, 22(1), 75-90.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). *รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย*. กระทรวงศึกษาธิการ
- Chen, L, & Lin, W. (2024). *Cognitive strategies for vocabulary retention in early English learners*. *International Journal of Language Learning*, 42(2), 115-130.



- Kuvvetli, K.I.Y., & Murat, M. (2023). A triangulated approach to the digital game-based Learning for vocabulary acquisition. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 8(3), 44-58.
- Li, H., & Zhang, J. (2024). *Digital gamification and vocabulary learning outcomes in Primary EFL contexts. Asian Journal of Educational Research*, 14(1), 22-37.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Thorndike, E. L. (1949). *Human learning*. New York, NY: Appleton-Century-Crofts.
- Yang, Y., & Hsieh, W.-M. (2024). Reducing foreign language anxiety to improve English vocabulary learning in online simulation games. *Computers & Education*, 210, 105–118.