

บทความวิจัย (Research Article)

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยเกมออนไลน์
(Wordwall) : กรณีศึกษานักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 4
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
The Development of Learning English Vocabulary in Daily
Life via Online Games (WordWall): A Case Study of the 4th Year
English Major Students at the Faculty of Humanities and
Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

ปิยธิดา จันคะณา¹ วิลาสินี ปาเฉย¹ และปทุมพร บุญชุม^{2*}

Phiyatida Chankana¹, Wilasinee Pachoei¹ and Patumporn Boonchum^{2*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ (เวิร์ดวอลล์) และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของ นักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้เกมออนไลน์ (เวิร์ดวอลล์) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เกมออนไลน์เกมคำศัพท์เวิร์ดวอลล์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเล่นเกมเวิร์ดวอลล์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4

¹ นักวิชาการอิสระ

Independent scholar

^{2*} สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

English Department, Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

*Corresponding author; email: patumpornb@gmail.com

(Received: 29 February 2024; Revised: 11 April 2024; Accepted: 28 May 2024)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 28.70$ และ $S.D. = 2.81$) 2) ผลความพึงพอใจเฉลี่ยของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยเกมคำศัพท์ออนไลน์ในภาพรวม อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$ และ $S.D. = 0.72$)

คำสำคัญ: การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมคำศัพท์ออนไลน์

Abstract

This research aims to (1) study the students' vocabulary learning skills before and after using online vocabulary games (Wordwall) and (2) study the students' satisfaction with English vocabulary learning activities in daily life using Wordwall games. The sample was 30 fourth-year English major students studying in the first semester of the 2023 academic year at the Faculty of Humanities and Social Sciences, Phibulsongkram Rajabhat University. The research instruments included: (1) pre- and post-tests measuring achievement in learning English vocabulary, (2) the online games (WordWall), and (3) questionnaires on satisfaction with using Wordwall games to develop English language skills. Data were analyzed by the mean score, standard deviation, and t-test. The results of this study were (1) the students' vocabulary learning skills after using Wordwall games were higher ($\bar{X} = 28.70$ and $S.D. = 2.81$) and (2) the average satisfaction results of the students learning with the online vocabulary games were at the highest level ($\bar{X} = 4.61$ and $S.D. = 0.72$).

Keywords: development of learning English vocabulary, learning English vocabulary, online word games

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันมีความก้าวหน้าและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีทำให้ปัจจุบันสื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนในสังคมมากขึ้น เทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้การเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ซึ่งในปัจจุบัน การเรียนการสอนในห้องเรียนก็สามารถดัดแปลงตามความเหมาะสม ปัจจุบันผู้คนมักจะใช้สื่อออนไลน์ใน

การติดต่อสื่อสารหรือหาความรู้เพิ่มเติมแทนการใช้ห้องสมุด ซึ่งการใช้เกมออนไลน์ประกอบการสอนจึงเป็นสิ่งที่เข้ามาช่วยให้เพิ่มทักษะในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ และยังสามารถเพิ่มทักษะการเรียนรู้ได้ เกมเป็นสื่อหนึ่งที่มีการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถสร้างเกมขึ้นมาให้เหมือนกับชีวิตจริง

เกมเป็นสื่อหนึ่งที่มีการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถสร้างเกมขึ้นมาให้มีความเหมือนกับชีวิตจริง และให้ความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน เกมออนไลน์เป็นสื่อที่เป็นยอดนิยมในสังคมปัจจุบันที่สามารถนำเสนอสาระและความบันเทิงต่าง ๆ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ นิติยา ดวงเงิน (2547) ซึ่งได้ทำการวิจัย พบว่า เกมช่วยให้นักเรียนเขียนตัวอักษรถูกต้องตามหลักการเขียนและสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้องมากขึ้น เกมที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น เกมออนไลน์ ซึ่งวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนผ่านเกมออนไลน์ สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีการเรียนรู้มากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความสุขไปพร้อมกับการเรียนรู้ เกมจะช่วยเพิ่มทักษะในด้านอื่นให้กับผู้เรียนได้ และยังเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถมีความสุขในการเรียน

การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษจึงเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยในปัจจุบัน เพราะเป็นภาษาสากลที่มีการใช้กันแพร่หลายทั่วโลก เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามต้องการในแต่ละสถานการณ์ และในชีวิตประจำวัน ดังนั้น การที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษาซึ่ง การเรียนรู้ในขั้นตอนแรกที่สุดคือ การเรียนรู้คำศัพท์ที่ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เป็นขั้นตอนพื้นฐานทางการเรียนรู้ทางด้านภาษา (อนุภาพ ดลโสภณ, 2556) การที่ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ จะทำให้ผู้เรียนสามารถพูดสื่อสารได้ และสามารถเข้าใจผู้อื่นในการสื่อสาร เพราะผู้คนในปัจจุบันนั้นใช้คำศัพท์ที่พบได้ในชีวิตประจำวันในการสื่อสาร ผู้เรียนจึงควรจดจำคำศัพท์ให้ได้มากที่สุดเท่าที่สามารถจะจดจำได้

จากประสบการณ์ในการเรียนภาษาอังกฤษของตนเอง และจากการสอนภาษาอังกฤษของผู้ร่วมวิจัย พบว่า ผู้เรียนหลายคนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีพอ ซึ่งถ้าหากผู้เรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ อาจจะทำให้ยากต่อการศึกษาเนื้อหาภาษาอังกฤษอื่น ๆ ในอนาคต จากปัญหานี้ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเครื่องมือ อย่างเช่น เกมออนไลน์เวิร์ดวอลล์ (Wordwall) ที่เป็นสื่อการเรียนที่มีรูปแบบหลากหลาย ผู้สอนและผู้เรียนสามารถพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

คำศัพท์ และสามารถสร้างทรัพยากรการสอนได้ด้วยตนเอง เพื่อจะได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 และชั้นปีอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนที่ต้องเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อย่างเช่น นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาให้นักศึกษามีความสามารถทางด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันสูงขึ้น อีกทั้งยังมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์เป็นสื่อการเรียนรู้ ซึ่งผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุง และพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ให้ประสิทธิภาพมากขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ (เวิร์ดวอล)
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้เกมออนไลน์ (เวิร์ดวอล)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1) กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์

กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์เป็นวิธีการที่ผู้เรียนใช้แก้ปัญหาในขณะที่กำลังเรียนรู้คำศัพท์ โดยมีนักวิชาการและนักวิจัยหลายท่าน กล่าวถึงกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ ดังนี้

การศึกษาวิจัยของ คาเมรอน (Cameron, 2005, p. 92) เกี่ยวกับความหมายของกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่า กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ตั้งอยู่บนพื้นฐานของกลวิธีการเรียนรู้ภาษา กล่าวคือการกระทำที่ผู้เรียนนำมาพัฒนาตนเองเพื่อให้เข้าใจ และจดจำคำศัพท์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของซ็อกเมน (Sokmen, 1997, p. 237) ที่ว่ากลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์เป็นการแสดงออกขั้นพื้นฐานของผู้เรียน เพื่อช่วยผู้เรียนให้เรียนรู้ เข้าใจความหมาย และจดจำคำศัพท์เหล่านั้นได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รูตเมตส์ (Ruutemets, 2005, p. 8) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นประเภทหนึ่งของกลวิธีการเรียนรู้ภาษา ซึ่งเป็นวิธีการหรือขั้นตอนต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยผู้เรียนใช้กลวิธีดังกล่าวเพื่อค้นหาความหมายของคำศัพท์ จดจำคำศัพท์ไว้ในระยะยาว เรียกใช้คำศัพท์ได้เมื่อต้องการ และใช้คำศัพท์สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

การศึกษาวิจัยของ เอลลิส (Ellis, Tanaka & Yamazaki, 1994, p. 18) เกี่ยวกับความหมายของกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่า ความสามารถด้านคำศัพท์จำเป็นต้องอาศัยการใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ การจำแนกคำ การสะกดคำ การออกเสียงคำ และการเกิดร่วมกันของคำ ดังนั้น ผู้เรียนภาษาต่างประเทศควรใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ เพื่อช่วยให้เรียนรู้และเข้าใจความรู้ด้านคำศัพท์ของภาษาเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาวิจัยของ ชมิตต์ (Schmitt, 1997, p. 199) ระบุว่า ครูผู้สอนไม่สามารถสอนคำศัพท์ได้ทุกคำในห้องเรียนเพราะคำศัพท์มีจำนวนมากและเวลาที่มีจำกัด ถ้าผู้เรียนมีการใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ ก็ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ด้วยตนเองทั้งในและนอกห้องเรียน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีคลังคำศัพท์เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

กล่าวโดยสรุป กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง วิธีการหรือเทคนิค สำหรับการศึกษา ค้นคว้าหาความหมายของคำศัพท์ในขณะที่กำลังเรียนรู้คำศัพท์ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังเป็นวิธีการที่เพิ่มพูนความรู้ความสามารถทางด้านคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียน การใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันในห้องเรียนและนอกห้องเรียนของผู้เรียน รวมทั้งการใช้การเรียนรู้ด้วยตนเอง (พัฐนนท์ พลหาญ, 2559) ซึ่งการใช้เกมออนไลน์ในการเรียนรู้คำศัพท์ก็ถือเป็นหนึ่งวิธีที่ผู้เรียนสามารถใช้ได้ด้วยตนเองเช่นกัน

2) ความสำคัญในการใช้เกมออนไลน์ในการประกอบการเรียนรู้คำศัพท์

การศึกษาวิจัยของ นิตยา ฤทธิโยธี (2540, น. 6) เกี่ยวกับความสำคัญในการใช้เกมออนไลน์ในการประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ พบว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ให้นักเรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ในด้านของการใช้คำศัพท์ได้มีผู้ให้ความสำคัญไว้ ดังนี้ เกมสามารถนำมาประยุกต์ในการตามคำศัพท์ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาวิจัยของ นิตยา สุวรรณศรี (2540, น. 51 - 58) และโจนส์ (Johnes, 1999, pp. 1 - 17) ระบุว่า การใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกม มาใช้จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ขั้นไหน ขั้นนำเข้าเรียนขั้นสอน และขั้นปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เริ่มให้ เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกม ควรที่

จะแจ้งให้นักเรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมคืออะไร มีกฎกติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการ และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นมีจุดมุ่งหมาย ควรจะอย่างไรจนจบการแข่งขัน

โดยสรุป การใช้เกมออนไลน์ในการประกอบการเรียนรู้คำศัพท์จึงสำคัญในด้านการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้ไม่รู้สึกลำบากหรือรู้สึกตึงเครียดจนเกินไปที่จะเรียนรู้

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 2 ห้องเรียน นักศึกษาทั้งหมดในระดับมีจำนวน 89 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างเจาะจง (purposive sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มเรียนที่มีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องในชั้นเรียน มากกว่าสาขาวิชาอื่น จึงถูกคัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 30 คน

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือใช้ในการทดลองจัดการเรียนรู้ ได้แก่ (1) เกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ประกอบด้วยเกมเวิร์ดวอลล์ (WordWall) (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน โดยแบ่งออกเป็น 4 หมวดหมู่ ประกอบด้วยอาชีพ สถานที่ ร่างกาย และโรงเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

3) การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1) ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (index of Item objective congruence; IOC)

3.2) วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษจะเป็นเกณฑ์การประเมินตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ของลิเคิร์ต (5-point likert scale) 5 ระดับคือ

ระดับความพึงพอใจ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับความพึงพอใจ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับความพึงพอใจ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

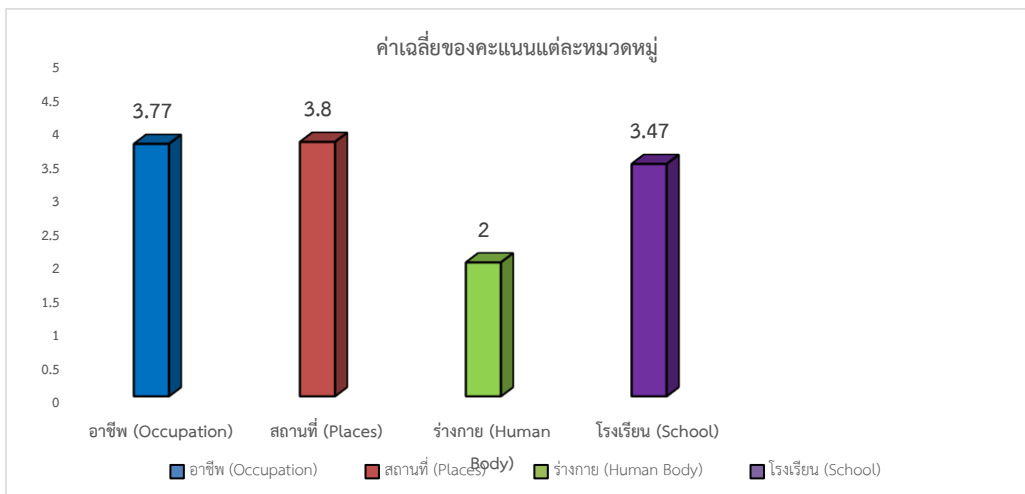
ระดับความพึงพอใจ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับความพึงพอใจ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมออนไลน์คำศัพท์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามโดยนำคะแนนความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนและหลังการศึกษาเปรียบเทียบ แสดงผล ดังนี้

1) ศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน



ภาพ 1 ผลของค่าเฉลี่ยคะแนนแต่ละหมวดหมู่คำศัพท์

จากภาพ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนในแต่ละหมวดหมู่ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม มีผลค่าเฉลี่ยตามลำดับ ดังนี้ หมวดหมู่ สถานที่ (Places) มีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ในลำดับสูงสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 คะแนน ลำดับที่สอง ได้แก่ หมวดหมู่ อาชีพ (Occupation) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 คะแนน ลำดับที่สาม ได้แก่ หมวดหมู่ โรงเรียน (School) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 คะแนน และลำดับสุดท้าย ได้แก่ หมวดหมู่ ร่างกาย (Human Body) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.00 คะแนน โดยแสดงตัวอย่างภาพเกมเวิร์ดวอลที่ใช้ในพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามหมวดหมู่ ดังนี้



ภาพ 2 ตัวอย่างเกมเวิร์ดวอลเพื่อใช้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามหมวดหมู่

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเวิร์ดวอล

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเวิร์ดวอล

การทดสอบ	N	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ก่อนเรียน	30	21.40	3.29
หลังเรียน	30	28.70	2.81

จากตารางพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมออนไลน์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จำนวน 30 ข้อ หลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 28.70 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.81 สูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.29

3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้เกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์การตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้เกมเวิร์ดวอล มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 2 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเวิร์ดวอล

หัวข้อ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหาสาระ			
1. เนื้อหาสาระสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.61	มากที่สุด
2. เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.63	0.55	มากที่สุด
3. เนื้อหาเข้าใจง่ายและอธิบายชัดเจน	4.57	0.76	มากที่สุด
4. ความถูกต้องของเนื้อหา	4.60	0.80	มากที่สุด
5. ปริมาณคำศัพท์แต่ละหมวดหมู่มีความเหมาะสม	4.70	0.59	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเนื้อหาสาระ	4.62	0.66	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล			
6. การวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	4.33	1.04	มาก
7. วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมที่กำหนดในจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.70	มากที่สุด
8. เครื่องมือมีความเหมาะสม	4.77	0.56	มากที่สุด
9. เกณฑ์การประเมินมีความชัดเจน	4.77	0.59	มากที่สุด
10. มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง	4.77	0.56	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านวัดและประเมินผล	4.65	0.69	มากที่สุด

ตาราง 2 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเวิร์ดวอล (ต่อ)

หัวข้อ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ด้านประโยชน์จากการเรียนรู้			
11. การใช้เกมออนไลน์ช่วยให้อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.53	0.92	มากที่สุด
12. การใช้เกมออนไลน์ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์เกิดความสุขในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น	4.50	0.92	มาก
13. การใช้เกมออนไลน์ช่วยเพิ่มปริมาณความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.73	0.63	มากที่สุด
14. การใช้เกมออนไลน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.43	0.92	มาก
15. เกมออนไลน์ช่วยสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น	4.63	0.66	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านประโยชน์จากการเรียนรู้	4.57	0.81	มากที่สุด
รวม	4.61	0.72	มากที่สุด

จากตาราง แสดงระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จำนวน 30 คน ในภาพรวมของความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.72) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ คือ ด้านเนื้อหาสาระ มีระดับความพึงพอใจ ระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.66) ด้านวัดและการประเมินผล มีระดับความพึงพอใจ ระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.69) และ ด้านประโยชน์การเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.72)

สรุปและอภิปรายผล

1) ผลการศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันหลังการใช้เกมออนไลน์ (เวิร์ดวอลล์) เพื่อการเรียนรู้และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมออนไลน์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พบว่า หลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 28.70 คะแนน โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.81 และก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.40 คะแนน และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.29 โดยทดสอบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 7.3 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนค่าเฉลี่ยในแต่ละหมวดหมู่ จะพบว่า ค่าเฉลี่ยในหมวดหมู่สถานที่ (Places) มีค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ในลำดับสูงสุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 คะแนน และลำดับที่สอง ได้แก่ หมวดหมู่ อาชีพ (Occupation) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 คะแนน ลำดับที่สาม ได้แก่ หมวดหมู่ โรงเรียน (School) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 คะแนน และลำดับสุดท้าย ได้แก่ หมวดหมู่ร่างกาย (Human Body) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.00 คะแนน ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ชำนาญคำศัพท์ในหมวดหมู่ร่างกาย (Human Body) เพราะนักศึกษาส่วนใหญ่ทำคะแนนในข้อสอบได้น้อยกว่าหมวดหมู่อื่น นอกจากนี้ ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียนโดยรวมสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 7.3 ทั้งนี้อาจเกิดจากเกมเวิร์ดวอลล์ (Wordwall) มีเนื้อหา ของคำศัพท์ที่เหมาะสมกับระดับความสามารถและวัยของผู้เรียน โดยเกมคำศัพท์จะทำให้ผู้เรียน สามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนมาประยุกต์ใช้ภายในเกม และช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ใหม่จากคำศัพท์ภายในเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เอลลิส (Ellis, Tanaka & Yamazaki, 1994, pp. 60 - 68) เกี่ยวกับประเภทของคำศัพท์ พบว่า ได้แบ่งประเภทการเรียนรู้ คำศัพท์ ออกเป็น 2 ประเภท คือการเรียนรู้โดยชัดแจ้ง (Explicit learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนรู้ว่าตนเองกำลังเรียน คำศัพท์อยู่โดยการค้นหาความหมาย สร้างและทดสอบองค์ความรู้ เรียนรู้ตามกฎที่ครูเป็นผู้บอก เช่น การพัฒนาคำศัพท์โดยการท่องจำจำนวนการเชื่อมโยงคำศัพท์กับ ความหมาย ในขณะที่การเรียนรู้โดยนัย (Implicit learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนไม่รู้ว่า ตนเองกำลังเรียนคำศัพท์อยู่ เป็นการซึมซับความรู้อย่างเป็นธรรมชาติจากประสบการณ์รอบตัว เช่น การเรียนรู้หน่วยเสียง การออกเสียงคำใหม่โดยการได้ยินหรือได้ฟังโดยตรง ซึ่งจะได้ชัด ในเด็กที่กำลังเรียนรู้ภาษาจากคำศัพท์ นอกจากนี้ เทคนิคการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสอนที่ เชื่อมโยงข้อมูลเก่าและข้อมูลใหม่ หรือความรู้เก่ากับความรู้ใหม่ของผู้เรียนเข้าด้วยกัน

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เลวิน (Levin, 1993) กล่าวว่า Mnemonics เป็นกลยุทธ์ที่ใช้ในการเพิ่มความจำโดยการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับคำที่คุ้นเคยและและใช้รูปภาพ

2) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้เกมเวิร์ดวอลของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พบว่า ในภาพรวมของความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.72 เมื่อพิจารณาในรายด้าน พบว่า ด้านที่สอง ความพึงพอใจด้านการวัดและประเมินผลมีค่าเฉลี่ยคะแนนในระดับความพึงพอใจสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ลำดับถัดมา ได้แก่ ความพึงพอใจด้านเนื้อหาสาระ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และด้านที่สาม ความพึงพอใจด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ มีคะแนนการประเมินน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 จากผลการวิจัยทำให้เห็นว่า เกมออนไลน์ช่วยสร้างการเรียนรู้คำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีเจตคติที่ดีจากการใช้เกมคำศัพท์ออนไลน์ ทั้งในด้านส่งเสริมการเรียนรู้ ความสนุกสนานที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และการเรียนรู้คำศัพท์ภาพรวมความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ (2565) และงานวิจัยของรังสรรค์ กาญจนสาร (2560) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยคำศัพท์ ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า ผลสมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนโดยใช้เกมการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 อีกทั้งความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยการสอนโดยใช้เกมในการสอนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 นอกจากนี้งานวิจัยของ ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) ที่ได้ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีความรู้สึกชอบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก จากการวิจัยสรุปได้ว่า เกมคำศัพท์ออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะต่าง เช่น ทักษะการจดจำ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการนำไปประยุกต์ใช้ นอกจากนี้ การใช้เกมคำศัพท์ออนไลน์ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานจากการเล่นเกม อีกทั้งยังสามารถนำความรู้จากเกมคำศัพท์ออนไลน์ไปใช้ทบทวนบทเรียนและเป็นแรงบันดาลใจในการค้นคว้าคำศัพท์เพิ่มเติมได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

- 1) ควรจะมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีหลากหลายรูปแบบมากขึ้น เช่น เกมออนไลน์ เพื่อการสื่อสาร เกมออนไลน์ฝึกทักษะการเขียน สามารถนำไปพัฒนาต่อได้เพื่อนำมาปรับใช้กับผู้เรียนได้หลายรูปแบบในเวลาเดียวกัน
- 2) ควรเน้นกิจกรรมเกมออนไลน์ที่จัดเป็นกลุ่มมากกว่าการแข่งขันรายบุคคล เพราะผู้เรียนจะมีความสุขสนุกสนานและมีความตื่นตัวมากขึ้น
- 3) ควรมีการศึกษาโดยใช้เกมออนไลน์รูปแบบอื่นเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของระดับชั้นอื่น
- 4) ควรมีการศึกษาโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี
- 5) ควรคัดเลือกคำศัพท์ที่มีระดับความยากง่ายให้ตรงกับระดับของผู้เรียน รวมทั้งเลือกหมวดคำศัพท์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- นิตยา ดวงเงิน. (2547). *การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- นิตยา ฤทธิโยธี. (2540). *เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ครุสภา.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). *การศึกษาก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: ตนอ.
- พัฐนันท์ พลหาญ. (2559, พฤษภาคม - สิงหาคม). กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างของผู้เรียนไทยที่เรียนทางด้านธุรกิจในระดับอุดมศึกษา. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 24(45), 197-219.
- รังสรรค์ กาญจนสาร. (2560). *การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการสอนกับการสอนแบบปกติ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).

- ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ. (2565). *การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- อนุภาพ ดลโสมณ. (2556). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- Cameron, L. (2005). *Teaching languages to children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ellis, R., Tanaka, Y., & Yamazaki, A. (1994). Classroom interaction, comprehension, and the acquisition of L2 word meaning. *Language Learning*, 44(3), 449-491).
- Johnes, P. W. (1999). *Vocabulary Games and Activities for Teachers* (2nd ed.). England: Penguin Books.
- Levin, J. R. (1993). Mnemonic strategies and classroom learning: A twenty-year report card. *The Elementary school journal*, 94(2), 235-244.
- Ruutemets, K. (2005). *Vocabulary Learning Strategies in Studying English as a Foreign Language*. (Master's thesis, Department of English, University of Tartu).
- Schmitt, N. (1997). Vocabulary Learning Strategies. In *Vocabulary: Description, Acquisition and Pedagogy*, Schmitt, N. & McCarthy, M. (Eds.) (pp.199-227). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sokmen, A. (1997). Current Trends in Teaching Second Language Vocabulary. In *Vocabulary: Description, Acquisition and Pedagogy*, Schmitt, N. & McCarthy, M. (Eds.) (pp. 237-257). Cambridge: Cambridge University Press.