

ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

THE EFFECTS OF USING GAMES ON ENGLISH VOCABULARY LEARNING
AND RETENTION OF PRATHOM SUKSA V STUDENTS

กนกวรรณ รอดคุ้ม ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ้ง
Kanokwan Rodkhum, Sita Yiemkuntitavorn and Areerug Mejang

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช จังหวัดนนทบุรี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์โดยใช้เกม และ (2) ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งมะขามป้อม จังหวัดตาก ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 18 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนกับผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์

ABSTRACT

The purposes of this research were to (1) compare the effects of using games on English vocabulary learning of prathom suksa V students before and after learning vocabulary by using English games and (2) study English vocabulary retention of prathom suksa V students. The research sample consisted of 18 Prathom Suksa V students of Ban Thung Makhampom School in Tak Province during the first semester of the 2014 academic year, obtained by purposive sampling. The instruments used in this study were lesson plans by using games on English vocabulary Learning and an achievement test. The data were analyzed by using mean, standard deviation. To

compare English vocabulary posttest and English vocabulary retention after two weeks, using t-test.

Research findings were as follows (1) the effects of using games on English vocabulary learning achieved a higher score in the posttest than in the pretest significantly at the .01 level. (2) the results of using games on English vocabulary learning revealed that students achieved retention after two weeks.

คำสำคัญ

เกมคำศัพท์ การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการเรียนรู้

Keywords

Vocabulary Games, Spelling English Vocabulary, Learning Retention

ความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ (สุขุมารมณ์ พุ่มจำปา, 2554) สภาพสังคมไทยในปัจจุบันจะเห็นว่าภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก จะเห็นได้จากสิ่งอุปโภค บริโภค ฉลากสินค้า สื่อโฆษณาและสิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ ตลอดทั้งตำราทางวิชาการมากมาย โอกาสที่เราจะพบเห็นภาษาอังกฤษจึงมีมากขึ้น อาจกล่าวได้ว่าผู้ที่มีความรู้ทางภาษาอังกฤษดีจะเป็นผู้ที่ได้เปรียบมากกว่าผู้ที่ไม่รู้ภาษาอังกฤษเลย หนทางในการประกอบอาชีพของผู้ที่รู้ภาษาอังกฤษจะเปิดกว้างกว่าอย่างเห็นได้ชัด (ยุพิน จันทศรี, 2546) คนไทยในปัจจุบันจึงนิยมเรียนภาษาอังกฤษและถือว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพกันเป็นจำนวนมาก โรงเรียนและสถาบันต่าง ๆ จึงได้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อตอบสนองความต้องการดังกล่าว

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ในตัวผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ความรู้เรื่องคำศัพท์ จึงเป็นพื้นฐานอย่างหนึ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน และการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ สามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง ย่อมเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น (พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย, 2548) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (บุษริย์ ฤกษ์เมือง, 2552) พบว่าการสอนคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียน และการฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสารในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้งสี่ คือปัญหาคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและ

จำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ถือว่าการสะกดคำศัพท์ เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนภาษาอังกฤษ และการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ ช่วยให้อัตราการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีชีวิตชีวา นักเรียนมีความสนุกสนานและผ่อนคลายอารมณ์ นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น กุศยา แสงเดช (2548) ได้กล่าวว่าพัฒนาการของนักเรียนและธรรมชาติของการเรียนรู้ คือ การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษา เพราะเกมและบัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษามากขึ้น ครูสามารถเลือกสรรดัดแปลงให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน การใช้เกมและบัตรคำศัพท์ นับเป็นสื่อการสอนที่ครูสามารถนำมาช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้ไว้นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่จะสามารถระลึกขึ้นมาได้เมื่อถึงคราวที่ต้องนำไปใช้ในเหตุการณ์หรือการเรียน อีกทั้งเกมและบัตรคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ความสำคัญของการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ช่วยทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น (สำเนา ศรีประมงค์, 2547) เกมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อให้เกิดความสนุกสนานในเนื้อหาบทเรียนและยังสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย

เกมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์นักเรียนได้เป็นอย่างดี และเกมยังเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญซึ่งจะนำเข้ามาสอนในช่วงเวลาว่าง หรือนอกชั่วโมงเรียนได้ดี (กุศยา แสงเดช, 2545) เกมเป็นเรื่องสนุกและเด็ก ๆ ชอบเล่น การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจรวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย เกมภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี (เตือนใจ เฉลิมกิจ, 2545)

จากการสังเกตชั้นเรียนที่ผู้สอนทำการสอนเอง พบว่า ความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนยังอยู่ในเกณฑ์ต่ำ รู้คำศัพท์น้อย สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้องตามหลักพจนานุกรม ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพราะกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ มีความสนุกสนานให้ความบันเทิง นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาความสามารถในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพในการสะกดคำศัพท์สูงขึ้น

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งมะขามป้อม จังหวัดตาก ที่ยังสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้องตามหลักพจนานุกรม ให้เหมาะสมกับนักเรียน เพราะนอกจากจะได้ฝึกฝนหลายรูปแบบแล้ว เกมที่นำมาใช้น่าจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานเพลิดเพลินมีชีวิตชีวา ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ดีขึ้น อันจะเป็นส่วนพัฒนาทักษะในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกม ก่อนเรียน หลังเรียน แตกต่างกันหรือไม่ และนักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ หรือไม่

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์โดยใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนแม่จะเรฯ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตากเขต 2 จำนวน 2 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 38 คน ซึ่งนักเรียนมีบริบทและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใกล้เคียงกัน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนบ้านทุ่งมะขามป้อม กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนแม่จะเรฯ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตากเขต 2 ที่ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 18 คน ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เวลาทำการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งหมด 16 คาบ ซึ่งไม่รวมคาบทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังเรียนและทดสอบวัดความคงทนหลังเรียนรู้อ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมในการสอนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีจำนวน 8 เกม ดังต่อไปนี้
 - 1) Spelling Game เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้
 - 2) Deaf and Dumb Spelling เกมคนหูหนวกและคนใบ้สะกดคำ
 - 3) Build a New Word Game เกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้
 - 4) Bingo Game เกมบิงโก
 - 5) Spelling Bee Game เกมแข่งสะกดคำ

6) Word Group Activity เกมห่วงยาง

7) Fast Thinking Game เกมคิดเร็ว

8) Command Game เกมคำสั่ง

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 16 แผน (16 ชั่วโมง)
มีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) ศึกษาหลักหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สารการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รวมทั้งตัวชี้วัดและสารการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2) ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ศึกษาและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งใช้เกมในการสอนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 16 แผน (16 ชั่วโมง)

3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อรับความเห็นชอบและให้คำชี้แนะ

4) แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิในด้านการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข และถ้าแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับหรือมากกว่า 0.5 ขึ้นไปจึงจะถือว่าใช้ได้ ในงานวิจัยนี้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.67- 1.00 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 โดยภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับเหมาะสมมาก

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ จากนั้นนำไปทดลองสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งมะขามป้อม อำเภอแม่ระมาด จังหวัดตากที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557

3. แบบทดสอบวัดผลจากการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือกและแบบเติมคำเพื่อวัดความจำ ซึ่งใช้ทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังเรียน และทดสอบวัดความคงทนหลังเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างดังนี้

1) ศึกษาเอกสารวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือต่าง ๆ

2) ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาที่ได้คัดเลือกตามจุดประสงค์การเรียนรู้แล้วสร้างแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ จำนวน 30 ข้อ โดยการวัดผลจากการเรียนรู้คำศัพท์ ในด้านการสะกดคำและความหมายของคำศัพท์

3) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อรับความเห็นชอบและให้คำชี้แนะ

4) แก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

- 5) นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบแก้ไขเพื่อตรวจสอบคุณภาพ
- 6) นำแบบทดสอบที่ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภาษาอังกฤษได้เสนอแนะไว้ มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม
- 7) นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนกลุ่มเครือข่ายโรงเรียนแม่จะเรอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตากเขต 2 จำนวน 20 คน
- 8) นำคะแนนที่ได้มาหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก โดยเรียงลำดับคะแนนสูงลงมาหาลำดับด้วยเทคนิค 50 % แล้วจัดแยกกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มสูง 10 คน กลุ่มต่ำ 10 คน จากนั้นวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย มีค่าเท่ากับ 0.57 และผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก มีค่าเท่ากับ 0.36
- 9) นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีคำนวณแบบคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร KR-20 แล้วคัดเลือกใช้ข้อที่มีความยากง่าย จำนวน 30 ข้อ ไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 มีค่าเท่ากับ 0.829
- 10) นำแบบทดสอบไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนบ้านทุ่งมะขามป้อม จำนวน 18 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดปฐมนิเทศทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียนและวิธีการประเมินผลการเรียน
 2. นำแผนการสอนที่ได้ปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ แล้วไปดำเนินการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 16 คาบ (คาบเรียนละ 60 นาที) โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเอง
 3. นำแบบทดสอบวัดผลจากการเรียนรู้คำศัพท์ ไปทดสอบก่อนเรียนและสอบหลังการเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
 4. นำแบบทดสอบไปทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังการเรียนรู้ไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบชุดเดิม สลับตัวเลือกตอบ
 5. นำผลการทดลองจาก ข้อ 3) และ ข้อ 4) ไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าทางสถิติ
- การวิเคราะห์ข้อมูล
1. สถิติพื้นฐาน หาค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ หาค่าความยากง่าย หาค่าอำนาจจำแนก และหาค่าความเชื่อมั่น
 3. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดตาก สามารถสรุปดังนี้

1. การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ จากการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลการทดสอบค่า t-test มีค่าเท่ากับ .33 แสดงว่าไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดตาก สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นช่วยทำให้นักเรียน เรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากยิ่งขึ้น ซึ่งผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ทำให้นักเรียน เรียนรู้อย่างสนุกสนาน กระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรม ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียนและนำมาจัดกิจกรรมที่มีลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหวและออกกำลังกายไปด้วย จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการสอน พบว่า นักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเรียนอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่ทำกิจกรรมที่กำหนดไว้ให้ นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะตอบผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพอใจในการเล่นเกมน ได้ฝึกทักษะต่างๆ ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียนโดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในกิจกรรม ตรงกับคำกล่าวของ ยุพิน จันทรศรี (2546) ได้สรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่น่ามาใช้สอนว่า เกมเป็น เครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ฝึกการสังเกต การตัดสินใจ ทักษะทางการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างพื้นฐานทักษะทางด้านกีฬาในอนาคต เกมยังมีความสำคัญต่อ สุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งเกมยังช่วยให้ บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น (สำเนา ศรีประมงค์, 2547)

ลักษณะเด่นของเกมคำศัพท์ทั้ง 8 เกม ที่นำมาใช้ในการวิจัยนั้น ส่วนใหญ่เป็นเกมเกี่ยวกับการแข่งขันสะกดคำ สร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ มีทั้งประเภทเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่จะเน้นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ผู้สอน

ควรเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของนักเรียน ควรจัดสภาพการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีอิสระและเอื้อต่อการเรียนรู้ จัดกิจกรรมที่มีความเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมที่มีอยู่ในตัวผู้เรียนด้วย ประสบการณ์ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน จัดบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (ชัยวัฒน์ บวรวัฒนเศรษฐ์, 2558) จากการสังเกตของผู้วิจัยในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม พบว่านักเรียนเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนๆ สมาชิกในกลุ่มที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและอ่อนกว่า ทำให้ นักเรียนมั่นใจในการทำกิจกรรม นักเรียนรู้สึกตื่นตัวและให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น จากห้องเรียนที่เคยเงียบเหงา กลับกลายเป็นห้องเรียนที่เต็มไปด้วยความครึกครื้น สนุกสนาน มีชีวิตชีวา การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นสื่อการสอนที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำและส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุขรีย ฤกษ์เมือง (2552) ได้ศึกษาค้นคว้าการใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษประกอบการสอนพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนนั้นช่วยทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจ และจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากยิ่งขึ้นและผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงกว่าเกณฑ์ ซึ่งนักเรียนมีความชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอน อยู่ในระดับชอบมาก

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน กล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในตนเอง มีความตื่นตัวและกระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรม ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้คำศัพท์ ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนไม่ให้เกิดเครียด สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียนได้มากขึ้น เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและยังทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

2. จากการใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น พบว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษหลังเรียนกับความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียน 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนิตา วัชรพิชิตชัย (2555) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ระยะเวลาที่เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียน กมลรัตน์ หล้าสูงรังษ (2541) ได้กล่าวถึง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำคือ ระยะเวลา หากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลานาน ๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้น้อยหรือบางครั้งอาจลืมไปเลยก็ได้ การลืมอาจเกิดขึ้นได้เนื่องจากสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ไปขัดขวางต่อการจำในสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว ชัยพร วิชชาวุธ (2540) ได้กล่าวว่า ความจำระยะสั้น (Short-term Memory) ถ้าไม่ได้รับการทบทวนหรือรื้อฟื้นก็จะทำให้เกิดการลืมได้ ยี่สิบวัน เปอร์เซ็นต์ของความจำที่ออกมาจะยิ่งน้อยลง แต่ถ้าได้รับการทบทวนอยู่อย่างสม่ำเสมอ ก็จะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว (Long-term-Memory) ถึงอย่างไรก็ตามการที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกันมากนัก แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้

คำศัพท์ นอกจากนี้อาจการจัดบทเรียนให้มีความหมายต่อผู้เรียนก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ ผู้วิจัยเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในหมวดเดียวกันมาจัดกิจกรรมเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนและการจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีความจำระยะยาวได้แก่ การจัดสถานการณ์ให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับบทเรียนนั้นมากขึ้น ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ โดยนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เพื่อให้ นักเรียนนึกถึงสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนจะระลึกถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ที่นักเรียนได้ทำไปแล้วในกิจกรรมการเล่นเกม

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้น มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะถึงแม้ว่าจะทิ้งระยะเวลาไป 2 สัปดาห์ แล้วก็ตาม การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก็ยังฝังอยู่ในความทรงจำจึงพอสรุปได้ว่า ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ช่วยทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์และสามารถระลึกถึงคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและช่วยสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการด้านการเรียนการสอน

1. ครูควรแบ่งกลุ่มในการเล่นเกมนักเรียนให้หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นและทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น
2. ครูควรคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังเรียนเพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น
3. ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้หลากหลายมาประกอบการสอนบ้าง จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการสอนโดยใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ส่งผลต่อทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน
2. ควรทำการศึกษาทดลองการสอนโดยใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2541). **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศรีราชา.
- กุกุยา แสงเดช. (2545). **ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติสำหรับครูประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: วี.เจ.พรินต์ติ้ง.
- กุกุยา แสงเดช. (2548). **หนังสือส่งเสริมการอ่าน**. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2540). **ความจำมนุษย์**. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.

- ชัยวัฒน์ บวรวัฒนเศรษฐ์. (2558). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**. 9(1), 26-41.
- เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). **เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- ธนิศา วัชรพิชิตชัย. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำ. **วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี**.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). **การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบุรารักษ์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). **การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากการระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ยุพิน จันทรศรี. (2546). **ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถ ในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- สุขุมารณ์ พุ่มจำปา. (2554). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเพลง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองสมบูรณ์ อำเภอสว่างอารมณ์ จังหวัดอุทัยธานี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). **การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทน ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ ระยอง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.