

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Vocabulary Learning Achievement Using Vocabulary
Game for Matthayom 3 of The Demonstration School of Ramkhamhaeng
University

เมธาวี ปัญญาจันทร์สว่าง¹

Maytawee Panyajunsawang¹

Corresponding Author E-mail: maytawee.p@rumail.ru.ac.th

Received: 2025-06-23; Revised: 2025-09-27; Accepted: 2025-09-29

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 23 คน ซึ่งได้จากการวิเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่สอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จำนวน 4 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียน เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันสลับข้อ จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 40 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25, S.D. เท่ากับ 0.75)

คำสำคัญ: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

¹ อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายมัธยม)

¹ Lecturer of Foreign Language Department, the Demonstration School of Ramkhamhaeng University

Abstract

The purpose of this study were 1) the development of vocabulary learning achievement using vocabulary game; 2) study students' satisfaction toward vocabulary learning by using vocabulary game. This research is experimental research. The sample, selected by purposive sampling technique, comprised 23 matthayom 3 students. The research instruments used for gathering data were 1) 4 vocabulary lesson plans 2) English vocabulary achievement tests and 3) a questionnaire on students' satisfaction toward the use of vocabulary game. Data were analyzed by the use of mean, standard deviation, and t-test. The result of the study were:

1) The matthayom 3 students' vocabulary achievement by using vocabulary game after studying through vocabulary game was significantly higher than before students' studying were at .05. 2) The satisfaction of matthayom 3 students towards the use of vocabulary games was at high level. (mean = 4.25, S.D. = 0.75)

Keywords: English vocabulary, English vocabulary learning, Learning Achievement

บทนำ

ในยุคที่โลกมีการเชื่อมต่อถึงกันอย่างไร้พรมแดน ภาษาอังกฤษมีความสำคัญในฐานะเครื่องมือสื่อสารหลักที่ช่วยเชื่อมโยงผู้คนทั่วโลก ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และการทำงาน บทบาทของภาษาอังกฤษในฐานะภาษาสากล (Lingua Franca) ที่ใช้เป็นสื่อกลางในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ โดยในบริบทของประชาคมอาเซียน กฎบัตรอาเซียนในข้อที่ 34 ได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้ในการทำงานอย่างเป็นทางการ (ASEAN Secretariat. 2008) ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถานศึกษาต้องมีการพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะทางภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ให้มีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาอังกฤษได้เท่าเทียมกับชาติอื่น ๆ ในกลุ่มอาเซียนได้ (กาญจนา ไกลถิ่น. 2562) ด้วยเหตุนี้ประเทศต่าง ๆ ในอาเซียน รวมถึงประเทศไทย จึงส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านภาษาอังกฤษ เพื่อการยกระดับคุณภาพชีวิต เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ตลอดจนการเข้าถึงโอกาสอย่างทัดเทียมนานาชาติ กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความจำเป็นของภาษาอังกฤษ จึงได้กำหนดให้เป็นวิชาที่ต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการสื่อสารครบถ้วนทั้ง 4 ด้าน รวมถึงส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน และการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น เป้าหมายสูงสุดของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ไม่ใช่เพียงเพื่อให้สามารถสื่อสารในชีวิตประจำวันได้เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการขยายโลกทัศน์และส่งเสริมกระบวนการคิดให้กว้างไกลขึ้น โดยคาดหวังว่าการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับมัธยมศึกษาจะหล่อหลอมให้นักเรียนสามารถรับและส่งสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความเข้าใจในวัฒนธรรมการใช้ภาษา และสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของตน เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมโดยรวม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560)

คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความหมายทางภาษาที่มีความสำคัญในการสื่อสารมาก และเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เมื่อนักเรียนมีคลังคำศัพท์ที่มั่นคงจะสามารถถ่ายทอดความคิดและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ (ณัฏฐพรกาญจน์ ปุยะติ, และสุรตนา อติพัฒน์. 2567) และปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563) ยังกล่าวว่า ในการเรียนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ คำศัพท์มีความสำคัญมาก คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาษา การที่นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากและสามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วย่อมส่งผลให้การเรียนภาษาอังกฤษได้ผลดี ซึ่งความชำนาญหรือความคล่องในการใช้ภาษาเป็นผลของการมีความรู้คำศัพท์อย่างเพียงพอ ซึ่งได้มาจากกิจกรรมในการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคหรือกลวิธีการสอน ตลอดจนการนำสื่อการเรียนรู้อย่างต่าง ๆ มาใช้ในการสอน ซึ่งเป็นวิธีที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและเอาใจใส่ต่อบทเรียน อีกทั้งยังสามารถช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการใช้เกมหรือกิจกรรมช่วยสอนในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน คือ การะบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ซึ่งเป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง (ทศนา แคมมณี. 2560) เกมคำศัพท์ เป็นเกมภาษาประเภทหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายหลักสองประการ คือ ทบทวนทบทวนคำศัพท์ ความจำ ความรู้เดิมของนักเรียน ทั้งในด้านการออกเสียง การสะกด และความหมายของคำศัพท์ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างคลังคำศัพท์ใหม่ ๆ เพิ่มเติม (กิตติยา รมยปาล. 2563) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ได้ ดังการวิจัยของ สุทธาทิพย์ สมโสภา, และคณะ (2568) ซึ่งพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา มีพัฒนาการในการเรียนรู้ในระดับสูง มีค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 69.54 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และณัฐนัย อินทรสมใจ (2564) พบว่า ความสามารถในการสะกดคำศัพท์และจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความรู้สึกรักชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจอห์นสัน (Johnson. 2001) ที่พบว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบของเกมประกอบการสอน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น ช่วยเสริมสร้างการจดจำได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทางภาษา สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และนักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ซึ่งส่งผลให้ผู้สอนสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนไว้ได้ตลอดทั้งกิจกรรม

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรม ดังนี้

คำศัพท์

คำศัพท์ หมายถึง คำพูด กลุ่มเสียง หรือวลี ที่ใช้ในการสื่อสารในการสื่อสารของแต่ละภาษา ซึ่งเป็นหน่วยเล็กที่สุดที่มีความหมายในตัวเอง (ณัฐนัย อินทรสมใจ. 2564) และแสงระวี ตอนแก้วบัว (2558) ได้กล่าวถึงความหมายของคำศัพท์ว่า คำศัพท์ เป็นกลุ่มเสียงหนึ่งที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาษาใดภาษาหนึ่ง ซึ่งอาจมีทั้งพยางค์ คำโดด คำประสม ส่วนที่ปรากฏในภาษานั้น ๆ ที่สื่อให้ทราบถึงคน สัตว์ พืช สิ่งของ อาการ ลักษณะของอาการ ลักษณะต่าง ๆ ของธรรมชาติ ซึ่งความหมายของคำศัพท์มี 4 ประการ คือ ความหมายตามพจนานุกรม ความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายที่เกิดจากการเรียงคำ และความหมายตามน้ำเสียง

ความสำคัญของคำศัพท์

คำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาต่างประเทศ มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในการทำความเข้าใจกับคำศัพท์ และจดจำความหมายของคำศัพท์ เพื่อที่จะนำไปสู่การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจในการใช้ภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง พูด อ่าน เขียน และกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ด้านภาษาต่อไป (ณัฐนัย อินทรสมใจ. 2565) สอดคล้องกับ สาริต ศรีระวัตร (2565) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานทางภาษา ซึ่งนักเรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทั้งทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

ประเภทของคำศัพท์

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) คำศัพท์ที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำศัพท์ที่อาจบอกความหมายได้โดยไม่ต้องขึ้นอยู่กับโครงสร้างของประโยค เป็นคำที่มีความหมายตามพจนานุกรม และ 2) คำศัพท์ที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเอง (Function Word) ได้แก่ คำนำหน้า (Article) คำบุพบท (Preposition) สรรพนาม (Pronoun) คำประเภทยกริยาอื่น ๆ เป็นคำที่ไม่สามารถบอกความหมายได้ แต่ต้องอาศัยสังเกตจากการฝึกใช้โครงสร้างต่าง ๆ ในประโยค (สาริต ศรีระวัตร. 2565)

เกมคำศัพท์

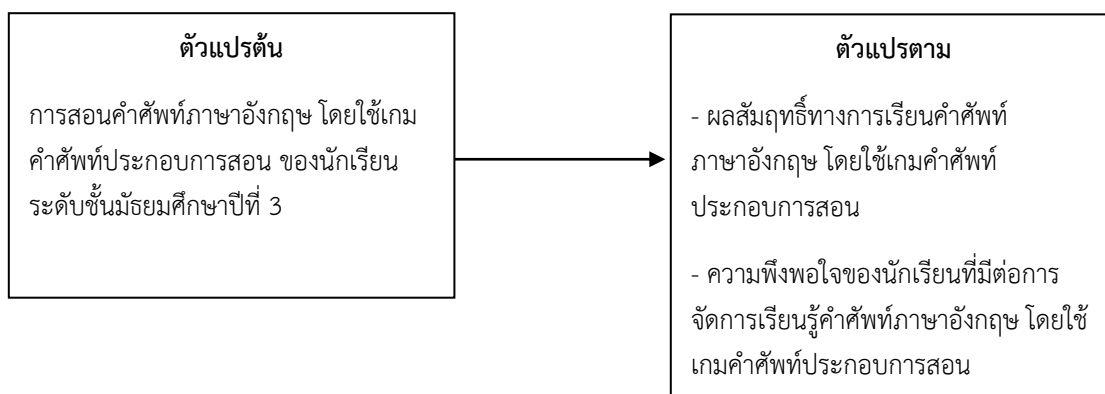
เกม หมายถึง การเล่น การละเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาคำความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกา ตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว (ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน, และสุทัศน์ นาคจัน. 2558)

เกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการแข่งขัน เพื่อให้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่หลากหลายเกี่ยวกับคำศัพท์ ทั้งด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech (ณัฐดนัย อินทรสมใจ. 2564)

ประโยชน์ของเกม

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมจะช่วยให้ นักเรียนเกิดความตื่นตัวและสนุกสนาน เกมเป็นเครื่องมือช่วยสร้างแรงจูงใจ ทำให้นักเรียนมีความต้องการที่จะเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจเนื้อหาไปพร้อมกับการเล่น ช่วยประหยัดเวลาในการสอนเพราะนักเรียนเกิดความเข้าใจได้เร็วขึ้น และส่งผลดีต่อการพัฒนาทางภาษา ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และทักษะการแก้ปัญหา จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู นักเรียน และสมาชิกคนอื่น ๆ (กาญจนา วงศ์. 2566)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจของ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน โดยใช้แบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน (One group pretest posttest design) ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏนครสวรรค์ (ฝ่ายมัธยม) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 261 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 23 คน ซึ่งได้จากการวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากห้องเรียนที่มีผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ต่ำที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่สอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียน เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันสลับข้อ จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่สอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ไปทีละแผนจนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้
3. ทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากนักเรียนเรียนครบตามแผนการจัดการเรียนรู้

4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. สถิติที่ใช้วิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่
 - 1.1 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Consistency : IOC)
 - 1.2 การหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (Difficulty Index)
 - 1.3 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ (Item Discrimination)
 - 1.4 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ (Reliability)
2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน คือ การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ ทดสอบค่าแจกแจงแบบที่ (t-test dependent sample)
3. สถิติพื้นฐาน ได้แก่
 - 3.1 การหาค่าเฉลี่ย (Mean)
 - 3.2 ร้อยละ (Percentage)
 - 3.3 การความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สรุปผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

คะแนนสอบ	n	$\bar{x}$	SD	t	p-value
ก่อนเรียน (pre-test)	23	14.70	1.02	42.634	.000*
หลังเรียน (post-test)	23	27.39	1.31		

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 14.70 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.02 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 27.39 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.31

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาที่สอน	4.35	0.65	มาก
2. ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.13	0.87	มาก
3. ผู้สอนมีความยุติธรรม	4.22	0.80	มาก
4. ชื่นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้คิด	4.35	0.78	มาก
5. คำศัพท์มีภาพประกอบช่วยให้จำง่ายขึ้น	4.26	0.81	มาก
6. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในความหมายของคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น	4.17	0.78	มาก
7. การเรียนคำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้จำคำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.22	0.67	มาก
8. นักเรียนได้รับคำศัพท์มากขึ้น	4.26	0.75	มาก
9. รูปแบบของเกมมีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้	4.09	0.85	มาก
10. นักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น	4.13	0.81	มาก
11. นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องตรงตามความหมาย	4.30	0.82	มาก
12. การเล่นเกมทำให้นักเรียนสนุก และมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น	4.22	0.67	มาก
13. การเรียนคำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.30	0.70	มาก
14. การเรียนคำศัพท์สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้	4.30	0.70	มาก
15. นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.39	0.78	มาก
เฉลี่ย	4.25	0.75	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D. เท่ากับ 0.75) โดยประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด คือ นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจไปใช้ในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.78) รองลงมา คือ ผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาที่สอน ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.65) และชื่นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้คิด ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.78) และประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ รูปแบบของเกมมีความหลากหลายน่าสนใจในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.85)

อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นผลมาจากการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในระหว่างการทำกิจกรรมพบว่านักเรียนทุกคนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ มีส่วนร่วมกับกิจกรรม และแสดงออกถึงความมั่นใจในตนเอง แม้จะตอบคำถามผิดพลาดในบางครั้ง แต่ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อความมั่นใจที่จะร่วมกิจกรรมในลำดับถัดไป นอกจากนี้ นักเรียนยังได้บูรณาการทักษะทางภาษาครบทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งตรงกับ สุนทร สันธพานนท์ (2553) ได้อธิบายถึงคุณค่าและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่มีต่อนักเรียน

ว่า เกมช่วยสร้างความสนใจของนักเรียน และเป็นเครื่องจูงใจให้เกิดความต้องการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ ช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ เนื้อหาสาระที่เรียนรู้เนื้อหาสาระที่เรียน นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความสามารถที่มีอยู่ในด้านต่าง ๆ อย่างเต็มที่ และได้เรียนรู้กระบวนการทำงานร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับ มาตรฐาน อื่น (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และพบว่า ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยแผนจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.25 ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการออกแบบเกมที่นำมาใช้มีความหลากหลาย น่าสนใจ และมีการใช้ภาพประกอบที่ดึงดูดสายตา ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมดังกล่าวนอกจากจะสร้างบรรยากาศในการเรียนที่ผ่อนคลายและสนุกสนานแล้ว ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้นและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทบทวนการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมประกอบการสอนได้ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาตรฐาน อื่น (2564) ที่พบว่า นักเรียนมีความรู้สึกชื่นชอบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับมาก เนื่องจากเกมช่วยให้นักเรียนสามารถสะกดและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น พร้อมทั้งช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และสอดคล้องกับ ภาณุรินทร์ ไทยจันทร์ราชย์, และคณะ (2564) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ซึ่งพบว่า นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานกับกิจกรรมเกมคำศัพท์ โดยมีผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเกมคำศัพท์ไม่เพียงแต่เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนทำให้ห้องเรียนไม่น่าเบื่อ แต่ยังส่งผลให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากการเล่นเกม ทั้งในด้านการรู้ความหมาย การสะกดคำและการออกเสียง ที่สำคัญนักเรียนสามารถนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน อันเป็นการปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และสร้างแรงจูงใจทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษในระยะยาว

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- 1.1 ครูผู้สอนควรชี้แจงกฎ กติกา ข้อตกลง การให้คะแนน และควรสาธิตวิธีการเล่นเกมให้ชัดเจนก่อนให้นักเรียนเล่นเกมทุกครั้ง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจวัตถุประสงค์และวิธีการเล่นเกม
- 1.2 ครูผู้สอนควรสลับกลุ่มในการเล่นเกมของนักเรียนในแต่ละครั้ง เพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียนคนอื่น ๆ ในห้องและทำให้นักเรียนได้มีโอกาสในการช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น
- 1.3 ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมที่จะใช้ประกอบการสอน โดยอาจเตรียมเกมในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรมีการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน
- 2.2 ควรศึกษาการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ
- 2.3 ควรศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ประเภทเกมที่แตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)**. กรุงเทพฯ: ครุสภา.
- กฤษฎา กาญจนวงศ์. (2566). กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2568, จาก <https://bsru.net/กระบวนการจัดการเรียนรู้>.
- กาญจนา ไกลถิ่น. (2562). การพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาและทักษะความร่วมมือของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยพะเยา.
- กิตติยา รมยปาล. (2563). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเกมทางภาษา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ญัตติ มั่น. (2565). ผลของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่างวิธีที่มีต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ณัฏฐา กาญจน์ ปุยะติ, และสุรตนา อติพัฒน์. (2567). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิชาการสถาบันพัฒนาพระวิทยากร. 7(2): 320-311.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐวรพร เปลี่ยนปราน, และสุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารสาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 8(2): 1672-1684.
- ทศนา แหมมณี. (2560). **วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยะนุช แจ่มหม้อ. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าอิสระปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ภาณุรินทร์ ไทยจันทร์, และวงจันทร์ พูลเพิ่ม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. วิจัยวรรณสาร. 5(1): 163-184.
- สาริศ ศรีระวัตร. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). **ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.
- สุทธาทิพย์ สมโสภา, สรรพสิริ ส่งสุขจุโรจน์, และกชกร อีปัดดี. (2568). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารครุทรรศน์. 5(2): 131-145.
- ASEAN Secretariat. (2008). **The ASEAN CHARTER**. Jakarta: Author.
- Johnson. (2001). **Comparison of The Use of The Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabulary**. Dissertation Abstracts. IO: 6456 – A.