

การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ต โดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The Development of O-NET English Vocabulary Retention through Language Games for Sixth-Grade Students

¹ธีรวิทย์ ไพรมหานิยม, ²บุญยาพร วนาเวียงวงศ์ และ ³วนาพรรณ แสงทองศรี

¹Thirawit Praimahaniyom, ²Bunyaphorn Wanawiangwong and ³Wanaphan Saengthongsi

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

Faculty of Education, Kamphaeng Phet Rajabhat University, Thailand.

E-mail: ¹thirawit_p@kpru.ac.th, ²bunyabunya45@gmail.com, ³wanaphan.74@gmail.com

Received March 22, 2025; Revised April 24, 2025; Accepted May 11, 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา (2) เพื่อศึกษาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตของนักเรียนโดยใช้เกมภาษา และ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือ 1) แผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา 2) แบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ E1/E2 และค่าสถิติทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้เท่ากับ 81.43 (E1) / 81.14 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 51.78 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.14 ซึ่งคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนหลังเรียนจบทันทีและหลังเรียนจบไปแล้ว 14 วัน พบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาภาพรวมอยู่ในระดับมาก การใช้เกมภาษาในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ต ช่วยพัฒนาความสามารถในการจดจำและเข้าใจคำศัพท์ได้ดีกว่าวิธีดั้งเดิม ผู้เรียนสามารถจดจำและใช้คำศัพท์ได้ดีขึ้นในระยะยาว

คำสำคัญ: การจดจำคำศัพท์; เกมภาษา; โอเน็ต

Abstract

This article aimed to: (1) examine the effectiveness of a plan for the O-NET English vocabulary retention through language games; (2) investigate students' ability on the O-NET English vocabulary retention through language games; and (3) explore students' satisfaction with learning O-NET English vocabulary retention through language games. The target group consisted

of 14 Grade 6 students from a public school in Kamphaeng Phet Province during the second semester of the 2024 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) a plan for O-NET English vocabulary retention through language games; 2) an achievement test on students' ability to retain O-NET English vocabulary through language games; and 3) a student satisfaction questionnaire for the O-NET English vocabulary retention through language games. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, the E1/E2 efficiency index, and a t-test. The research findings were as follows: 1) The effectiveness of the lesson plan was 81.43 (E1) / 81.14 (E2), exceeding the specified criteria; 2) Students' ability to retain O-NET English vocabulary showed that the pre-test score was 51.78, while the post-test score was 81.14. The post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level. When comparing the scores immediately after learning and 14 days later, there was no significant difference at the .05 level; and 3) Overall, students' satisfaction with language games was at a high level. The findings of this study indicate that the use of language games in learning O-NET English vocabulary significantly enhances the ability to retain and comprehend vocabulary more effectively than traditional methods. Learners are able to retain and use vocabulary more successfully over the long term.

Keywords: Vocabulary Retention; Language Games; O-NET

บทนำ

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญในระดับสากลเพราะใช้เป็นภาษากลางในการสื่อสารกับนานาชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ตระหนักถึงความจำเป็นของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้เป็นวิชาที่ต้องเรียนอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน รวมถึงส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ การเริ่มต้นเรียนรู้คำศัพท์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะทางภาษา การมีคลังคำศัพท์ที่ดีช่วยให้ผู้เรียนสามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนได้อย่างมั่นใจมากขึ้น ฦภัทรกาญจน์ ปุยะติ และสุรตนา อติพัฒน์ (2567) ระบุว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบหลักของภาษาและเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เมื่อผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ที่มั่นคง ก็สามารถถ่ายทอดความคิดและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ภานรินทร์ ไทยจันทร์ (2564) พบว่า การเล่นเกมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนี้การที่นักเรียนจดจำภาษาอังกฤษได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์ เป็นส่วนสำคัญประการหนึ่ง ที่ช่วยให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี

จากวิเคราะห์ข้อสอบ O-NET ภาษาอังกฤษของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 (2567) พบว่านักเรียนมีปัญหาในการใช้และเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการเชื่อมโยงคำกับบริบทในชีวิตจริง ซึ่งสะท้อนจากการเลือกคำตอบที่ไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ และการสับสนระหว่างคำศัพท์ที่มีความหมายใกล้เคียงกัน แสดงถึงคลังคำศัพท์ที่จำกัดและการประยุกต์ใช้ที่ยังไม่คล่องแคล่ว

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า การจดจำคำศัพท์เป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาทักษะทางภาษา โดยเฉพาะสำหรับผู้เรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) ปัญหานี้ส่งผลโดยตรงต่อทักษะพื้นฐานในการสื่อสาร ดังนั้น การมีคลังคำศัพท์ที่จดจำได้ดีและยั่งยืนจึงเป็นข้อได้เปรียบสำหรับผู้เรียน เพราะสามารถนำไปใช้ได้เมื่อต้องการ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการจดจำคำศัพท์อาจมาจากการ

ขาดโอกาสในการใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวนคำศัพท์ที่มากและซับซ้อน โครงสร้างและการสะกดที่ยาก และขาดกลยุทธ์หรือวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม ตลอดจนการสร้างความสนใจและความสนใจให้ผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ภัทรกาญจน์ ปุยะติ และสุรัตน์ อติพัฒน์ (2567) ระบุว่า การเรียนรู้ผ่านเกมภาษาคำศัพท์สามารถส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น เพิ่มพูนทักษะทางคำศัพท์และด้านอื่นๆ และเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้สึถึงความตึงเครียดของกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งเป็นการสนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) อันเอื้อต่อพัฒนาการด้านภาษาได้อย่างยั่งยืน

จากการออกนิเทศน์ศึกษาฝึกประสบการณ์สอนในสถานศึกษา เขตพื้นที่จังหวัดกำแพงเพชร ปีการศึกษา 2567 ผู้วิจัยได้ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้บริหารสถานศึกษาและครูพี่เลี้ยงของโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งเกี่ยวกับผลคะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับชาติอย่างต่อเนื่องในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา และเห็นว่าควรรหาแนวทางแก้ไขปัญหานี้อย่างเร่งด่วน ผู้วิจัยจึงได้อภิปรายกลุ่มแบบไม่เป็นทางการกับนักเรียนเพื่อศึกษาปัญหาและหาแนวทางแก้ไข พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ แต่ไม่เข้าใจหรือจดจำความหมายได้อย่างแม่นยำ ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นว่า ควรมีการเสริมกลวิธีหรือรูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ที่ไม่เคร่งเครียดหรือน่าเบื่อจนเกินไป โดยควรเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ และเหมาะสมกับวัยของตน เช่น เกมที่ช่วยในการจดจำคำศัพท์ กิจกรรมแบบทีม และการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปพร้อมกัน จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับครูผู้สอน พบว่า กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ยังคงเป็นรูปแบบที่นิยมทั่วไป เช่น เกม Bingo หรือ Board Slap ซึ่งอาจไม่ส่งเสริมการจดจำคำศัพท์อย่างยั่งยืน และไม่สอดคล้องกับบริบทหรือพัฒนาการตามวัยของผู้เรียนเหล่านี้ จากเหตุผลและประเด็นสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีเป้าหมายในการใช้เกมภาษา (Language Games) เป็นเครื่องมือพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ต โดยดำเนินการวิจัยในโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดกำแพงเพชร ปีการศึกษา 2567 ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตของนักเรียนโดยใช้เกมภาษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา

การทบทวนวรรณกรรม

หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับเกมการเรียนรู้ภาษา (Language Games)

1. ความหมายและความสำคัญ ตามที่ Kapp (2012) ได้กล่าวถึงเกมภาษาว่าเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตัวในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน

2. ประโยชน์ของเกมภาษา การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษามีประโยชน์อยู่มากมาย ตามที่ ภาวนรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์ และ คณะ (2564) กล่าวไว้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ความสามารถและทักษะในการเลือกเกม สอดคล้องกับ สุภัทรพงษ์ ผลิตยศ และ สุรกานต์ จังหาร (2566) ได้กล่าวว่า การใช้เทคนิคต่างๆ ผู้เรียนให้ความสนใจเกมทางภาษาเนื่องจากมีการแข่งขันกันและสามารถเล่นได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้

เกิดความสนุกสนานและมีความสนใจในการเรียนรู้ ผู้เรียนส่วนใหญ่กระตือรือร้นในการเรียนรู้ เพราะมีโอกาสได้ฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การสะกดคำ การจำความหมาย และการนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทต่าง ๆ อีกทั้งยังสนุกสนานกับเกมทางภาษา

3. องค์ประกอบของเกมภาษา องค์ประกอบสำคัญของภาษานั้นได้แก่ แนวคิด กลไกของเกม ผู้เล่นเกม พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เล่นเกม รางวัลตอบแทน อารมณ์ การประเมินผล และการเผยแพร่ผลของการเล่นเกมหรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น และตามที่ Kapp (2012) กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมภาษาสามารถสรุปได้ดังนี้

1) เกมเป็นฐาน (Game-based) เกมถือเป็นโครงสร้างหลักของเกมซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสร้างระบบที่นักเรียนผู้เล่นหรือผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทำภายใต้กฎเกณฑ์การติดต่อสื่อสารและการตอบสนองของระบบซึ่งส่งผลก่อให้เกิดปฏิริยาทางอารมณ์เพื่อสร้าง กิจกรรมที่ผู้ใช้ต้องการที่จะทุ่มเทความสามารถ เวลาและพลังงานของตน

2) กลไกของเกม (Mechanics) กลไกของการเล่นเกม ประกอบไปด้วย ระดับ (Levels) ได้รับเหรียญตรา แต้มพิเศษ คะแนน และการจำกัดเวลา

3) สุนทรียภาพ (Aesthetics) เกมภาษาช่วยสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน การออกแบบเกมที่ดีช่วยเสริมทักษะภาษาและการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและเพิ่มความพึงพอใจในการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างมีคุณค่า

4) แนวการคิดแบบเกม (Game Thinking) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการนำแนวคิดเกมไปประยุกต์ใช้แนวการคิดแบบเกมนี้คือการคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ ใน ชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรมซึ่งมีองค์ประกอบของการแข่งขัน การร่วมมือ การสืบเสาะค้นหาและการดำเนินเรื่อง

5) มีส่วนร่วม (Engage) เป้าหมายที่ชัดเจนของกระบวนการที่ออกแบบโดยเกมภาษา คือ เพื่อให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้และทำให้ผู้ใช้เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการกับกระบวนการนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ใช้จำเป็นเป้าหมายหลักของเกมภาษา

6) กลุ่มเป้าหมาย (People) เป็นไปได้ทั้งนักเรียน กลุ่มลูกค้าหรือผู้ใช้ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมใน กระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นส่งผลให้เกิดการกระทำ

7) การกระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) แรงจูงใจ คือ กระบวนการของการใช้พลังงานและความสนใจอย่างมีทิศทางโดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามมาความ ทำหายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรมถือเป็นอีกหนึ่งหลักสำคัญของเกมภาษา

8) ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) เกมภาษาสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เช่น การให้คะแนนสำหรับการทำกิจกรรมการแนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไข ข้อผิดพลาดการกระตุ้นการทำงานร่วมกันด้วยกิจกรรมที่ออกแบบ โดยผสมผสานเกมภาษา ส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้

4. ประเภทของเกมภาษา เกมมีหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น เกมคำศัพท์ เกมโครงสร้างทางภาษาเกมที่มีการเคลื่อนไหว เกมแบบแข่งขัน เกมแบบไม่มีการแข่งขัน ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมที่เหมาะกับนักเรียน จึงจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอน เกมที่นำมาจัดกิจกรรมทางภาษา ตามที่ กิตติยา รมยपाल (2563) ได้แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ 1) เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เกมประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อทบทวนคำศัพท์ ความจำ ความรู้เดิมของผู้เรียนได้แก่ การออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และเป็นเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย 2) เกมโครงสร้างไวยากรณ์ (Structure Games) การเรียนการสอนเนื้อหาและโครงสร้างของภาษามักเป็นเรื่องที่ยาก สำหรับผู้เรียน ทำให้เกิดความเครียดได้ เกมประเภทนี้เป็นกร

จัดกิจกรรมเพื่อเรียนรู้โครงสร้างทางภาษาในรูปแบบที่ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้ว่ากำลังเรียนภาษา เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยไม่ต้องกังวลกับเนื้อหาที่เรียนอยู่ 3) เกมสะกดคำ (Spelling Games) เกมประเภทนี้มีความสำคัญ ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ เนื่องจากคำศัพท์ในภาษาอังกฤษมีอยู่เป็นจำนวนมากซึ่งส่วนหนึ่งมีการออกเสียงที่ แตกต่างกันแม้จะเขียนเหมือนกันซึ่งพบว่าเป็นปัญหาของผู้เรียนในรับหนึ่ง เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำ คำศัพท์ และการเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น 4) เกมการสนทนา (Conversation Games) เกมประเภทนี้จะมุ่งให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยเน้นด้านการสรุปเนื้อหาใจความสำคัญที่เข้าใจระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการจับความและสื่อความหมาย 5. เกมการเขียน (Writing Games) เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะภาษา ที่ยาก และซับซ้อนมากกว่าเกมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอื่นๆ เกมประเภทนี้จะรวบรวมกิจกรรมในเกมประเภท อื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ง่ายขึ้น

5. ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมภาษา จากแนวคิดของ Plass, et al. (2019), Active Learning Thailand (n.d.) สามารถสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมภาษาได้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการและเลือกเกม ครูต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับของผู้เรียน โดย พิจารณาจากวัย ระยะเวลา และเป้าหมายการเรียนรู้ จากนั้นกำหนดกติกา วิธีการเล่น และจำนวนผู้เล่นให้ชัดเจน รวมถึงเตรียมอุปกรณ์และสื่อที่จำเป็น เช่น บัตรคำหรือภาพประกอบ สดุดท้าย ครูต้องอธิบายกติกาอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างมั่นใจ

2. ขั้นดำเนินการเล่นเกม ครูสาธิตการเล่นเกมให้ผู้เรียนเข้าใจ จากนั้นให้เล่นตามกติกาที่กำหนด โดย คอยให้คำแนะนำและสังเกตการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หากจำเป็น อาจปรับกติกาหรือระดับความยากให้เหมาะสม นอกจากนี้ การให้รางวัลหรือคะแนนพิเศษช่วยสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นการเรียนรู้

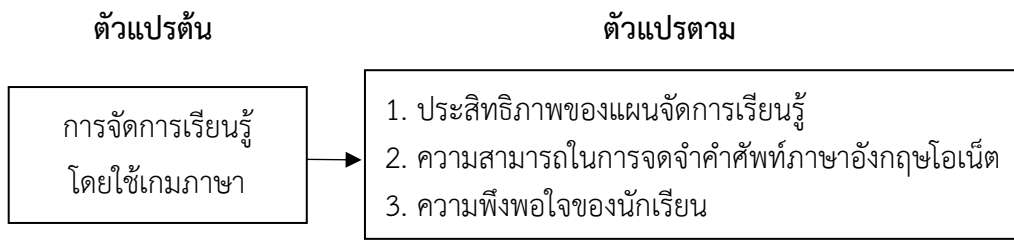
3. ขั้นวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ หลังเล่นเกม ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นและทบทวน สิ่งที่ได้เรียนรู้ เช่น การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการคิด นอกจากนี้ ควรสรุปข้อดีและข้อบกพร่องของเกม พร้อม ปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

4. ขั้นสรุปและประเมินผล ครูทบทวนเนื้อหาที่เรียนผ่านเกม เช่น คำศัพท์หรือโครงสร้างประโยค และประเมินผลการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การทำแบบฝึกหัดหรือตอบคำถาม สดุดท้าย ควรให้ข้อเสนอแนะ และเชื่อมโยงไปยังบทเรียนถัดไปเพื่อให้การเรียนรู้ต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า เกมภาษาช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่อง ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นและพัฒนาทักษะทางสติปัญญาได้อย่างยั่งยืน เช่น การคิดและการสังเกต รวมถึงช่วยในการจำ บทเรียนและการคิดรวบยอด อย่างไรก็ตาม ยังมีช่องว่าง (gap) ในการออกแบบเกมภาษาที่ควรเสริมให้สอดคล้อง กับยุคปัจจุบัน เช่น การใช้เทคโนโลยี, การประเมินผลระยะยาว, การออกแบบเกมภาษาด้านคำศัพท์ที่เหมาะสมกับ ระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning และการเชื่อมโยงกับบริบท ชีวิตจริง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับและประยุกต์ขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรมเกมภาษาให้เหมาะสมกับบริบทของ ผู้เรียน โดยมุ่งเน้นการเติมเต็มจุดอ่อนที่พบในกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ก็เพื่อยกระดับ ประสิทธิภาพของเกมภาษาให้สามารถส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 มีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

ใช้จำนวนกลุ่มประชากรทั้งหมดเนื่องจากเป็นกลุ่มประชากรแบบนับได้ (finite population) คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เนื่องจากพบปัญหาที่ชั้นเรียนนี้ การใช้เกมภาษาในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์อาจไม่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีปัญหาในลักษณะเดียวกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา
2. แบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1.1 ศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จะเริ่มจากการศึกษาจุดประสงค์ของหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา และขอบข่ายเนื้อหาภาษารายวิชาภาษาอังกฤษ จากนั้นจะคัดเลือกหัวข้อและเนื้อหาที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยพิจารณาจากหนังสือเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคำอธิบายรายวิชาตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้ และสาระสำคัญในวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2 ศึกษาและการออกแบบแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ต ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 รวม 10 แผนจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 10 ชั่วโมง โดยการนำแผนจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมินคุณภาพ โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการประเมินความเหมาะสมภาพรวมเฉลี่ยอยู่ที่ 3.50 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง

1.3 นำแผนจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแล้วไปทดลองสอนกับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นเดียวกันจากโรงเรียนใกล้เคียงทั้งห้องเรียน 17 คน จำนวน 1 ครั้ง เป็นการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามเพื่อยืนยันประสิทธิภาพของเครื่องมือก่อนนำไปใช้ และหลังการทดลองเมื่อนำข้อมูลวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.30/80.10 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้เท่ากับ 80/80 ที่

ความคลาดเคลื่อน ± 2.5 อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ และได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้สอนกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 14 คน ต่อไป

2. แบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

2.1 ศึกษาเริ่มต้นจากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อทำความเข้าใจจุดประสงค์ของหลักสูตรฯ คำอธิบายรายวิชา และขอบข่ายเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ จากนั้นได้ศึกษาสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในสาระที่ 1 การอ่านภาษาอังกฤษจากหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2567 และคู่มือครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับสร้างแบบทดสอบ และได้ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบทดสอบความสามารถด้านคำศัพท์จากตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วดำเนินการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษาก่อนและหลังเรียน 1 ชุด เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 150 ข้อ ที่ครอบคลุมเนื้อหานิยามที่กำหนด

2.2 นำแบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตที่ได้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อพิจารณาความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า พบว่า อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นเดียวกันจากโรงเรียนใกล้เคียงทั้งห้องเรียน 17 คน จำนวน 1 ครั้ง แล้วนำมาหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) ตามวิธีของเบรนนัม (Brannam) โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.40 - 0.60 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 - 1.00 จำนวน 100 ข้อ แล้วคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับด้วยสูตร KR20 พบว่า ได้ค่าเท่ากับ 0.70 จากนั้นได้จัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 14 คน และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

3.1 ศึกษาทฤษฎีหลักการ แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ และการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา เน้นการครอบคลุมนิยามของความรู้, ความรู้สึก, ความพอใจ, ความประทับใจ และทัศนคติ โดยออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจจำนวน 15 ข้อ ใช้มาตรวัดประมาณค่า 3 ระดับ

3.2 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาได้รับการเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ไม่ต่ำกว่า 0.5 ได้จำนวน 7 ข้อ ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นเดียวกันจากโรงเรียนใกล้เคียงทั้งห้องเรียนจำนวน 17 คน และวิเคราะห์หาความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบราค (α -Coefficient) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75 นำไปปรับปรุงแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 14 คนต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลองที่มีกลุ่มทดลองกลุ่มเดียวแบบที่มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pre-test Post-test Design) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นก่อนการทดลอง เป็นขั้นที่ทางคณะผู้จัดทำวิจัยเตรียมความพร้อมในการดำเนินการวิจัยได้แก่ 1) แผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา 2) แบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของ

นักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา โดยคณะผู้วิจัยทำการเตรียมนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการดำเนินการวิจัยและทำการชี้แจงจุดประสงค์ในการวิจัยและอธิบายถึงวิธีการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา และทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ในสัปดาห์แรกของการดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนที่ทางคณะผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเพื่อทำการเปรียบเทียบคะแนนกับการทดสอบหลังเรียน

2. ขั้นตอนการทดลอง การทดลองผู้วิจัยทำการทดลองฝึกปฏิบัติการในชั้นเรียนเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้และเพื่อศึกษาพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ต ในระหว่างการทำทดลองจึงเก็บรวบรวมข้อมูลหลังเรียนในแต่ละคาบเรียนของแต่ละสัปดาห์โดยใช้แบบฝึกหัดในการเรียนรู้คำศัพท์ระหว่างบทเรียน

3. ขั้นตอนหลังการทดลอง นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาและทำแบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา จำนวน 2 ครั้ง โดยทำการทดสอบทันทีหลังการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดครบทั้งหมด และทำการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดครบทั้งหมดเมื่อผ่านไป 14 วัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษานำมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนโดยการหาค่า E1/E2

2. แบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษาโดยใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ยร้อยละและหาค่าผลการทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตของนักเรียน หลังเรียนครั้งที่ 1 และ 2 ด้วยการคำนวณค่า t-test (dependent) สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นอิสระต่อการและระดับนัยสำคัญทางสถิติ และวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตก่อนและหลังการเรียนรู้

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา ใช้การวิเคราะห์ระดับปฏิบัติหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลผลค่าเฉลี่ย 3 ระดับ ดังนี้ 3 = 2.34-3.00 (มาก) 2 = 1.67-2.33 (ปานกลาง) 1 = 1.00-1.66 (น้อย)

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1. การศึกษาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา แสดงผลสรุปและวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพได้ดังตารางที่ 1 ดังนี้ ตารางที่ 1 : แสดงประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	เฉลี่ยร้อยละ (E1/E2)
ระหว่างเรียน	14	100	1,140	81.43	1.33	81.43
หลังเรียน	14	100	1,136	81.14	11.91	81.14

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการศึกษาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา ภาพรวมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.43 จากคะแนนเต็ม 1,140

คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.43 (E1) และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.14 จากคะแนนเต็ม 1,136 คิดเป็นร้อยละ 81.14 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2. ศึกษาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตของนักเรียนโดยใช้เกมภาษา สรุปและวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษาก่อนและหลังการเรียน โดยใช้ค่าสถิติทดสอบที่ แสดงได้ดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา ของนักเรียนก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ แสดงได้ตารางที่ 2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2 : แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที่ และระดับนัยสำคัญทางสถิติของความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา ก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	D	S.D _D	t	Sig.
ก่อนเรียน	14	100	725	51.79	8.56				
หลังเรียน	14	100	1136	81.14	11.91	29.36	5.99	18.32*	0.0000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตารางที่ 2 พบว่า การศึกษาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 51.79 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.14 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกม ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนจบไปแล้ว 14 วัน แสดงได้ตารางที่ 3 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3 : แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที่ และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา หลังเรียนจบทันทีและหลังเรียนจบไปแล้ว 14 วัน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D _D	t	Sig.
หลังเรียนจบทันที	14	100	1,136	81.14	11.91				
หลังเรียนจบไปแล้ว 14 วัน	14	100	849	60.64	16.57	-20.50	13.00	-5.90*	0.0000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษาของนักเรียน หลังเรียนจบทันทีมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.14 คะแนน และหลังเรียนเรียนจบไปแล้ว 14 วัน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 60.64 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนหลังเรียนจบทันทีและหลังเรียนจบไปแล้ว 14 วัน พบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วัตถุประสงค์ที่ 3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา สรุปวิเคราะห์ผลตามตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 : แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษา

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
		\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1	กิจกรรมการกำหนดเป้าหมาย	2.86	0.36	มาก
2	กิจกรรมระบบรางวัล	2.79	0.43	มาก
3	การกำหนดระบบระดับคะแนน	3.00	0.00	มาก
4	การลงมือปฏิบัติกิจกรรมโดยการเล่นเกม	2.93	0.27	มาก
5	กิจกรรมการแข่งขันและการท้าทาย	3.00	0.00	มาก
6	การติดตามและสะท้อนกลับ	2.93	0.27	มาก
7	กิจกรรมของเกมภาษาในภาพรวม	3.00	0.00	มาก
ภาพรวม (N=14)		2.93	0.09	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=2.93$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 3 การกำหนดระบบระดับคะแนน ข้อที่ 5 กิจกรรมการแข่งขันและการท้าทาย และข้อที่ 7 กิจกรรมของเกมภาษาในภาพรวม ($\bar{X}=3.00$) รองลงมา ได้แก่ ข้อที่ 4 การลงมือปฏิบัติกิจกรรมโดยการเล่นเกม และข้อที่ 6 การติดตามและสะท้อนกลับ ($\bar{X}=2.93$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ กิจกรรมระบบรางวัล ($\bar{X}=2.79$) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา ภาพรวมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.43 หรือคิดเป็นร้อยละ 81.43 (E1) และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.14 หรือคิดเป็นร้อยละ 81.14 (E2) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเกมภาษามีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยบรรยากาศที่สนุกสนานและการฝึกใช้คำศัพท์ในสถานการณ์จริง เกมภาษาช่วยให้การจดจำคำศัพท์มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น พร้อมส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ทราญจน์ ปุยะติ และสุรตนา อติพัฒน์ (2567) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพที่ 84.12/86.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อีกทั้ง Ramadhani (2024) ได้ศึกษาเรื่องผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ Team Games Tournament (TGT) ในการพัฒนาทักษะความจำในการสอนคำศัพท์ พบว่า ผลการวิจัยพบว่า คะแนนก่อนสอบและหลังเรียน คือ คะแนนต่ำสุดคือ 36 คะแนน และคะแนนหลังสอบต่ำสุดคือ 40 และค่าสูงสุดของการทดสอบก่อนเรียนอยู่ที่ 84 โดยมีค่าสูงสุดระหว่างสอบหลังเรียนคือ 88 จึงถือว่าการศึกษาค้นคว้ามีประสิทธิภาพในการเพิ่มความจำของเด็กในบทเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า การใช้เกมภาษาเป็นเครื่องมือในการสอนนั้นไม่เพียงแต่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและมีความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ แต่ยังช่วยกระตุ้นให้เกิดการจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นกว่าเดิม และมีประสิทธิภาพในการจำคำศัพท์หลังจากการเรียนรู้สูงกว่าก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาอย่างเห็นได้ชัด

2. ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตของนักเรียนโดยใช้เกมภาษาประกอบด้วย

2.1 ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตของนักเรียนโดยใช้เกมภาษา การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 51.79 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.14 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสอนผ่านเกม ซึ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วม ความสนุกสนาน และการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ ช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำและนำคำศัพท์ไปใช้ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสุวิชาติา สุนันทา และวัชรวิ แซงบุญเรือง (2567) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้สะกดคำและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมร่วมกับแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนผังการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแผนผังความคิดประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสินีนารถ หวังดี และคณะ (2566) ที่ทำการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า คะแนนเฉลี่ยทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ Kusnandar & Febiana (2023) ได้ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ Team Games Tournament (TGT) เพื่อพัฒนาทักษะความจำในการสอนคำศัพท์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังการสอนโดยใช้เกมสูงขึ้น และ Karman and Indriani (2021) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือประเภท Teams Game Tournament (TGT) พบว่า นักเรียนที่ผ่านการทดสอบร้อยละ 47.36 และในรอบที่ 2 นักเรียนที่ผ่านการทดสอบคำศัพท์ร้อยละ 89.47

2.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษาของนักเรียน หลังเรียนจบทันทีมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.14 คะแนน และหลังเรียนเรียนจบไปแล้ว 14 วัน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 60.64 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนความสามารถในการจดจำคำศัพท์หลังเรียนจบทันทีและหลังเรียนจบไปแล้ว 14 วัน พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การใช้เกมภาษาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ต ไม่เพียงแต่ช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานในการเรียนรู้คำศัพท์ให้กับนักเรียนเท่านั้น แต่ยังส่งผลให้ผู้เรียนส่งเสริมความสามารถจดจำคำศัพท์ได้ง่ายมากขึ้น สอดคล้องกับวิจัยของ ณภัทรกาญจน์ ปุยะติ และสุรุตนา อติพัฒน์ (2567) ซึ่งได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการเรียนรู้ในการจดจำคำศัพท์ มีผลการเรียนรู้ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปได้ว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีผลการเรียนรู้ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้นเมื่อใช้เกมภาษาเป็นสื่อการสอน ซึ่งช่วยส่งเสริมความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้คำศัพท์มีประสิทธิภาพมากขึ้นและเกิดผลลัพธ์ที่ดีกับผู้เรียน

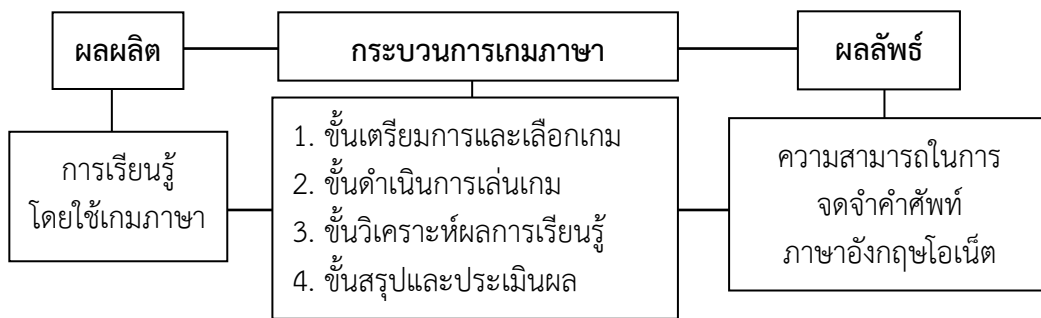
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานร่วมกันภายใต้กติกาที่ชัดเจน นอกจากนี้ เกมยังมีระบบคะแนนและรางวัล ซึ่งช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ อีกทั้งยังมีการสะท้อนผลคะแนนและการจัดอันดับ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างความท้าทาย และส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องซึ่งสอดคล้องกับ สุวิชาติา สุนันทา และวัชรวิ แซงบุญเรือง (2567) ได้ศึกษาการพัฒนา

ความสามารถในการเรียนรู้สะกดคำและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมร่วมกับแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และสุรัตนา อติพัฒน์ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด และจุฑาทิพย์ กฐินทอง และสุรัตนา อติพัฒน์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้นในภาพรวมอาจสรุปได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า เกมภาษาเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบ Active Learning โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีความกระตือรือร้น

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากงานวิจัยครั้งนี้แสดงได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 กระบวนการของเกมภาษา

จากภาพที่ 2 ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า การใช้เกมภาษา (language game) สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนและพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการและเลือกเกม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเกมภาษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามความสนใจที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับของผู้เรียน พร้อมกำหนดกติกา วิธีการเล่น และเตรียมอุปกรณ์ รวมถึงอธิบายกติการ่วมกันกำหนดจุดประสงค์ และสาธิตการเล่นเกมให้ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ
2. ขั้นตอนการเล่นเกม กระตุ้นความสนใจและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ โดยใช้รางวัลหรือคะแนนเป็นแรงจูงใจ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ผ่านเกมภาษาที่ใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. ขั้นตอนวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นและทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมภาษา พร้อมสรุปข้อดีและข้อบกพร่องของเกมภาษา และให้คำแนะนำและตรวจสอบการใช้ภาษาและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนหลังเล่นเกมภาษา เพื่อปรับปรุงและเสริมความเข้าใจในการเรียนรู้คำศัพท์
4. ขั้นตอนสรุปและประเมินผล เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองและเพื่อน พร้อมทั้งให้ผู้สอนประเมินผลตามสภาพจริง เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้และพัฒนาการด้านคำศัพท์ในครั้งถัดไป

สรุป

ประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้เท่ากับ 81.43 (E1) / 81.14 (E2) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 51.78 และหลังเรียนเท่ากับ 81.14 ซึ่งคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนหลังเรียนจบทันทีและหลังเรียนจบไปแล้ว 14 วัน พบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 แผนจัดการเรียนรู้ด้านความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตโดยใช้เกมภาษา ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้ สนับสนุนการใช้แผนจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจดจำคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้ ส่งเสริมและพัฒนาวิธีการสอนโดยใช้เกมภาษาในการเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น การใช้เทคโนโลยีหรือสื่อการสอนที่ทันสมัยเข้ามาใช้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาภาพรวมอยู่ในระดับมาก ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ ดังนี้ สนับสนุนการใช้เกมภาษาผ่านการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ เพื่อเพิ่มความพึงพอใจและกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ การใช้เกมภาษาในการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ต สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ สำหรับการวิจัยในอนาคตด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโอเน็ตในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คือ 1) ผลของการใช้เทคนิค Spaced Repetition ต่อการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้บ่อยในการสอบโอเน็ต และ 2) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามแนวทาง Active Learning เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการสอบโอเน็ต

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)*. กรุงเทพฯ: *คุรุสภา*.
- จุฑาทิพย์ กฐินทอง และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารพัฒนาการเรียนรู้สมัยใหม่*, 7(4), 320-331.
- ณภัทรกาญจน์ ปุยะติ และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2567). การพัฒนาการเรียนรู้ความคงทนในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิชาการสถาบันพัฒนาพระวิทยากร*, 7(2), 13-24.
- พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และ สุรัตนา อติพัฒน์. (2566). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารพัฒนาการเรียนรู้สมัยใหม่*, 8(8) 1-11.

- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์, ภัทรินทร์ บุญทวี และ วงจันทร์ พูลเพิ่ม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วิธีวรรณสาร*, 5(1), 163–184.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1. (2567). *วิเคราะห์ข้อสอบ O-NET ภาษาอังกฤษ ป.6 ปีการศึกษา 2566*. พิษณุโลก: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1.
- สุภัทรพงษ์ ผลินยศ และ สุรกานต์ จังหาร. (2566). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 17(1), 168–177.
- สุวิชาดา สุนันทา และ วิชรี แซงบุญเรือง. (2567). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้สะกดคำและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมร่วมกับแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 18(1), 200-209.
- Active Learning Thailand. (n.d.). *Game-Based Learning*. Retrieved from <https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>
- Kapp, Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. California: Pfeiffer.
- Karman, K. and Indriani, I. (2021). Improving Students' Vocabulary Mastery by Using Cooperative Learning Method Type Teams Game Tournament (TGT). *Journal of English Language and Education*, 6(1), 56-68
- Kusnandar, A., & Febiana, W. (2023). The Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Model in Improving English Vocabulary Mastery. *An English Language Education Journal*, 8(1), 1–13.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Ramadhani, W. S. (2024). The Effectiveness of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve Memory Skill on Teaching Vocabulary. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(1), 52-62.