

การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Improvement of English Vocabulary Learning Ability by Using Games for Grade-3 Students

มนสิชา สีน้อย¹ และ เอกอมร เอี่ยมศิริรักษ์²

มหาวิทยาลัยรามคำแหง^{1,2}

Monsicha Sinoi¹ and Ekamorn Iamsirirak²

Ramkhamhaeng University^{1,2}

Corresponding Author, E-mail: 6312590013@rumail.ru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 4 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 139 คน ห้องเรียน โดยวิธีการสุ่มยึดความสะดวกและเหมาะสมในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 6 รหัสวิชา อ23102 ด้วยการสอนการใช้เกมประกอบการสอน จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อน - หลังเรียน 1 ฉบับซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย เป็นแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ซึ่งมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว มีจำนวนทั้งหมด 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ T-Test (Dependent Samples)

* ได้รับบทความ: 14 กรกฎาคม 2565; แก้ไขบทความ: 26 ธันวาคม 2565; ตอรับตีพิมพ์: 31 ธันวาคม 2565

ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ
ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 48.55

คำสำคัญ: เกม; การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; การเรียนรู้คำศัพท์

Abstract

This research is experimental research. The purpose of this study was to compare the student's English vocabulary learning ability before and after by using games. The sample group used in this research was 30 students of a government school with in Chachoengsao province. The sample was obtained by simple random sampling of 4 classrooms, totaling 139 students. The classrooms were randomly based on convenience and appropriateness during the epidemic situation of infectious Coronavirus disease 2019 (COVID-19). The research tools were 1. lesson plans for English vocabulary learning ability by using games 2) pre- test and post-test. The statistics used in the data analysis were mean, standard deviation and dependent samples t-test.

The research result can be summarized the students who learned English vocabulary learning ability by using games. The score from post-test for student's English vocabulary learning ability by using games was higher than the score from the pre-test at the level was significantly .05 and the result of student's vocabulary acquisition is increased by 48.55 percent.

Keywords: Game; English Vocabulary Learning; Vocabulary Learning

บทนำ

การเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กไทยในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญของทุกภาษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการติดต่อสื่อสาร ผู้สื่อสาร
จำเป็นต้องมีคลังคำศัพท์มากพอสมควรเพื่อใช้ในการสื่อสารความหมายและถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด
ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหรือสามารถสื่อสารภาษาได้อย่างเข้าใจกระจ่างและชัดเจน นอกจากนี้
การรู้ความหมายของคำศัพท์ช่วยทำให้เกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาสำหรับสื่อความหมายในสถานการณ์

ต่าง ๆ (Allen & Vallette, 1977) และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถเรียงลำดับของอักษร และสร้างประโยคได้ถูกต้อง กล่าวพูด อ่าน และเขียนเป็นประโยคได้อย่างมั่นใจ (สำนักงานเลขาธิการสภา การศึกษา, 2547) อีกทั้งคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษา ได้แก่ ทักษะ ด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งสอดคล้องกับ (วรรณพร ศิลาขาว, 2538 : 15) ได้กล่าวไว้ว่า “คำศัพท์ เป็นพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะเป็นองค์ประกอบสำคัญในการ เรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน” ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก็เช่นเดียวกัน หาก ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากก็จะเป็นประโยชน์ต่อการสื่อสาร การสร้างความเข้าใจ และช่วยให้การเข้าถึงองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียน รู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอในปัจจุบันภาษาอังกฤษ คือ ภาษานานาชาติ เป็นภาษาที่มีมนุษย์บนโลกใช้ติดต่อ สื่อสารกันเป็นหลักมากที่สุดในโลก ในปัจจุบันภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่สองที่มีบทบาทและความสำคัญ เป็นอย่างยิ่งในการเรียนรู้เพื่อเป็นประโยชน์ในการสื่อสารในระดับที่กว้างขึ้นหรือในระดับนานาชาติอย่าง มีประสิทธิภาพ

จากประสบการณ์การสอนวิชาภาษาอังกฤษของผู้วิจัยนั้น เห็นว่า อุปสรรคสำคัญประการหนึ่ง สำหรับผู้เรียน คือ ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยที่มีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ความรู้ด้านคำศัพท์ หมายถึง ความเข้าใจด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถด้านการใช้คำในประโยค เมื่อผู้ เรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์หรือมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ นั้นเป็นเหตุสำคัญประการหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นด้านทักษะการ ฟัง พูด อ่าน และเขียน นอกจากเหตุผลข้างต้นอาจจะเป็นเพราะว่าหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ ในประเทศไทยส่วนมากให้ความสำคัญกับคำศัพท์น้อย หรืออาจใช้วิธีการสอนที่ไม่น่าสนใจ จึงทำให้ผู้เรียน ไม่ให้ความสนใจต่อการเรียนในชั้นเรียน เพราะการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมามักจะเรียนคำศัพท์แบบ แพลและให้ท่องคำศัพท์ให้มากที่สุดเท่าที่จะจำได้ซึ่งการเรียนเช่นนี้ผู้เรียนไม่สามารถนำมาใช้ได้จริงใน สถานการณ์ต่าง ๆ เนื่องจากผู้เรียนไม่มีโอกาสในการใช้ภาษาในบริบทจริง การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่ได้ผล เท่าที่ควร

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาค้นคว้าและแสวงหาแนวทางที่จะให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ ด้านคำศัพท์ เห็นว่า วิธีเพิ่มพูนคำศัพท์มีหลายวิธี เช่น การฝึกเขียนคำศัพท์ การทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กับเพื่อน การเขียนชื่อสิ่งของเครื่องใช้เป็นภาษาอังกฤษ และวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่ง ที่ส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความ สนุกสนาน เกิดการแข่งขัน หรือสร้างความตื่นเต้น การนำกิจกรรมเกมมา ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน ควบคู่กันจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาวิชาที่ครูสอนได้อย่างมากและการใช้กิจกรรมเกมในการสอน ภาษาช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นและมีความมั่นใจในตนเอง ฝึกการคิด

การตัดสินใจด้วยตนเอง ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความสนุกสนานไม่น่าเบื่อ (สมิตรา อังวัฒนากุลม, 2540 : 116) เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ รูปแบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการเล่นที่สนุกสนาน การเล่นเกมจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมทั้งพัฒนาความคิด การรู้จักเคารพตนเอง และผู้อื่น กฎเกณฑ์กติกาการเล่นเกมนั้นมีทั้งเล่นเพียงคนเดียวและเล่นหลายคน เกมบางประเภทเป็นเกมที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง ให้มีระบบการคิด วิเคราะห์ วางแผนเพื่อเอาชนะเกมได้รวมถึงช่วยฝึกทักษะทางร่างกายและจิตใจได้ดีอีกด้วย (วิภา ตันทุลพงษ์, 2549 : 14)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นกระบวนการที่พัฒนาและเพิ่มพูนคำศัพท์ให้กับผู้เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ในเรื่องทักษะอื่น ๆ ของรายวิชาภาษาอังกฤษ ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ยิ่งรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากจะทำให้สื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างดี รวมไปถึงอนาคตในการทำงาน การที่ผู้เรียนมีความรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้นส่งผลให้ความรู้ไปเสริมทักษะเพื่อประกอบอาชีพที่ตนเองชอบได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยศึกษาค้นคว้าเรื่อง การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยในแต่ละขั้นตอนของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 4 ห้องเรียนรวมจำนวน 139 คน ซึ่งเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้มาจากการเลือกแบบไม่อาศัยทฤษฎีความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) สุ่มโดยยึดความสะดวกและเหมาะสมในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จึงได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน จากประชากรทั้งหมด

139 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทรา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 เครื่องมือ ได้แก่

1. แผนการสอนการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 แผน แผนละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อน-หลังเรียน 1 ฉบับซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย เป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 3 ตัวเลือก ซึ่งมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว มีจำนวนทั้งหมด 30 ข้อ

ผลการวิจัย

การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 4 ห้องเรียน รวมจำนวน 139 คน ซึ่งเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปผลได้ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 1 ตารางผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คะแนนการทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	30	15.03	3.91	-11.085	.000
หลังเรียน	30	22.30	5.09		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทรา พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{x}$) มีค่าเท่ากับ 15.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 3.91 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{x}$) มีค่าเท่ากับ 22.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 5.09 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ที่ 7.27 คะแนน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย

ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพของการเรียนรู้คำศัพท์

ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทราที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน จากการคำนวณค่า t-test แบบ Dependent Samples หรือหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I) แสดงดังนี้

ดัชนีประสิทธิผล

$$\begin{aligned}\text{ดัชนีประสิทธิผล} &= \frac{\text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}} \\ &= \frac{669 - 451}{(30 \times 30) - 451} \\ &= \frac{218}{900 - 451} \\ &= 0.4855\end{aligned}$$

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนในภาพรวม มีค่าเท่ากับ 0.4855 หรือคิดเป็นร้อยละ 48.55

อภิปรายผลการวิจัย

การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทรา ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียน พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลคะแนนการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าก่อนเรียน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการใช้เกมประกอบการสอนการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ในวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนการทำแบบทดสอบ จะช่วยให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้และจดจำได้ง่าย สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ได้ไปปรับใช้กับการเรียนวิชาอื่น ๆ พร้อมกับชีวิตประจำวัน เพื่อการพัฒนาตัวเอง ผลการวิจัยนี้จึงสอดคล้องกับ อาภรณ์ศิริ พลรักษา ทำศึกษาเรื่อง การพัฒนา

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 พบว่า 1) ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 0.8427 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 84.27 2) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนทันทีสูงกว่าหลังเรียนผ่านไป 14 วัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561) ศึกษาเรื่องสร้างสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นการสื่อสารผ่านเกม (Games-Based Learning Objects) เป็นการสื่อสารในรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้เรื่อง สิทธิที่ได้รับ กฎระเบียบ และข้อปฏิบัติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นการสื่อสารผ่านเกม (Games-Based Learning Objects) เป็นการสื่อสารในรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้เรื่อง สิทธิที่ได้รับ กฎระเบียบ และข้อปฏิบัติ ซึ่งการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผู้วิจัย ใช้ความสนุกสนานผ่านเกมนั้น ๆ ต้องดูบริบทในเกม ต้องรู้ข้อมูลเบื้องต้น เช่น ช่วงอายุผู้เล่น ความรู้พื้นฐาน เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนสนใจกับบทเรียน ใช้ผู้เล่น 30 คน เป็นแนวเกมมุมมองบุคคลที่ 3 ประเภท 2.5 มิติ ใช้โปรแกรม Unity ช่วยการเล่นเกมนั้น โดยในการให้ผู้เรียนเล่นเกมและตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของการเล่นเกม พบว่า ผู้เรียนมีทักษะเพิ่มขึ้นในการเรียนรู้ผ่านเกม มีการใช้สัญลักษณ์ มีความมั่นใจในสมรรถภาพของตนเอง และมีอิสรภาพในการตัดสินใจอีกด้วย ซึ่งนำไปสู่ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไปในอนาคต และสอดคล้องกับ Orcutt (1972 : 147) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษา ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนภาษามีอิทธิพลต่อความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กชั้นอนุบาล (Turney, 1974 : 492) วิจัยการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ พบว่า เกมช่วยให้นักศึกษาแต่ละบุคคลได้มีพื้นฐานของการสร้างมนุษยสัมพันธ์ต่อกันอีกทั้งเกมช่วยให้มีทักษะที่เหมาะสมเกี่ยวกับกระบวนการในการติดต่อสื่อสารรวมถึงช่วยฝึกศิลปะ วิธีในการแก้ไขปัญหา และการพึ่งตนเอง

2. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียน เท่ากับ 0.4855 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 48.55 ผู้วิจัยมีความคิดเห็น การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นเพราะผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนเทคนิคการสอนคำศัพท์จากแบบเดิม มาเป็นการใช้เกมสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และเพลิดเพลินสนุกกับการเรียน สามารถนำไปใช้กับการเรียนในวิชาอื่น ๆ ได้ จะเห็นได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนนั้น ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อารณศิริ พลรักษา ทำศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโศกชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 พบว่า

1) ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 0.8427 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 84.27 2) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ทันทีสูงกว่าหลังเรียนผ่านไป 14 วัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เหยียน ถิ หลือ อี (2556) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 93.7543 สูงกว่าเกณฑ์ มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่าการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนสามารถพัฒนา การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยได้ แสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุชรีย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษา อังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน และมีการทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 และแบบสอบถาม ความคิดเห็นนักเรียนมีระดับความรู้สึกชอบมากทุกเกม และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Sadiyah et al. (2019) ได้ศึกษาการเรียนรู้เกี่ยวกับปริศนาอักษรไขว้ว่ามีประสิทธิภาพในการช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ของนักเรียนหรือไม่ผ่านการใช้ปริศนาอักษรไขว้ในหมู่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของ MTs At-Taqlwa Cihampelas พบว่า การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ปริศนาอักษรไขว้เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการ ปรับปรุงคำศัพท์ของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่า

3. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการใช้เกมประกอบการ สอนช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลินเข้าใจง่าย มีความคิด การวางแผนเป็นลำดับ ขั้นตอน แล้วนำมาใช้กับการเรียนส่งผลให้มีผลการเรียนที่ดีขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลการเรียนที่ดีขึ้น หลังจากที่ได้เรียนรู้โดยใช้เกม ทำให้คะแนน หลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อาภรณ์ศิริ พลรักษา (2561) ทำการ ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโศกชัย จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า 1) ประสิทธิภาพในการ เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 84.27 2) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 สอดคล้องกับผลงานวิจัยของภานรินทร์ ไทยจันทร์ารักษ์, ภัทรินทร์ บุญทวี และ วงจันทร์ พูลเพิ่ม (2564) ได้ศึกษาการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเล่นเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนใช้เกมคำศัพท์มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 80.55 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้โดยใช้ เกมคำศัพท์ในระดับดีมาก และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของบุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ศึกษาการใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน พบว่านักเรียนใช้เกมคำศัพท์ประกอบ การเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 และแบบสอบถามความคิดเห็นนักเรียนมีระดับความรู้สึกชอบมาก ทุกเกม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้น จึงควรใช้เกมเป็นทางเลือกที่จะพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

1.2 ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมให้เข้าใจเพื่อการจัดการเรียน การสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ครูผู้สอนควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนการเล่นเกมที่ให้จัดการเรียนการสอน เป็นได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

1.4 ครูผู้สอนควรดูแล เอาใจใส่ แนะนำ กระตุ้นและให้กำลังใจ ชมเชยนักเรียนเพื่อให้นักเรียน ทำกิจกรรมอย่างตั้งใจ ส่งผลให้การสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

1.5 ครูผู้สอนควรจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมประกอบการสอนซึ่งทำให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

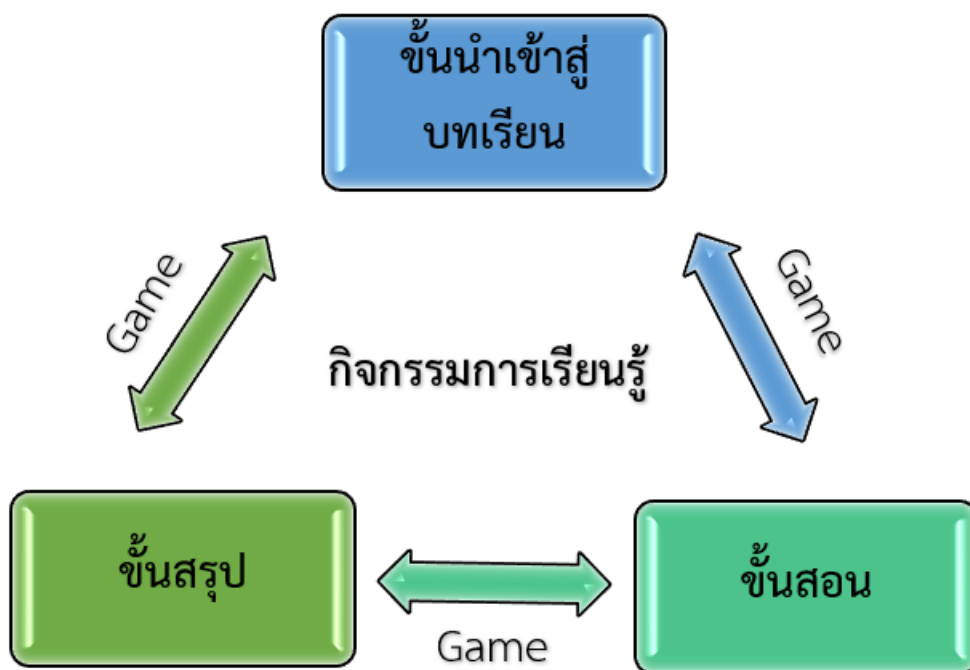
2.1 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

2.2 ควรทำการศึกษาทดลองการสอนโดยใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับนักเรียน ในระดับชั้นอื่น ๆ

2.3 ครูผู้สอนควรจะศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกมประกอบการสอนและทำการประเมินผลทุกครั้ง

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยเรื่อง การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดฉะเชิงเทรา ได้องค์ความรู้ใหม่ดังนี้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่การใช้เกมประกอบการสอนในขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

จากภาพแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น สามารถนำไปใช้ได้ทุกขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน การนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมระหว่างเรียน และการสรุปกิจกรรม หรือแทรกในการสอนบางขั้นตอนในการเรียนการสอนก็ได้ เกมช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน ทำท่าย กระตือรือร้นและให้ความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลช่วยให้ส่งให้นักเรียนเกิดการพัฒนากายทางด้านร่างกาย สังคม สติปัญญา อารมณ์และจิตใจ อย่างไรก็ตามครูต้องคำนึงถึงการเลือกใช้เกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสร้างความน่าสนใจของบทเรียนและดึงดูดความสนใจได้อีกด้วย การใช้เกมประกอบ การสอนนั้น แต่ละเกมจะมีกติกาการเล่นหรือวิธีปฏิบัติที่ผู้เรียนต้องเคารพและปฏิบัติตาม ซึ่งช่วยฝึกความ มีระเบียบวินัย ความมีน้ำใจ และการรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนมีเจตคติต่อ ครูผู้สอนและต่อรายวิชานั้น ๆ อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์, ภัทรินธร บุญทวี และ วงจันทร์ พูลเพิ่ม. (2564). การใช้เกมศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. *วารสารคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 5(1), 163-184.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิภา ตันจุลพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบ การสอน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชิงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เหงียน ถิ หนือ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1. มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. (สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Allen, E., & Vallette, D. (1977). *Classroom Techniques : Foreign Language an English as a Second Language*. New York: Harrcount Brace Javarovich Inc.
- Ghadessy, M. (1979). Frequency counts, word list and material preparation: A new approach. *English Teaching Forum*, 17(1), 24-27.

James Coady & Thomas Huckin (1997). *Second Language Vocabulary Acquisition: A Rationale for Pedagogy*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nation, I.S.P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.