

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการศึกษา

The Development of Learning Achievement of Grade 2 Students entitled “Vocabulary” using Educational Game

นวลชนก นิลขำ^{1*} และมนัสสินต ใจดี²

¹นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

²สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

*564145218@webmail.npru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ คือ เกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคและวิธีการ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน ที่เรียนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษในภาคเรียนที่ 2/2559 จำนวน 29 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาความคิดเห็นต่อเกมการศึกษาว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดี ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการมีความคิดเห็นต่อเกมการศึกษาว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เกมการศึกษา

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop the educational game entitled “vocabulary”, 2) to compare the learning achievement of students before and after studied with the educational game entitled “vocabulary”, and 3) to evaluate the satisfaction of students on the educational game entitled “vocabulary”. The research tools were the educational game entitled “vocabulary”, quality evaluation form in content and technical and methodology, pretest, posttest, and satisfaction questionnaire. The sample group of this research was 29 students of prathomsuksa 2/3 of Anuban Kamphaengsaen School who studied the vocabulary in semester 2/2559 by purposive sampling. Mean, Standard Deviation, and t-test used in this research. The research results found that the opinion of the content experts on the educational game

was at the high level. The opinion of the technique and methodology experts on the educational game was at the highest level. The average of post-test scores of the students who studied with the educational game was higher than pre-test scores at significance level of 0.05. And the students satisfied with the educational game at the high level.

Keywords: learning achievement, educational game

1. บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวทางปรับปรุงการสอนภาษาอังกฤษโดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ คือ สามารถนำไปใช้ในการเข้าสู่สังคม และเข้าใจวัฒนธรรมของภาษา (social cultural functions) แล้วสื่อความหมายได้ถูกต้องตามหลักภาษา (cognitive linguistic functions) การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษประกอบด้วย 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนและสังคมไทย ด้วยความสำคัญดังกล่าว พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 จึงกำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษตั้งแต่ชั้นประถมศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้กำหนดให้ผู้เรียนต้องบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยมาตรฐานทางด้านต่าง ๆ ด้านภาษาเพื่อการสื่อสารผู้เรียนต้องเข้าใจกระบวนการการฟัง พูด อ่าน เขียน และมีทักษะทางการสื่อสาร ด้านภาษากับวัฒนธรรมต้องเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมและความเหมือนกับความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้สาระอื่นต้องสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างวิชาต่าง ๆ ด้านภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ต้องสามารถใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ และใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และการร่วมมือกันในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การสอนภาษาอังกฤษในชั้นประถมศึกษาจะเริ่มตั้งแต่การสอนคำศัพท์ แล้วจึงสอนการอ่าน สอนโครงสร้างของประโยค คำศัพท์จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาษาเพราะจะช่วยให้เข้าใจความหมายของคำที่อ่าน อันจะนำไปสู่การพูด การฟัง การอ่านและการเขียนอย่างมีความหมายและถูกต้อง (ไพโรจน์ คะเชนทร์, ม.ป.ป.)

ผลการสอบโอเน็ตวิชาภาษาอังกฤษของปีการศึกษา 2559 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 34.59 และในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 31.80 (admission premium, 2560) แสดงให้เห็นว่าการสอนวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังไม่ประสบความสำเร็จ

เกมการสอน (academic game) เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนที่นำมาใช้ในห้องเรียนมากขึ้น เพราะช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกให้รู้จักคิด และตัดสินใจด้วยตนเอง การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเร้าใจสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (จริยาพร ศรีพิทักษ์ และรุ่งทิพย์ คำจำง, 2551) เกมทักษะทางภาษาเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีปรัชญาคอนสตรัคติวิสต์ (constructivist) ที่เชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลแต่ละคนโดยผ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

จากการศึกษาปัญหาในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น การศึกษาเทคนิควิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการที่ผู้วิจัยได้สังเกตและสอบถามครูผู้สอนและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ค่อยได้ อาจเนื่องมาจากสื่อการสอนที่ครูใช้ หรือการที่นักเรียนไม่สนใจเรียน ไม่มีแรงกระตุ้นที่จะทำให้เกิดความสนใจ ผู้วิจัยจึงพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อใช้สอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อีกทั้งเพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อพัฒนาเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
- 2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.3 เพื่อหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. สมมติฐานของการวิจัย

- 3.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี
- 3.2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการที่มีต่อเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี
- 3.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3.4 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 2/2559 จำนวน 202 คน

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในภาคเรียนที่ 2/2559 จำนวน 29 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

4.2 การพัฒนาเกมการศึกษา

การพัฒนาเกมการศึกษา ได้พัฒนาตาม ADDIE MODEL

4.2.1 ขั้นการวิเคราะห์

เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษและตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เพื่อนำมากำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาในเกมการศึกษา

4.2.2 ขั้นการออกแบบ

เป็นการออกแบบแผนการสอน เกมการศึกษา แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

4.2.3 ขั้นการพัฒนา

ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop Cs6 ในการสร้างรูปภาพพื้นหลัง ปุ่ม และใช้โปรแกรม Adobe Captivate 6 ในการสร้างเกมการศึกษา

4.2.4 ขั้นการนำไปใช้

ผู้วิจัยได้ทดลองใช้เกมการศึกษาด้วยตัวผู้วิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการทำงาน จากนั้นนำเกมการศึกษาไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาการทำวิจัยพิจารณา และผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.2.5 ขั้นการประเมิน

นำเกมการศึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ซึ่งเป็นอาจารย์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพของเนื้อหาและรูปแบบของเกมที่ใช้ และประเมินคุณภาพในการจัดทำเกมการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการซึ่งเป็นอาจารย์ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา จำนวน 3 คน

4.3 เครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ แบบประเมินคุณภาพของเกมการศึกษาด้านเนื้อหา แบบประเมินคุณภาพของเกมการศึกษาด้านเทคนิคและวิธีการ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ขั้นตอนในการสร้าง คือ จัดทำแบบสอบถามฉบับร่าง นำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาการทำวิจัยตรวจสอบภาษาและความถูกต้อง จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและจัดทำแบบสอบถามฉบับจริง ในส่วนของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ได้นำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน

4.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ ภาคเรียนที่ 2/2559 มีแบบแผนการทดลองเป็นแบบ One Group Pretest Posttest Design โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นศึกษาคำศัพท์โดยใช้เกมการศึกษา ทำแบบทดสอบหลังเรียน และเมื่อเรียนครบทุกเนื้อหาให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ การเก็บรวบรวมข้อมูลในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียม

เตรียมสื่อการสอนพร้อมทั้งอธิบายวิธีการเล่นเกมบนสื่อมัลติมีเดีย

2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

2.1 ครูถามคำถามนำที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะสอน เช่น นักเรียนเคยได้ยินเพลง PPAP หรือไม่ ในเพลงมีคำศัพท์ภาษาอังกฤษอะไรบ้าง

2.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน

3. ขั้นสอน

นักเรียนศึกษาเนื้อหาและทบทวนคำศัพท์ด้วยเกมในสื่อมัลติมีเดียที่ครูได้จัดทำไว้

4. ขั้นสรุป

4.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้

4.2 ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการพัฒนาเกมการศึกษา

5.1.1 ผลการพัฒนาเกมการศึกษาด้านเนื้อหา

ผลการพัฒนาเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยเนื้อหา จำนวน 3 เรื่อง คือ คำนาม (noun) การใช้ a, an และคำสรรพนาม (pronoun) ตัวอย่างเกมการศึกษา แสดงได้ดังภาพที่ 1 ถึง ภาพที่ 4



ภาพที่ 1 หน้าจอเนื้อหาทั้ง 3 หน่วย



ภาพที่ 2 หน้าเมนูเนื้อหาคำนาม



ภาพที่ 3 เนื้อหาเรื่องคำนาม



ภาพที่ 4 เกมจับคู่ภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5.1.2 ผลการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษาด้านเนื้อหา

ผลการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษาด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ซึ่งเป็นอาจารย์สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษาด้านเนื้อหา

รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา	4.22	0.69	มาก
ด้านที่ 2 ด้านรูปแบบการสอนโดยใช้เกมการศึกษา	4.17	0.63	มาก
ด้านที่ 3 ด้านแบบทดสอบ	3.96	0.61	มาก
โดยรวม	4.12	0.63	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีความคิดเห็นว่า เกมการศึกษามีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.12$, S.D. = 0.63)

5.1.3 ผลการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษาด้านเทคนิคและวิธีการ

ผลการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษาด้านเทคนิคและวิธีการจัดทำ แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษาด้านเทคนิคและวิธีการ

รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านที่ 1 ด้านภาพและภาษา	4.60	0.20	ดีมาก
ด้านที่ 2 ด้านตัวอักษรและสี	4.53	0.50	ดีมาก
ด้านที่ 3 ด้านเกมการศึกษา	4.53	0.42	ดีมาก
ด้านที่ 4 ด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.67	0.17	ดีมาก
โดยรวม	4.58	0.28	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการมีความคิดเห็นว่าเกมการศึกษามีคุณภาพด้านเทคนิคและวิธีการอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.58$, S.D. = 0.28)

5.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมการศึกษา แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายการ	จำนวนนักเรียน	\bar{x}	t คำนวณ	t ตาราง	Sig
ก่อนเรียน	29	19.90	6.96	1.70	.00*
หลังเรียน	29	23.41			

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 19.90 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 23.41 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษา แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.นักเรียนพอใจในความสะดวกในการเข้าใช้เกมการศึกษา	2.76	0.44	มาก
2.นักเรียนพอใจในความง่ายของการใช้เกมการศึกษา	2.72	0.45	มาก
3.นักเรียนมีความพอใจในความชัดเจนของตัวอักษร	2.83	0.38	มาก
4.นักเรียนพอใจในสีของเกมการศึกษา	2.76	0.44	มาก
5.นักเรียนพอใจในแต่ละปุ่มในแต่ละหน้าจอ	2.69	0.47	มาก
6.นักเรียนพอใจข้อความบนปุ่มในแต่ละหน้าจอ	2.76	0.44	มาก
7.นักเรียนพอใจในภาพที่ใช้ประกอบการเรียนในเกมการศึกษา	2.69	0.47	มาก
8.นักเรียนพอใจเกมในแต่ละเนื้อหา	2.66	0.48	มาก
9.นักเรียนพอใจที่ได้เล่นเกมเพื่อทบทวนความรู้	2.69	0.47	มาก
10.นักเรียนพอใจและสนุกที่ได้เรียนตามวิธีการสอนแบบนี้	2.76	0.44	มาก
โดยรวม	2.73	0.16	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=2.73$, $SD.= 0.16$) เมื่อกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนเฉลี่ย 2.34 – 3.00 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจในระดับมาก คะแนนเฉลี่ย 1.67 – 2.33 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจในระดับปานกลาง และคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.66 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อย

6. สรุปผลและข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลและอภิปรายผล

6.1.1 การพัฒนาเกมการศึกษา เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้คัดเลือกหมวดหมู่ของคำศัพท์และคำศัพท์ที่เหมาะสมกับวัยและความรู้ที่นักเรียนควรจะได้รับซึ่งผ่านการเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในส่วนของการจัดทำเกมการศึกษาในแต่ละเนื้อหาประกอบด้วยเกมหลากหลาย เช่น การจับคู่ การลากคำศัพท์ไปวางในตำแหน่งที่ตรงกับภาพ การโยงเส้นจับคู่คำศัพท์ ผู้วิจัยได้ออกแบบหน้าจอ ปุ่มควบคุม สี และรูปแบบตัวอักษรให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนจึงทำให้เกมการศึกษามีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีและมีคุณภาพด้านเทคนิคและวิธีการในการจัดทำอยู่ในระดับดีมากสามารถนำไปใช้สอนได้

6.1.2 การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ในการเรียน ผู้เรียนไม่รู้สึกกว่ากำลังเรียนแต่รู้สึกว่าการเรียนสนุกตั้งใจและสนใจที่จะเรียนรู้ทำให้จดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้จำนวนมากส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจัน (2558) ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

6.1.3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากนักเรียนได้เล่นเกมเพื่อทบทวนความรู้และสนุกที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่นเกม ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเครียดในระหว่างการเรียนสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจัน (2558)

6.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยพบว่า เกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น จึงควรพัฒนาเกมการศึกษาในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป และควรออกแบบตัวอักษรและการ์ตูนหรือวิดีโอที่น่าสนใจมากขึ้น ให้มีการโต้ตอบ มีผลป้อนกลับให้กับผู้เรียน และควรเพิ่มลักษณะของแบบฝึกกิจกรรมการเรียนหรือเกมที่น่าสนใจเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

7. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ คำจำง. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาภาษาอังกฤษ. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. **Veridian E-Journal Silpakorn University**. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ. 8 (2) พ.ศ. – ส.ศ. 2558, 1672 - 1684.

ไพโรจน์ คะเชนทร์. (ม.ป.ป.). คำศัพท์ภาษาอังกฤษ. ค้นเมื่อ 2 เมษายน 2560 จาก <http://kachen.esy.es/pdf30/31>
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.pdf

Admission premium. (2560). ประกาศผลสอบ O-NET ป.6 และ ม.3 ประกาศแล้ว คะแนนสอบโอเน็ต 60 (ปีการศึกษา 2559). ค้นเมื่อ 9 เม.ย. 2560 จาก <http://www.admissionpremium.com/news/2433>