

# การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม

## The Development of English Vocabulary Achievement of Grade 5 Students Using Games

ขวัญพัฒน์ เอกนราจิรารัตน์<sup>1\*</sup> ศศิวรรณ พชรพรรณพงษ์<sup>2</sup> และ นันทน์ภัส นิยมทรัพย์<sup>2</sup>

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาโท ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., และอาจารย์ ดร.ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

\*kwanpataek@gmail.com

### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการเรียนด้วยเกมสอนคำศัพท์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมสอนคำศัพท์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนวัดสุวรรณรัตนาราม อำเภอกะทู้ม่วน จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 28 คนซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย 21.25 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.83 โดยนักเรียนมีคะแนนก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 9.32 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 31.06 2) ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้เกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมสอนคำศัพท์

### Abstract

The research objectives were 1) to study English vocabulary achievement of grade 5 students by using vocabulary games 2) to compare with English vocabulary achievement of grade 5 students before and after learning by using vocabulary games. The 28 students grade 5 of Watsuwatattanam School in Krathumbaen, Samutsakhon were tested after learning with the games. The research instruments were 1) 10 lesson plans 2) the test of English vocabulary achievement. The data were analyzed by using percentage, mean, S.D. and t-test. The results of this research showed that 1) the vocabulary achievement average of after learning was 21.25 (70.83%) and the average of progressive learning was 9.32 (31.06%) 2) The English vocabulary achievement of grade 5 students after learning by using games was higher than before learning by using games with statistical significance difference at .05 level.

**Keywords:** vocabulary achievement, English vocabulary, using games

## 1. บทนำ

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Society) เพราะมนุษย์ต้องใช้ความรู้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาสังคมของตน ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือที่สำคัญในสังคมแห่งการเรียนรู้ ปัจจุบันมนุษย์ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลในการสร้างสมความรู้และประสบการณ์เพื่อการพัฒนาทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง เทคโนโลยี การศึกษา และอื่นๆ (อรุณี วิริยะจิตราและคณะ, 2555 : 4) ปี พ.ศ. 2558 เป็นปีแห่งการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนที่สมบูรณ์จะมีการเปิดกว้างให้ประชาชนในแต่ละประเทศสามารถเข้าไปทำงานในประเทศอื่นๆในประชาคมอาเซียนได้อย่างเสรีเสมือนดังเป็นประเทศเดียวกันซึ่งจะมีผลกระทบต่อการประกอบอาชีพและการมีงานทำของคนไทยและภาษาที่ใช้ในการทำงานของอาเซียนคือภาษาอังกฤษ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารมากขึ้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องเร่งพัฒนาความสามารถและทักษะภาษาอังกฤษของเด็กไทยตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (दनัย ไชโยธา, 2557 : 16)

ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษา Gardner (2013 อ้างถึงใน รูปทอง กว่างสาสดี, 2558: 121) กล่าวว่า ถ้านักเรียนคนใดมีพัฒนาการทางภาษาดีมาตั้งแต่เด็ก คือ รู้ศัพท์มากพอเหมาะกับวัยของตน สามารถนำคำศัพท์ไปใช้อย่างถูกต้อง นักเรียนคนนั้นจะเข้าใจความคิดของคนอื่นและสิ่งแวดล้อมจนสามารถสื่อความหมายหรือแสดงความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย และคำศัพท์ก็มีความสำคัญในลักษณะเดียวกันในการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษาใหม่ไม่เพียงพอ ผู้เรียนก็จะประสบปัญหาในการสื่อความหมายและความต้องการของตนเองในการใช้ภาษาต่างประเทศและไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟังได้อ่านที่นำเสนอเป็นภาษาต่างประเทศ ทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร คำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่มิอาจละเลยได้ในกระบวนการเรียนการสอน (ดวงเดือน แสงชัย, 2539: 118) คำศัพท์เป็นรากฐานของการเรียนวิชาต่างๆเด็กจะอ่าน พูด เขียน หรือแสดงความคิดเห็นได้ดีต้องเข้าใจคำศัพท์จึงจะเรียนรู้เรื่องอื่นๆได้ และเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษา สื่อความหมายในสถานการณ์ต่างๆ (Huang, 1993: 7-9) และการสอนคำศัพท์มีความจำเป็นมากในการเรียนรู้ภาษาเพราะคำศัพท์จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่านและการเขียน ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นหน่วยหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยค (กนิษฐา ระเวช, 2543: 87)

จากคะแนนผลการทดสอบระดับประเทศ O-NET วิชาภาษาอังกฤษ ในปีการศึกษา 2558 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดสุวรรณรัตนาราม จังหวัดสมุทรสาคร ได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 41.26 ซึ่งคะแนนต่ำกว่าระดับประเทศ เฉลี่ยร้อยละ 41.31 (ฝ่ายงานวิชาการ โรงเรียนวัดสุวรรณรัตนาราม, 2559: 23) คะแนนที่ต่ำเกิดจากปัญหานักเรียนไม่รู้จักความหมายคำศัพท์จึงทำให้อ่านคำถามไม่เข้าใจจึงทำให้เลือกตัวเลือกที่ผิดในข้อสอบ นอกจากนี้ จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่โรงเรียนวัดสุวรรณรัตนารามเป็นระยะเวลา 3 ปี พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถบอกคำศัพท์ สกอตคำ บอกความหมายของคำศัพท์และนำคำศัพท์ไปใช้แต่งประโยคได้ เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียนจะคอยถามคำศัพท์ทุกคำ จากพฤติกรรมเรียนดังกล่าวจึงอาจกล่าวได้ว่าการที่นักเรียนไม่ทราบความหมายคำศัพท์ ส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจคำถามในแบบทดสอบจึงส่งผลต่อคะแนนการทดสอบ O-NET จากการศึกษาดูเอกสาร ตำราและงานวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมสามารถนำมาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ได้ซึ่ง Read (2007 อ้างถึงในรูปทอง กว่างสาสดี, 2558: 184) กล่าวว่า ครูสามารถนำเกมมาใช้สอนคำศัพท์เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่ปลุกชีวิตชีวาในชั้นเรียนระดับประถมศึกษา เราควมสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และทำให้เกิดทัศนคติด้านบวกในการเรียนภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับ วัลภาภรณ์ คงถาวร ( 2535: 83) ได้กล่าวว่า เกมจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และเกมยังมีประโยชน์ ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะทางภาษา อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้นซึ่ง Cruickshank (1977 : 28-32) ได้กล่าวว่าเกมช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว และเป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อย ดังนั้นผู้วิจัย

จึงได้ศึกษาวิธีแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้และเข้าใจในคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงมีความสนใจที่จะนำเกมมาสอนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

## 2. วัตถุประสงค์ในการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการเรียนด้วยเกมสอนคำศัพท์

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมสอนคำศัพท์

## 3. สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยเกมสอนคำศัพท์มีผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 4.1 การสอนคำศัพท์โดยใช้เกม

ขั้นตอนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีหลายวิธีหลากหลายรูปแบบ เช่น ชี้หน้าเสนอ ชี้ฝึก ชี้สรุปและชี้ประเมินผลเพื่อนำไปใช้กับนักเรียนให้เกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุดซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการสอนคำศัพท์ของ จรุงแสงจันทร์ (2543) และ Lewis (2000) โดยได้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำเกมมาใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

- 1) ชี้หน้าเสนอคำศัพท์ ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนและเชื่อมโยงกับคำศัพท์ใหม่โดยใช้บัตรคำ รูปภาพ
- 2) ชี้เรียนรู้ด้วยเกม นำคำศัพท์ใหม่ในบทเรียนสอนผู้เรียนโดยใช้ เกม ให้นักเรียนบอกความหมาย สะกดคำ
- 3) ชี้ฝึกการใช้คำศัพท์ ให้นักเรียนฝึกใช้คำศัพท์ในประโยคโดยใช้เกม โดยเสนอประโยคตัวอย่างก่อนเล่นเกม
- 4) ชี้สรุป นักเรียนสรุปสิ่งที่เรียนไปแล้วจากการเล่นเกมที่เรียนด้วยตัวนักเรียนเอง
- 5) ชี้วัดผลและประเมินผล การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม การตอบคำถามรวมถึงให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ต้อง

ใช้คำศัพท์ที่ได้เรียนไปแล้วนำมาใช้ในการแต่งประโยค

### 4.2 ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์

ทิตินา แชมมณี (2552) ได้กล่าวว่า บลูม (Bloom) ได้จัดระดับจุดมุ่งหมายตามระดับความรู้จากต่ำไปสูงไว้ 6 ระดับ คือ ระดับความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล ลักษณะของความรู้แต่ละระดับและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรู้นั้น ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำระดับการพัฒนาผู้เรียนตามแนวคิดของบลูมมาใช้เป็นกรอบในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ของผู้เรียนได้แก่ ความรู้ความจำ ความเข้าใจด้านการบอกความหมาย ด้านการสะกดคำ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค

## 5. วิธีดำเนินการวิจัย

### 5.1 ขอบเขตการวิจัย

5.1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียน ตะวันออกพัฒนา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร ไม่รวมโรงเรียนขยายโอกาส จำนวน 5 โรงเรียน ซึ่งมี 13 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนรวม 320 คน

5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสุวรรณรัตนาราม อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

5.1.3 ตัวแปร ประกอบด้วย

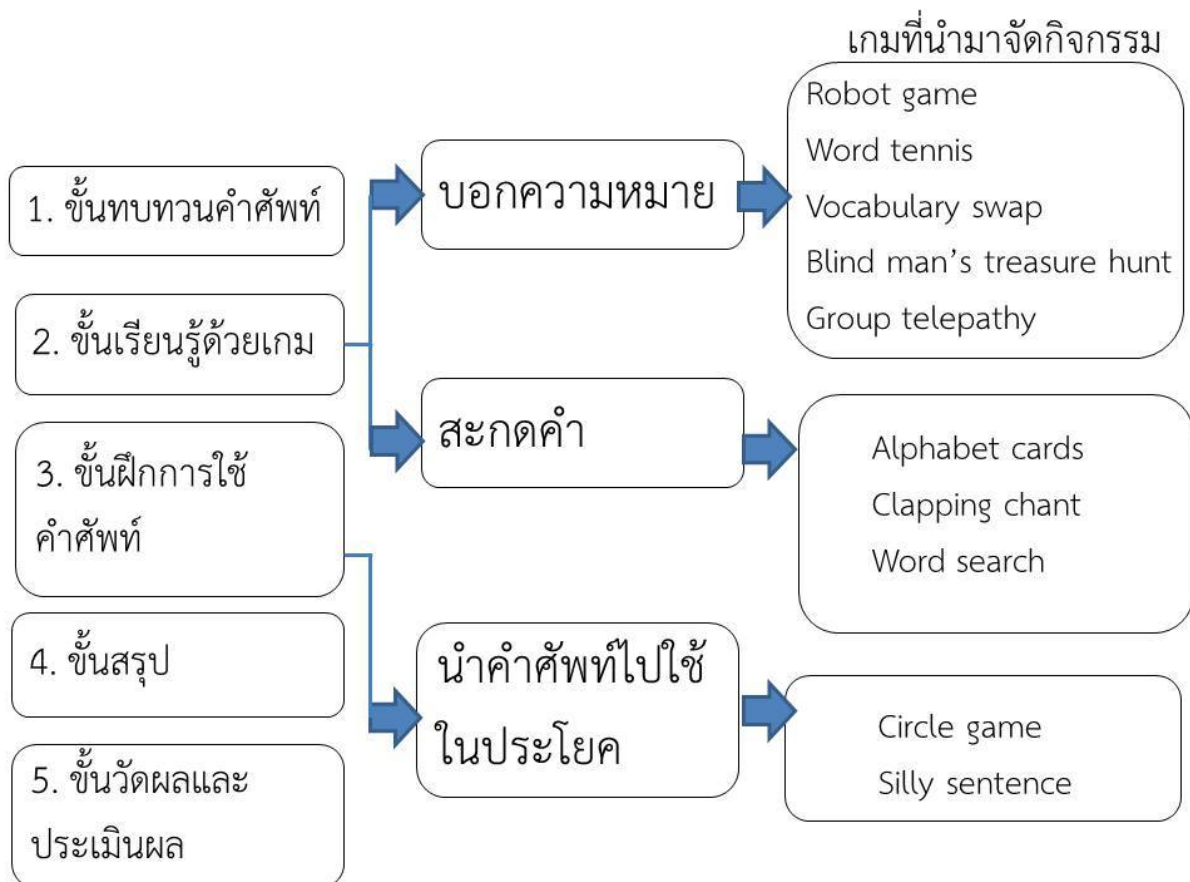
- 1) ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสอนคำศัพท์
- 2) ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5.1.4 ระยะเวลาในการทำวิจัย ใช้เวลาสอน 10 ชั่วโมง แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 10 แผน

5.1.5 เนื้อหาที่สอน หน่วยการเรียนรู้ที่ 20 English is Fun รหัสวิชา อ15101 วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

### 5.2 เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือการวิจัย

5.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ จำนวน 10 แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษดังนี้



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยเกม

### 5.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 10 แผนๆละ 1 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	จำนวน ชั่วโมง	แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	จำนวน ชั่วโมง
1	อาชีพ (Jobs)	1	6	เสื้อผ้า (Clothes)	1
2	สถานที่ (Places)	1	7	สภาพอากาศ (Weather)	1
3	ยานพาหนะ (Transports)	1	8	ผลไม้ (Fruits)	1
4	ครอบครัว (Family)	1	9	อาหาร (Food)	1
5	เครื่องเขียน (Stationery)	1	10	สัตว์ (Animals)	1

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สร้างเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น 10 เรื่อง ซึ่งวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ ด้าน การสะกด คำ 6 ข้อ การบอกความหมาย 11 ข้อ และการนำไปใช้ในประโยค 13 ข้อ รวม 30 ข้อ นำผลการทดลองมาวิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาคุณภาพของข้อสอบดังนี้ ตรวจสอบหาค่าความยากง่าย (Difficulty) คือสัดส่วนระหว่างจำนวนผู้ตอบข้อสอบถูกในแต่ละข้อต่อจำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด โดยได้ค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.33-0.83 และตรวจสอบหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) โดยได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.33 – 1.00 นำข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ในการหาค่าอำนาจจำแนกและค่าความยากง่ายจำนวน 30 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่นแบบ KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.708

### 5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.3.1 การดำเนินการก่อนการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยได้รับการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ

5.3.2 การดำเนินการทดลอง ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 10 แผนๆละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 10 ชั่วโมง หลังจากนั้นนักเรียนได้รับการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน

### 5.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

5.4.1 นำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมดมาหาค่าร้อยละ (Percent) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

5.4.2 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ Dependent Samples t-test

## 6. ผลการวิจัย

### 6.1 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม

ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม พบว่าในภาพรวมนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.93 คะแนน หลังเรียนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย 21.25 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 39.76 และร้อยละ 70.83 ตามลำดับ โดยนักเรียนมีคะแนนก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 9.32 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 31.06

### 6.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	t	$S_{\bar{D}}$	p
ก่อนเรียน	28	30	11.93	2.892				
หลังเรียน	28	30	21.25	4.469	9.32	11.195*	0.83	.000

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้เกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 7. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

7.1 ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการเรียนด้วยเกมสอนคำศัพท์ นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.93 คะแนน หลังเรียนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย 21.25 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 39.76 และร้อยละ 70.83 ตามลำดับ โดยนักเรียนมีคะแนนก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 9.32 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 31.06 ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ ผู้วิจัยได้นำเกมสอนคำศัพท์ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการสะกดคำ ด้านการ บอกความหมาย และด้านการนำไปใช้ในประโยค โดยใช้เกมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ทั้งหมด 10 เกม ซึ่งจากการวิจัย พบว่า นักเรียนทำคะแนนได้มากที่สุด จากเกมด้านการบอกความหมาย เกมที่ใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ในด้านการบอก ความหมาย ได้แก่ Robot game Word tennis Vocabulary swap Blind man's treasure hunt และ Group telepathy เป็นเกมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ความรู้ความจำ ความเข้าใจทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนทนาระหว่างเรียนมากที่สุดจึงทำให้ทำ คะแนนได้มากที่สุดดังที่ Hansen (1982 : 118) ได้กล่าวสนับสนุนว่า เกมเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียน และเรียนอย่าง มีความสุข เช่นเดียวกับ ภัคนิษฐ์ วรณเฉลิม (2555) ที่ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ เรียนด้วยเกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม จากงานวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเกมมีส่วนสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ สามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ ส่วนด้านการ สะกดคำนักเรียนได้คะแนนน้อยที่สุดซึ่งทักษะการเขียนเป็นทักษะที่สอนยากที่สุดดังที่ (Byrne,1991 : 27 และ สมิตรา อังวัฒนกุล,

2535 : 163 ) กล่าวว่า ทักษะการเขียนเป็นทักษะที่สอนยากที่สุดอาจเป็นเพราะทักษะการเขียนเป็นทักษะที่สอนยากและซับซ้อนที่สุด เป็นกระบวนการที่ต้องผ่านการคิดหลายขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการเรียบเรียงความคิดหรือการเลือกถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร หรือข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับความต้องการ

7.2 ผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้เกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ น่าจะเป็นผลเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเกมสอนคำศัพท์ดังที่ Weed (1975 : 303-304) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษ และเป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดีและสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดีอีกด้วยเช่นเดียวกับ Schultz (1988 อ้างถึงใน นริสา กัลยา, 2552: 69) กล่าวว่า เกมเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนได้ผ่อนคลาย ทำให้ความตึงเครียดในการเรียนลดน้อยลงและลืมนำกำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน ในการเรียนรู้ภาษาสิ่งที่เป็นอุปสรรคใหญ่คือความตึงเครียดและความกดดัน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสามารถช่วยพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ นริสา กัลยา (2552) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าพัฒนาการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 73.33 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ มะลิ อัทธการ (2556) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าพัฒนาการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมีค่าเท่ากับ 83.79/91.00 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้และคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

- 1) ควรมีการศึกษาวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความสามารถพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ต่างกัน เช่น กลุ่มสูง กลุ่มปานกลาง กลุ่มอ่อน เป็นต้น เพื่อศึกษาว่าวิธีสอนนี้เหมาะสมกับกลุ่มใดมากที่สุด
- 2) ควรศึกษาการนำเกมมาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ให้เพิ่มมากขึ้น โดยไม่ซ้ำเกมเดิม เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานไม่เกิดความเบื่อหน่าย และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ทั้ง 3 ด้านให้เกิดประสิทธิภาพดีขึ้นต่อไป

### 8.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ ในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ล้วนมีความสำคัญ และการเลือกเกมให้เหมาะสมกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นทบทวนคำศัพท์ (Warm up) 2) ขั้นเรียนรู้ด้วยเกม (Using Game) 3) ขั้นฝึกการใช้คำศัพท์ (Practice) 4) ขั้นสรุป (Wrap up) 5) ขั้นวัดผลและประเมินผล (Evaluation) ซึ่งในแต่ละขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะแทรกอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องมีการควบคุมเวลา นักเรียนส่วนใหญ่เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม นักเรียนมักจะแข่งขันเพื่อต้องการที่จะให้กลุ่มของตนเองได้ชัยชนะอย่างเดียว จึงเกิดความวุ่นวาย ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น บางเกมใช้เวลาาก เนื่องจากนักเรียนต้องใช้ความคิด ยังไม่กล้าตัดสินใจ เพราะกลัวว่ากลุ่มของตนเองจะได้คะแนนน้อยกว่ากลุ่มของผู้อื่น หรือบางเกมนักเรียนในกลุ่มจะเก้กันเพราะตนเองทำไม่ได้หรือไม่ก็แย่งกันเพราะตนเองสามารถจะทำกิจกรรมนั้นได้

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กนิษฐา ระเวช. (2543). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงเดือน แสงชัย. (2539). การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- दनัย ไชโยธธา. (2557). อาเซียนศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 5) กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์จำกัด.
- ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2558). กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นริสา กัลยา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภักดิษฐ์ วรรณเฉลิม. (2555). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม). วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วัลลาภรณ์ คงถาวร. (2535). เกมภาษาอังกฤษ กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์. (2544). การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาและการสอน(ประถมศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2556). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2556 ฉบับที่ 3- ค่าสถิติระดับโรงเรียนแยกตามสาระการเรียนรู้ โรงเรียนวัดสุวรรณรัตนาราม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ฝ่ายวิชาการโรงเรียนวัดสุวรรณรัตนาราม จังหวัดสมุทรสาคร.
- สมิตรา อังวัฒนกุล. (2535). การวิจัยทางการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำเนา ศรีประมง. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ. (2555). เหลียวหลังแลหน้า การสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- Byrne, D. (1991). *Teaching writing skill*. 5<sup>th</sup> ed. London & New York: Longman.
- Cruickshank, D. R. (1977). *A first Book of Game and Simulation*. Belmont, California : Wadsworth.
- Hansen, M. E. (1982). *Attitude, Motivation and Achievement in English as a Second Language: A Psycholinguistic Study*. Dissertation Abstract International 11 : 98A.
- Huang, X.H. (1993). *Chinese EFL Students Language Strategies for Oral Communication*. TESOL Quarterly.19 (March 1985) : 167 -180.
- Weed, G.E. (1975). *Using Games in Teaching Children*. English Teaching Forum. 13(34) : 303-306.