

การพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drinks โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Developing English Vocabulary Memory on Food and Drinks by Using Game-Based Learning for Grade 3 Students

ชุติพัฒน์ วีระชวนะศักดิ์¹, สมถวิล วิจิตรวรรณ²

¹หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ E-mail: 66109650023@rpu.ac.th

²หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, Email: chsuwa@rpu.ac.th.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง food and drinks ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานคะแนนหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทองสุทธาราม จำนวน 39 คน โดยใช้วิธีการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ เกมประกอบการสอนเรื่อง Food and Drinks แบบทดสอบการสะกดคำที่มีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 0.67-1.0 และแบบประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ที่มีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 0.67-1.0 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทองสุทธาราม จำนวน 39 คน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนใช้คะแนนสอบก่อนการทดลองใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-based Learning มีค่าเฉลี่ย 3.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.85 ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning มีค่าเฉลี่ย 8.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.35 นักเรียนทุกคนมีคะแนนหลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning สูงกว่าก่อนการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และรายชื่ออยู่ในระดับมากที่สุดและระดับมาก

คำหลัก : วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, การจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ความพึงพอใจ

Abstract

This research aimed to: 1) develop third-grade elementary students in memorizing English vocabulary related to food and drinks, achieving a test score of at least 60% using Game-based Learning; 2) Examine student satisfaction with the Game-based Learning method. The sample group consisted of 39 third-grade students from Wat Thong Sutthararam School. The research

employed a One Group Pretest-Posttest Design. The research instruments included: a lesson plan; educational games on food and drinks; a 10-item spelling test with a content validity index (IOC) of 0.67-1.0; and a 5-level satisfaction questionnaire with a content validity index (IOC) of 0.67-1.0. Statistical analysis involved percentages, means, and standard deviations.

The results revealed that the 39 third-grade students from Wat Thong Suttharam School showed a mean pretest score of 3.69 (SD 1.85) and a mean posttest score of 8.03 (SD 1.35) after using the Game-based Learning method. All students demonstrated higher scores after the intervention. Overall student satisfaction with the Game-based Learning method was rated as "very high," with individual item ratings also predominantly "very high" and "high."

Keywords: Game-based learning, English vocabulary, Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในระดับสากล เป็นภาษาหลักระหว่างประชากรในประเทศต่างๆ กว่า 360 ล้านคน อีกทั้งยังเป็นภาษาที่สองของประชากรกว่า 750 ล้านคนทั่วโลก นอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังถือเป็นภาษาทางการของ 61 ประเทศ ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่สองที่มีบทบาทและความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการเรียนรู้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสื่อสารระดับที่กว้างขึ้น หรือในระดับนานาชาติอย่างมีประสิทธิภาพ (Festal or Education School of English) .สำหรับประเทศไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ภาษาอังกฤษจัดเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังประชาคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ แนวทางการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษา พุทธศักราช 2542 หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 24 ข้อ 5 ระบุว่า ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ง่ายและกว้างขึ้น ครูผู้สอนและนักเรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ (พระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. ๒๕๔๒)

ปัญหาการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทองสุทธาราม ผู้วิจัยได้พบปัญหว่านักเรียนมีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านจดจำคำศัพท์และมีอาการเบื่อจากการเรียนรู้ที่อยู่แคในหนังสือและในห้องเรียน ขาดความกระตือรือร้นและต้องการสิ่งเร้าเพื่อมากระตุ้นความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จึงทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ค่อนข้างช้า (พระมหาบัณฑิต ปณฺธิโต ครองบัวบาน, 2567) กล่าวว่า การเรียนภาษาจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีคนส่งเสริมหรือแนะนำให้กำลังใจในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนในทุกมิติ หลายคนขาดครูที่ฝึกให้นักเรียนรักการอ่าน หรือการใช้ภาษาที่สองหรือสาม เช่น ภาษาถิ่น ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี เป็นต้น และจากไม่สามารถทำให้เนื้อหาที่

ซับซ้อนให้เป็นเรื่องง่ายได้ บางครั้งนักเรียนอาจจะมึนงงกับการเรียนภาษาต่างประเทศที่ตัวเองไม่คุ้นเคยหรือคุ้นชิน เหมือนโรงเรียนนานาชาติ หรือ โรงเรียนอินเตอร์ต่าง ๆ จนทำให้ปัญหาภาษาอังกฤษของคนไทยฝั่งลิเกยาวนาน ไม่กล้าที่จะใช้ เหตุผลนี้เป็นการปฏิเสธการเรียนรู้โดยสิ้นเชิง ซึ่งในปัจจุบันการสื่อสารภาษาอังกฤษถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกปัญหาเหล่านี้มาศึกษาหาวิธีเพื่อช่วยแก้ไขปัญหานักเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จากปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษและอาการเบื่อการเรียนของนักเรียนผู้วิจัยได้ตัดสินใจที่จะใช้ Game-based Learning เนื่องจากเป็นแนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน สามารถช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ไม่เพียงแต่ช่วยกระตุ้นความสนใจ แต่ยังเป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างเต็มที่ เนื่องจากเกมมักจะมีความท้าทายและรางวัลที่กระตุ้นให้นักเรียนต้องการที่จะทำให้อีกขึ้น ทั้งยังช่วยเสริมสร้างทักษะการคิด การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับ (อชิป อนันต์กิตติกุล, 2564) ที่กล่าวไว้ว่าเกมการศึกษานั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และกระตุ้นให้เกิดความสนใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ตนเองได้เล่น อีกทั้งเกมการศึกษาที่จัดทำขึ้นมีจุดประสงค์และเนื้อหาที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและได้ซึมซับเนื้อหาไปโดยธรรมชาติ ผ่านกระบวนการของเกมที่ถูกกำหนดโดยกฎและกติกา รวมทั้งสามารถเพิ่มการคิดวิเคราะห์โดยการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมห้องเรียนในระหว่างทำกิจกรรมเกม ผู้เรียนจึงได้ฝึกฝนทักษะในการคิดวิเคราะห์ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญของการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ในการเรียนการสอนเพื่อใช้เป็นกิจกรรมที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาและเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนสำหรับครูผู้สอน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง food and drinks ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

สมมติฐานการวิจัย

1. การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง food and drinks ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ดีขึ้น และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60
 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับมาก
- ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

2.เป็นแนวทางแก่ครูผู้สอนเพื่อพัฒนาให้เด็กเกิดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิด

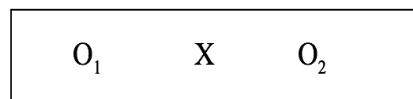


ภาพ 1 กรอบความคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. แผนแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบ One-group pretest – posttest design คือ เป็นการศึกษากลุ่มทดลองกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนทดลอง 1 ครั้ง และทดสอบหลังทดลอง 1 ครั้ง



O_1 = ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ของห้องทดลอง

X = ทำการทดลอง ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-based Learning

O_2 = ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ของห้องทดลอง

2. ประชากร

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการกับประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทองสุทธาราม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 39 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง Food and Drink จำนวน 8 คาบ ประกอบด้วย เกมประกอบการสอน ได้แก่ เกมบิงโก และ เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คนตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์คือ $IOC = 0.80$ ตามแนวคิดของ Rovinelli และ Hambleton มีค่าความยากของข้อสอบระหว่าง 0.20 – 0.80 อำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอริชาร์ดสัน

2) แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 6 ข้อ โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตามเนื้อหา ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์คือ $IOC = 0.89$ ตามแนวคิดของ Rovinelli และ Hambleton

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1) ชี้แจงข้อตกลงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มประชากร โดยแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การวัดและประเมินผล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2) ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบการสะกดคำ Food and Drinks จำนวน 10 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อตรวจสอบความรู้ของนักเรียนก่อนเรียน

3) ดำเนินการทดลอง โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มประชากร จำนวน 8 คาบ

4) ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังจากเสร็จสิ้นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning โดยใช้แบบทดสอบการสะกดคำชุดเดิม

5) สอบถามความพึงพอใจต่อ 4 ความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบการสะกดคำ โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย ร้อยละเพื่อหาพัฒนาการก่อนเรียนและหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60

2) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จากแบบมาตราส่วนประเมินค่าโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) จากแบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ เกณฑ์การแปลผลคะแนนค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1.00-1.49	พึงพอใจน้อยที่สุด
1.50-2.49	พึงพอใจน้อย
2.50-3.49	พึงพอใจปานกลาง
3.50-4.49	พึงพอใจมาก
4.50-5.00	พึงพอใจมากที่สุด

ผลการวิจัย

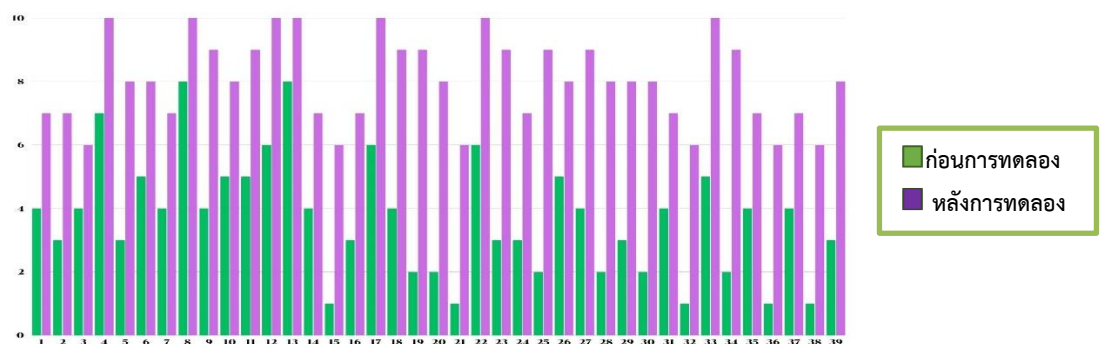
ผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนรู้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

เลขที่	ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	ค่าพัฒนาการ	ร้อยละ
1	12	17	+5	25
2	11	17	+6	30
3	8	15	+7	35
4	6	14	+8	40
5	4	13	+9	45
6	13	19	+6	30
7	7	15	+12	60
8	9	12	+3	15
9	6	11	+5	25
10	7	13	+6	30
11	9	12	+3	15
12	8	17	+9	45
13	13	20	+7	35
14	12	15	+3	15
15	10	16	+6	30
16	5	11	+6	30
17	10	14	+4	20
18	8	10	+2	10
19	2	9	+7	90
20	2	8	+6	80
21	1	6	+5	60
22	6	10	+4	100
23	3	9	+6	90
24	3	7	+4	70
25	2	9	+7	90

26	5	8	+3	80
27	4	9	+5	90
28	2	8	+6	80
29	3	8	+5	80
30	2	8	+6	80
31	4	7	+3	70
32	1	6	+5	60
33	5	10	+5	100
34	2	9	+7	90
35	4	7	+3	70
36	1	6	+5	60
37	4	7	+3	70
38	1	6	+5	60
39	3	8	+5	80
เฉลี่ย	3.69	8.03	4.33	56.03
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	1.85	1.35		

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบของนักเรียนก่อนการทดสอบพบว่า คะแนนต่ำสุดและคะแนนสูงสุด เท่ากับ 1 และ 8 ตามลำดับ คะแนนเฉลี่ยทั้งห้องเท่ากับ 3.69 ส่วนหลังการทดสอบ คะแนนนักเรียนต่ำสุดและสูงสุด เท่ากับ 6 และ 10 ตามลำดับ คะแนนเฉลี่ยทั้งห้องเท่ากับ 8.03 เมื่อพิจารณาพัฒนาการของนักเรียน จะเห็นว่า คะแนนพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีพัฒนาการต่ำสุดและสูงสุดเท่ากับ +7 และ +2 ตามลำดับ นักเรียนทุกคนมีคะแนนหลังการใช้วิธีนี้สูงกว่าก่อนการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยแล้วสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60 เป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัย

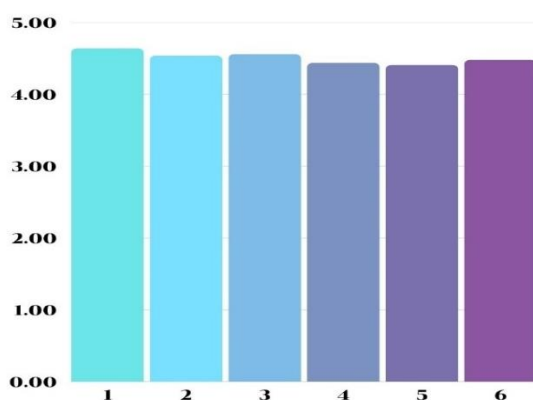


ภาพ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning
ผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning

ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	4.64	0.46	มากที่สุด
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม	4.54	0.55	มากที่สุด
3. วิธีการนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน	4.56	0.50	มากที่สุด
4. นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและสนุกสนาน	4.44	0.50	มาก
5. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตจริงได้	4.41	0.50	มาก
6. กิจกรรมเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของนักเรียน	4.48	0.56	มาก
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม	4.51	0.51	มากที่สุด

จากตารางนักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมของการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ในการจัดการเรียนการสอนในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด คือ 1)วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น 2)นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม และ 3)วิธีการนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน ข้อที่เหลือมีความพึงพอใจในระดับมาก



ภาพ 3 ความพึงพอใจต่อการใช่วิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning

สรุปผลการวิจัย

1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drinks ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทองสุทธาราม ที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) สูงกว่าก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยแล้วสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60

2.ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) รายวิชา ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drinks โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุดและระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drinks โดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีประเด็นการอภิปรายผลจากการวิจัย ดังต่อไปนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนเรื่อง Food and drinks โดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดทองสุทธารามสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากผู้วิจัยนำเกมประกอบการสอนเรื่อง Food and Drinks มาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน คือ เกมบิงโก เกมการจับคู่คำศัพท์มาใช้ ทำให้นักเรียนเกิดความสุขและสนใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เกิดความกระตือรือร้นและไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งจะสอดคล้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชานั้น ๆ อย่างแท้จริง ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างอย่างมีขั้นตอน เริ่มจากการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการสร้างชุดแบบทดสอบสะกดคำ กำหนดสาระเนื้อหา เลือกใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับลักษณะของนักเรียนระดับช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อสร้างแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา แล้วนำมาทดลองกับนักเรียนเพื่อพิจารณาความเข้าใจเนื้อหาและความสามารถในการทำกิจกรรม และนำปัญหามาแก้ไขปรับปรุง ซึ่งสอดคล้องกับ (ณัฐนนท์ ภูตระกูล, ทศนีย์ จันต๊ะ, สุภิญญา ปัญญาสิทธิ์, จิราภรณ์ กาแก้ว, โชคชัยเตโชและศศิธร ศรีพรหม, 2564) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่.01 และ (ณัฐดนัย อินทรสมใจ, 2564) วิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ยังทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการนำเสนอเกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนสัมผัสได้ถึงความสุขสนุกสนาน เกิดการ ลงมือปฏิบัติจริง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ จากการสอบถามนักเรียน นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น เกมทำให้เกิดความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษและสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ(ณัฐดนัย อินทรสมใจ, 2564) ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถ

ในการเสกาคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความรู้สึกรู้สึกชอบเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drinks โดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ครูควรสร้างเกมเกี่ยวกับอาหารที่มีความหลากหลาย เช่น อาหารท้องถิ่น ขนมหวาน หรือเครื่องดื่ม เพื่อช่วยเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอาหาร
2. กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างเกม หรือให้นักเรียนช่วยกำหนดกติกาของเกมร่วมกัน เพื่อให้ นักเรียนรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
3. แนะนำความรู้การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างเกมให้กับครู เช่น แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่สามารถ ออกแบบเกมได้ง่าย เพื่อให้การสอนมีความทันสมัยและเข้าถึงได้ง่าย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. รับฟังความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของเกม เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนา เกมให้ตรงตามความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ในเนื้อหา อื่นและรายวิชาอื่น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

กัญญนันท์ สิรินิธิชัยโชติ. (2565). *กรณีศึกษาการสอน Jolly Phonics ของโรงเรียนนานาชาติ Budding Minds ที่ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของอินเดีย*. สืบค้นจาก EngBrain: https://www.engbrainkids.com/all/casestudy_buddingminds/.

กันยารัตน์ เมธางค์. (2563). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้แอปพลิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านป่าเลา*. อดิเรก: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.

ชินวัจน์ งามวรรณกร. (2562). *การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่*. ยะลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐนนท์ ภูตระกูล, ทศนีย์ จันติยะ, สุภิญญา ปัญญาสิทธิ์, จิราภรณ์ กาแก้ว, โชคชัย เตโช, และ ศศิธร ศรีพรหม. (2564). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 11(3).
- ปิยพร เกื้ออนันต์. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้สื่อประสม การเสริมแรง และเพื่อนช่วยเพื่อน. สกลนคร: หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ปัญญาพร ปาละวัน และ อโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง. (2566). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5. เพชรบูรณ์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- มารีนีย์ ชีเลี้ยง และ ธนาธิป มะโนคำ (2565). สื่อและกลวิธีในการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม).
- รัชดาภาณูจน์ ไยดี. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโนนตารอด จังหวัดกำแพงเพชร. พิษณุโลก: หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วรินทร์ บุญยะโรจน์ และ คณาวุฒิ อินทร์แก้ว. (2564). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมสมรรถนะของอาจารย์คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Teaching สำหรับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- สวนดุสิตโพล. (5 พฤศจิกายน 2565). แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจและไม่พึงพอใจ. สวนดุสิตโพล: <https://dusitpoll.dusit.ac.th/KB/2021/601/>.
- อติยา วิมลเมือง. (2652). ความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีการใช้บริการของงานบุคลากร. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- อธิป อนันต์กิตติกุล. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อัญชลีวงษ์ กัณหา อนุ เจริญวงศ์ระยับ สุขแก้ว คำสอน และ ปณณวิชญ์ ใบกุหลาบ. (2564). พัฒนาการอ่านคำและสะกดคำภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. พิษณุโลก: สาขาการวิจัยและประเมินทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.

- Festallor Education School. (n.d.). *ความสำคัญของภาษาอังกฤษในด้านต่างๆ*. Retrieved from <https://www.festallor-edu.com/post/why-english-is-important>.
- Hocco. (3 สิงหาคม 2566). *Native Application คืออะไร ดูความต่างระหว่าง Native VS Hybrid Vs Web Apps*. Retrieved from Hocco: <https://hocco.co/th/blog/what-is-native-application/>.
- Hanna K. T., & Wigmore. I. (2023, February 11). *What is a mobile app (mobile application?)*. Retrieved from TargetTech: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/mobile-app>.
- Costa, P. T. D., and Arias., F. R. (2021). *A case Study on the Use of Spelling as a Determining Factor in Teaching English Grammar*. Dominican: The School of Foreign Languages at Universidad Autónoma de Santo Domingo.
- Phramaha Bundit Pandito Krongbuaban. (2024). English Learning Problems in the 21st Century. *Journal of Dhamma for Life*, 30(1). <https://doi:10.14456/jdl.2024.5>.
- Kralova, Z., and Soradova, D. (2021). The Phonics Method In Teaching EFL Pronunciation To Young Learners With Dyslexia. Prague. *CBU International Conference on Innovations in Science and Education (Social Sciences)*. Retrieved from ResearchGate.