

**การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจ
ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์***

THE COMPARE OF LEARNING ACHIEVEMENT AND SATISFACTION
OF LEARNING ENGLISH VOCABULARIES OF PRATHOMSUKSA 2
BY TEACHING A COURSE ON TEACHING BY GAMES AND FLASHCARDS

นายบรรจง ขำจันทร์**

รองศาสตราจารย์ระวีวรรณ ศรีครามครัน

บทคัดย่อ

การทำวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) โดยใช้รูปแบบ Randomized Control Group Posttest-Only Design มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์ และ 2) เปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนพระหฤทัยนันทบุรี จำนวน 9 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับชั้น มีจำนวนทั้งสิ้น 307 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนพระหฤทัยนันทบุรี ที่ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยพิจารณาจากผลคะแนนการสอบกลางภาครายวิชาภาษาอังกฤษที่ใกล้เคียงจำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 2/7 จำนวน 38 คน และห้อง 2/9 จำนวน 38 คน รวมทั้งสิ้น 76 คน ทั้งนี้ กำหนดกลุ่มทดลองโดยการจับฉลาก ซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 (ห้อง 2/7) จะใช้รูปแบบการสอนแบบใช้เกมและกลุ่มทดลองที่ 2 (ห้อง 2/9) จะใช้รูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนแบบใช้เกม จำนวน 4 แผน และแผนจัดการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ จำนวน 4 แผน รวมทั้งสิ้น 8 แผน 2) ชุดกิจกรรมเกม 3) ชุดกิจกรรมบัตรคำศัพท์ 4) แบบทดสอบผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์ แบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ที่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว จำนวน 30 ข้อ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนแบบใช้

เกม จำนวน 9 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนใช้บัตรคำศัพท์ จำนวน 9 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และ t-test (Independent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกมและรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ หลังการทดลองมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน และ 2) นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกม และรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ หลังการทดลองมีความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

ABSTRACT

In this experimental research inquiry, the researcher employed the randomized control group posttest-only design method. As such, the major purposes of this research study were 1) to compare learning achievement of learning English vocabularies of Prathomsuksa 2 by teaching a course on teaching by games and flashcards and 2) to compare satisfaction of learning English vocabularies of Prathomsuksa 2 by teaching a course on teaching by games and flashcards.

The research population consisted of 9 classrooms comprised of 307 Prathomsuksa 2 students enrolled in the second semester of the academic year 2016 at Phraharuthai Nonthaburi School. Using the simple random sampling method, the two classrooms were selected as the sample population by considering their midterm test results are similar that consisted of 2 classrooms. To determine the experimental group by drawing lots, the experimental group 1 used in this study consisted of 38 students in class 2/7 who study English vocabulary words by games, and another 38 students in class 2/9 who study English vocabulary words by flashcards.

The research instruments were 1) the 8 lesson plans which were divided into 4 lesson plans for teaching by games and another 4 lesson plans for teaching by flashcards. 2) the 4 game activities. 3) the 4 set of flashcards. 4) the 30 items posttest used to examine both groups of students and (5) the 9 learning satisfaction surveys after being taught by games and another 9 learning satisfaction surveys after being taught by

flashcards. The statistics employed for research analysis were mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and t-test (Independent Samples)

Findings are as follows: 1) both groups of students, participated in learning English vocabulary words by game and flashcard techniques, showed the same score in the posttest that there was no significant difference in their learning achievement. 2) the learning satisfaction survey of learning English vocabulary words by game and flashcard techniques did not have significant difference.

Key Words:

(1) ผลการเรียนรู้ (2) ความพึงพอใจ (3) การสอนแบบใช้เกม (4) การสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์

*บทความนี้เรียบเรียงจากสารานิพนธ์เรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์

**นักศึกษาปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ความนำ

นับตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2559 ประเทศไทยได้เข้าสู่การเป็น “ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน” อย่างเป็นทางการ หรือที่เรียกว่า “AEC” (Asean Economic Community) ทุกภาคส่วนไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือภาคเอกชนได้มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสังกัดของตัวเองให้มีความรู้ความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษเพื่อให้สามารถแข่งขันกับประเทศต่าง ๆ ได้อย่างเต็มกำลัง ดังนั้น ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้มีความก้าวหน้าเจริญรุ่งเรือง แต่หากมองในมุมกลับกัน หากประเทศของเรามีแต่บุคลากรที่ไม่มีความรู้ความสามารถหรือขาดทักษะประสิทธิภาพในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่านและทักษะการเขียน ย่อมส่งผลกระทบต่อประเทศชาติอย่างแน่นอนทั้งในแง่ด้านเศรษฐกิจหรือแม้แต่ด้านการศึกษา

ด้วยเหตุผลนี้รัฐบาลจึงได้มีการสนับสนุนในการลงทุนด้วยงบประมาณจำนวนมหาศาลในการพัฒนาภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงระดับมหาวิทยาลัย แต่สุดท้ายก็ประสบความล้มเหลว เนื่องจากงบประมาณจำนวนมากที่เสียไปไม่คุ้มค่ากับผลลัพธ์ที่ได้มา เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่ก็ยังไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ อาจเกิดจากปัจจัยหลาย ๆ ด้าน เช่น การจัดการเรียนการสอนที่ไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของแต่ละโรงเรียน ผู้เรียนไม่มีความกล้าแสดงออกและขาดความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษ หรือผู้เรียนรู้คำศัพท์ไม่มากพอ ซึ่งเหตุผลเหล่านี้เป็นเพียงปัจจัยอันน้อยนิดในการทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยไม่ประสบความสำเร็จ

ดังนั้น ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้เรื่องคำศัพท์เพราะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาหรือต่อยอดทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่านและเขียน หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เป็นอย่างดีก็จะสามารถสร้างคำ วลี หรือประโยค เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี นอกจากนั้น การเรียนรู้คำศัพท์ยังเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอีกด้วย เช่น ความใกล้เคียงระหว่างวัฒนธรรมภาษาที่หนึ่งและภาษาที่สอง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาที่สองได้ง่ายและถูกต้อง เนื่องจากผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างความรู้ภาษาที่หนึ่งและภาษาที่สอง (รูปทอง กว้างสวัสดิ์, 2559, หน้า 3) การเรียนการสอนภาษาโดยเฉพาะภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศสำหรับผู้เรียนที่เป็นคนไทย ผู้สอนจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการสอนเนื้อหาภาษาอังกฤษ มีผู้สอนหลายท่านมีความรู้ความสามารถในด้านเนื้อหาเป็นอย่างดีแต่ขาดเทคนิค วิธีที่จะนำเสนอเนื้อหา นั้น หรือมีวิธีการแต่ขาดจุดสนใจ ขาดจุดเร้า ไม่มีการวางแผนที่ดีพอ เป็นต้น (เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์, 2536, หน้า 2)

ปัญหาที่สำคัญสำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษ คือ ความพยายามที่จะทำให้บทเรียนน่าสนใจ ผู้เรียนเรียนด้วยความเต็มใจ ได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป อย่างไรก็ตาม ปัญหาดังกล่าวยังเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถของผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาในหลายรูปแบบ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องปรับปรุงวิธีการสอนของตัวเองเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้และการสอนในชั่วโมงนั้น (เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์, 2536, หน้า 1) นอกจากนี้ สิ่งที่ผู้สอนต้องใส่ใจในการเตรียมการสอนเป็นอย่างมากนั้นคือ แผนการจัดการการสอนที่ผู้สอนเขียนขึ้นเพื่อกำหนดหรือบอกว่าช่วงไหนผู้สอนควรทำอะไรและจะได้บริหารจัดการเวลาที่มีอยู่จำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจะมีประโยชน์อย่างมากในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้นกว่าการสอนตามหนังสือ และหากผู้สอนสามารถสร้าง/เลือก/ปรับปรุงให้เกมนั้นเหมาะกับวัย ระดับชั้น เนื้อหาและเวลา โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์และความสามารถในการรับรู้ของผู้เรียน ตลอดจนวิธีการเล่นเกมที่สนุกสนาน เหมาะสม และมีความน่าสนใจ ด้วยเหตุผลนี้ ผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาจึงควรตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนอย่างมาก เช่น สอนอย่างไรให้ผู้เรียนรักและสนุกกับวิชาภาษาอังกฤษ การสอนให้มีวิธีการหรือจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ดังนั้น การนำเกมมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนจึงนับว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

บัตรคำศัพท์ยังเป็นสื่อการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่ประสิทธิภาพและจำเป็นในการเรียนการสอน อีกทั้งยังสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ และสามารถจดจำได้ง่าย ทำให้การเรียนการสอนในชั้นเรียนมีความน่าสนใจมากกว่าการเรียนตามคู่มือครู เพราะเนื้อหาในบัตรคำประกอบไปด้วยรูปภาพที่มีสีสันสวยงามประกอบกับมีคำศัพท์ที่ชัดเจน เมื่อผู้สอนแสดงบัตรคำศัพท์ผู้เรียนก็สามารถตอบหรือบอกได้ทันทีว่าคำ ๆ นั้นคือคำว่าอะไร นอกจากนี้ การใช้บัตรคำศัพท์ไม่เพียงแต่จะสอนเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการอ่านประโยคได้อีกด้วย ผู้สอนสามารถนำบัตรคำศัพท์แทนสิ่งของหรือวัตถุที่ไม่สามารถนำมาให้ผู้เรียนได้สัมผัสหรือเห็นของจริงได้ บัตรคำศัพท์จึงเป็นตัวแทนที่ดีสำหรับจำลองสิ่งเหล่านี้ให้ผู้เรียนได้เห็น

ดังนั้น การใช้เกมและบัตรคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้อีก นอกจากเกมยังทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกแล้วยังทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพอีกด้วย (พรสวรรค์ สีป้อ, 2550, หน้า 237) ผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ต่าง ๆ ในการทำกิจกรรมที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนรู้คำศัพท์ และยังจดจำคำศัพท์

ภาษาอังกฤษได้คงทนมากกว่าการสอนตามปกติ อีกทั้งเกมและบัตรคำศัพท์ยังเป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ได้อีกด้วย เพราะเป็นการปลูกและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง และเร้าความสนใจของผู้เรียนจนเกิดเป็นทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้หาวิธีการที่จูงใจผู้เรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ไม่ให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกลบป้อนภัยกับการท่องจำคำศัพท์เหมือนสมัยก่อน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงดำเนินการโดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมและบัตรคำศัพท์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองและร่วมกับผู้อื่น ความสนุกสนานและตื่นเต้นเมื่อทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น จึงเป็นวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนอย่างเป็นธรรมชาติทั้งได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นและได้รับความรู้ในเวลาเดียวกัน ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความวิตกกังวลในขณะที่ร่วมกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยเห็นความสำคัญในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยเปรียบเทียบรูปแบบการสอนระหว่างการใช้เกมและการใช้บัตรคำศัพท์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระหฤทัยนันทบุรี ให้เหมาะสมกับผู้เรียนเพราะจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้และสามารถจดจำคำศัพท์ได้อัตโนมัติและดียิ่งขึ้น อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะฟัง ทักษะพูด ทักษะอ่านและทักษะเขียนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์แตกต่างกัน
2. ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนพระหฤทัยนันทบุรี จำนวน 9 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมดในระดับชั้นมีจำนวนทั้งสิ้น 307 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนพระหฤทัยนันทบุรี โดยพิจารณาจากผลคะแนนการสอบกลางภาค รายวิชาภาษาอังกฤษที่ใกล้เคียง จำนวน 2 ห้อง คือ ห้อง 2/7 จำนวน 38 คน และห้อง 2/9 จำนวน 38 คน รวมทั้งสิ้น 76 คน หลังจากนั้น ผู้วิจัยทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลาก ผลปรากฏว่ากลุ่มทดลองที่ 1 (ห้อง 2/7) จะใช้รูปแบบการสอนแบบใช้เกมและกลุ่มทดลองที่ 2 (ห้อง 2/9) จะใช้รูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการสอนแบบใช้เกมและรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์
2. ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนของผู้เรียนต่อไปในอนาคต
2. เป็นแนวทางในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนเพิ่มพูนคำศัพท์ในเรื่องอื่น ๆ ที่สามารถนำมาใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์

ความหมายของคำศัพท์ ะวีวรรณ ศรีคร้ามครัน (2553, หน้า 123) ได้ให้ความหมายว่า คำศัพท์มิได้หมายความว่าเฉพาะความหมายของคำศัพท์ในตัวของมันแต่เพียงอย่างเดียวยังรวมถึงความเข้าใจความหมายของศัพท์นั้น เมื่ออยู่ในรูปประโยค หรือกลุ่มในคำด้วย ซึ่งจะทำให้คำศัพท์นั้นมีความหมายที่แตกต่างกัน พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 128) กล่าวว่า คำศัพท์ คือ หน่วยเสียงหลาย ๆ หน่วยเสียงมารวมกันเป็นข้อมูลที่รวบรวมความหมายและการออกเสียงของคำที่ใช้ในการสื่อสาร คำศัพท์คำหนึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ รูปคำและความหมาย แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, หน้า 195) ได้สรุปว่า คำศัพท์เป็นกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่งสำหรับภาษาใดภาษาหนึ่ง ที่อาจใช้สื่อความหมายในแต่ละภาษา เป็นไปได้ทั้งคำโดด คำผสม และสำนวนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาษาซึ่งมีความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ อาการหรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง

ความหมายของเกม ทิศนา ขัมมณี (2559, หน้า 366) ได้ให้ความหมายของเกมว่าเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนาน

เท่านั้น พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 237) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียว หรือมากกว่าก็ได้ เกมอาจจะเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมทางการเรียนรู้ก็ได้ การใช้เกมในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลาย เนื่องจากการได้ลงมือทำและเคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม จุดประสงค์ที่กำหนด เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536, หน้า 2) สรุปไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดทำ ขึ้นเพื่อทดสอบและเสริมสมรรถภาพของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย เพื่อให้เกิดความ สนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

ความหมายของบัตรคำศัพท์ ทอร์นบอรี (Thronberry, 2546, หน้า 189-192) ว่าการใช้บัตร คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพมากกว่ากลวิธีการใช้สำคัญ เพราะผู้เรียนบางคนที่พบว่าการสร้าง “จินตนาการ” นั้นยาก แต่ผู้เรียนทุกคนสามารถถูกฝึกให้เตรียมและใช้ภาพชุดบัตรคำศัพท์ได้

ความหมายของความพึงพอใจ ไชยวัฒน์ ชาญปริชารัตน์ (2543, หน้า 52) ได้สรุปความพึง พอใจไว้ว่า ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่องานที่ปฏิบัติในทางบวก คือ ความรู้สึกชอบ รัก พอใจหรือ เจตคติที่ดีต่องานซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการทั้งด้านวัตถุ และด้านจิตใจเป็น ความรู้สึกที่เป็นสุข เมื่อได้รับความสำเร็จตามความต้องการหรือแรงจูงใจ อานนท์ กระบอโกโท (2543, หน้า 33) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่มีต่อ การทำงานนั้น เช่น ความรู้สึกชอบ ภูมิใจ สุขใจ เต็มใจและยินดี จะมีผลต่อให้เกิดความพึงพอใจใน การทำงาน มีการเสียสละอุทิศแรงกาย แรงใจและสติปัญญาให้แก่งานอย่างแท้จริง ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2544, หน้า 9) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการ ทำงานในทางบวกเป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงานและได้ผลตอบแทน คือ ผลที่เป็น ความพึงพอใจที่ทำให้เกิดความกระตือรือร้นมีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้ จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงาน รวมทั้งการส่งผลต่อความสำเร็จและ เป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ปรวีสา นานบุญจิตร (2557) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และ ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ โรงเรียนบ้านแก้ว พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไม่แตกต่างและนักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

บุญริย์ ฤกษ์เมือง (2552) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกรอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ในการประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม

Stager (2010) ได้ศึกษาประสิทธิภาพในการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อพัฒนาการตอบสนองอัตโนมัติคำศัพท์ที่สำคัญสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้และไม่มี ความบกพร่องในการเรียนรู้ที่เรียนวิชาภาษาสเปนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ จำนวน 87 คน และนักเรียนที่ไม่มี ความบกพร่องในการเรียนรู้ จำนวน 6 คน รวมทั้งสิ้น 93 คน ทั้งหมดมีอายุระหว่าง 16-18 ปี พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ไม่มีความแตกต่างกันในการเรียนรู้คำศัพท์เมื่อเรียนจบแต่ละบทเรียน

วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการเก็บข้อมูล การทำวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้รูปแบบ Randomized Control Group Posttest-Only Design

1. ดำเนินการประสานงานเพื่อขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรี ในการทดลองใช้เครื่องมือและขอเก็บข้อมูล
2. ประสานงานกับคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง เพื่อขอออกหนังสืออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือและส่งหนังสือขอทดลองใช้เครื่องมือให้กับโรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรี
3. ประสานงานกับคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง เพื่อขอออกหนังสือขอเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
4. ดำเนินการทดลองสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2/7 ด้วยการสอนแบบใช้เกม จำนวน 4 แผน และทดลองสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2/9 แบบใช้บัตรคำศัพท์ จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ/ห้อง รวมทั้งสิ้น 8 คาบ คาบละ 50 นาที โดยเริ่มทดลองตั้งแต่วันที่ 14-24 กุมภาพันธ์ 2560

5. เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองสอนครบทุกแผน ผู้วิจัยทำการทดสอบผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ที่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนแบบใช้เกม จำนวน 9 ข้อ สำหรับห้อง 2/7 และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ จำนวน 9 ข้อ สำหรับห้อง 2/9

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแบบวัดผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์

หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

2. เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์ โดยใช้สถิติ t-test (Independent Samples)

3. เปรียบเทียบความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์โดยใช้สถิติ t-test (Independent Samples)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์ พบว่า

1. ผลการเรียนรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ใช้รูปแบบการสอนแบบใช้เกมและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ใช้รูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ เท่ากับ 25.93 และ 25.48 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบที (t-test) ได้ค่า t เท่ากับ .856 และพบว่าไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 ที่ใช้รูปแบบการสอนแบบใช้เกมและกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ใช้รูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ เท่ากับ 43.29 และ 43.14 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบที (t-test) ได้ค่า t เท่ากับ .232 และพบว่าไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการศึกษาดังต่อไปนี้

1. จากผลการทดลองสมมติฐานข้อที่ 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกม และรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ หลังการทดลองมีผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มมีความสามารถพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน อาจเป็นเพราะนักเรียนทั้งสองกลุ่มเป็นวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบความสนุกสนาน ไม่ชอบอยู่เฉยๆ และเป็นช่วงที่มีการพัฒนาทางภาษาที่ดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555) เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่าง เนื่องจากการสอนด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกม และรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ เป็นการทำกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง เป็นประเภทเกมเคลื่อนไหวเหมือนกัน จึงทำให้นักเรียนเรียนรู้และจดจำได้เท่า ๆ กัน ส่งผลให้ผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกม และรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและจดจำบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น และจะเห็นว่าเกมและบัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้สนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น นอกจากนี้ Stager (2010) ได้ศึกษาประสิทธิภาพในการใช้บัตรคำศัพท์เพื่อพัฒนาการตอบสนองอัตโนมัติคำศัพท์ที่สำคัญสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ และไม่มี ความบกพร่องในการเรียนรู้ที่เรียนวิชาภาษาสเปนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ไม่มีความแตกต่างกันในการเรียนรู้คำศัพท์เมื่อเรียนจบแต่ละบทเรียน

2. จากผลการทดลองสมมติฐานข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบใช้เกม และรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์หลังการทดลองมีความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สาเหตุอาจมาจากบรรยากาศในห้องเรียนเปลี่ยนไป นักเรียนทุกคนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการ มีโอกาสได้แสดงออก มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้นซึ่งสามารถอธิบายได้ว่ารูปแบบการสอนแบบใช้เกม และรูปแบบการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์ สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบปกติที่เน้นให้จำกฎเกณฑ์การใช้ภาษา นอกจากนี้ จากการสังเกตขณะนักเรียนเล่นเกม นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมที่ถูกต้อง ไม่โกงและยอมรับเมื่อตัวเองแพ้

ระหว่างเล่นเกม และไม่โกงเพื่อให้ตัวเองหรือทีมของตัวเองชนะ และทุกคนในกลุ่มมีส่วนร่วมในการเล่น เกม ถึงแม้บางครั้งจะมีการขัดแย้งในกลุ่มบ้างเล็กน้อย แต่ผู้วิจัยได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยการสลับตัวผู้เล่นเกมเพื่อให้เกมดำเนินการต่อไปได้ตามปกติ สำหรับสื่อประกอบการสอนประกอบเกมผู้วิจัยเน้นสื่อการสอนที่มีสีสันสดใส รูปทรงที่สวยงาม บัตรคำศัพท์ตัวหนังสือใหญ่อ่านง่าย ทำให้นักเรียนได้รับความรู้จากการเล่นเกม ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น

ส่วนงานวิจัยของปรีวิศา นานบุญจิตร (2557) ที่ได้ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเพราะในระหว่างการสอนนักเรียนมีความสุขในการทำกิจกรรมในห้องเรียน อีกทั้งกิจกรรมต่าง ๆ ไม่จำเจทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้น และช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของบุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552) เรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่านักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ในการประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกมเพราะนักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการเรียนรู้เข้าใจ และงานวิจัยของ Ragatz (2015) เรื่อง การเล่นเกมคำศัพท์และการเรียนรู้คำศัพท์ทางวิชาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีพรสวรรค์ พบว่านักเรียนมีความรู้สึกพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกมในระดับดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 การสอนภาษาอังกฤษด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์มีผลดีต่อผู้เรียนในด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ผู้สอนควรเน้นให้ผู้เรียนทราบจุดประสงค์ในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง เพราะบางครั้งผู้เรียนมุ่งแข่งขันเพื่อที่จะเอาชนะมากกว่า

1.2 การสอนภาษาอังกฤษด้วยการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์เป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียน และนักเรียนเกิดความสนุกสนานเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้

1.3 เมื่อนำเกมและบัตรคำศัพท์มาใช้ในการเรียนการสอนควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย ความเหมาะสมของเนื้อหาที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน ตลอดจนความเหมาะสมของเวลา วุฒิภาวะและความสามารถของผู้เรียน จะช่วยให้การเรียนการสอนน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดด้านเวลาในการสอน ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มระยะเวลาในการสอนให้มากขึ้น

2.2 ควรเพิ่มแผนการสอน สื่อหรือนวัตกรรมในการเรียนรู้ เพื่อใช้พัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากขึ้น

2.3 ควรมีการทดลองนำวิธีการสอนแบบใช้เกมและแบบใช้บัตรคำศัพท์ไปพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะด้านการอ่าน เป็นต้น

คำขอบคุณ

ผู้วิจัยขอขอบคุณทางมหาวิทยาลัยที่มอบโอกาสให้ศึกษาต่อในระดับมหาบัณฑิต และมีโอกาสได้เรียนกับคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ถ่ายทอดความรู้ให้อย่างเต็มที่ สร้างสร้างแรงบันดาลใจในการเรียน พร้อมทั้งได้พบเจอเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ร่วมรุ่นที่น่ารักและเป็นกัลยาณมิตร สุดท้ายขอขอบคุณนักเรียนโรงเรียนพระหฤทัยนนทบุรีทั้ง 2 ห้อง ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

บรรจง ขำจันทร์

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : องค์การขนส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- คณะนักวิชาการนามมีนุคส์. (2538). เกมสนุก ฝึกภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : นามมีนุคส์.
- คณาจารย์ภาควิชาการวัดและการประเมินผล. (2553). วิจัยและสถิติทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ไชยยันต์ ชาญปรีชารัตน์. (2543). ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการวัดการเรียนการสอนของนักเรียนโรงเรียนเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น. สารนิพนธ์ คุรุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณรงค์ โพธิ์พุกขานันท์. (2551). ระเบียบวิธีวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : ส.เอเชียเพรส (1989).
- ทิพวัลย์ มาแสง. (2532). การสอนภาษาอังกฤษสำหรับคนไทย. กรุงเทพฯ : ทิพย์อักษร.
- ทิสนา แคมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทอร์นบอริ, เอส. (2546). วิธีสอนคำศัพท์ (อบตา เวชพุดิ, นิภาวรรณ ชูรัตนสิทธิ์ และวินา เกียรติอนุพงศ์, แปล). กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ธนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์. วิทยานิพนธ์ คุรุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2549). คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาสารคาม.
- ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2559). 200 กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นริสา กัลยา. (2552). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ คุรุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นพเก้า ณ พัทลุง. (2548). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. มหาวิทยาลัยทักษิณ : การกิจเอกสารและตำรา มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. สารนิพนธ์ คุรุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประภาศรี สงวนวงศ์. (2546). กิจกรรมเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2544). จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดีด.
- ปรีวิสา นานบุญจิตร. (2557). ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- พิชิต ฤทธิ์จัญญ. (2544). หลักการวัดและการประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.
- พิตร ทองชั้น. (2537). หลักการวัดผล. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์ วังบูรพา.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). ชุดยอควิธีสอนภาษาอังกฤษ-นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ฟิลลิปส์, เอส. (2545). กิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็ก (เด็อนใจ เฉลิมกิจ, แปล). กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- ยูริย์ วรวิชัยยันต์. (2551). สถิติทั่วไป. กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2536). 100 Language Games. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ระวีวรรณ ศรีครามรัน. (2553). หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร : ม.ป.ท.
- ไรลีย์, วิ., & วอร์ด, เอส.เอ็ม. (2545). กิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็กเล็ก (กุลทิพย์ โรหิตรัตนะ, แปล). กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- วันเพ็ญ เนียนสุข. (2538). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์และแบบฝึกการเขียนที่ครูเป็นผู้กำหนดเนื้อเรื่อง. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544. กรุงเทพฯ : พรักหวานกราฟฟิค.
- ศิธร แสงธนู และกิด พงศ์ทัต. (2541). คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สังเวียน สถฤดิกุล. (2521). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สันทนา สุธารัตน์. (2557). ภาษาศาสตร์สำหรับครู. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2520). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง. กรุงเทพฯ : โครงการผลิตตำราและคำสอนมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2535). วิธีการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมยศ พลค้อ. (2553). ผลการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมตามแนวการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดร.
- อดิเรก คำเป็กเครือ. (2554). การพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนศัพท์ที่ หลากหลาย. สารนิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อมรรัตน์ วารินกุญ. (2551). ความสามารถทางการอ่านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการสอนด้วยบัตรคำกับการสอนด้วยบัตรคำประกอบภาพ. สารนิพนธ์ครุศาสตรมหา บัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อานนท์ กระบอโก. (2543). ความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาทหารที่มีต่อการฝึกวิชาทหารใหม่ หน่วยฝึกนักศึกษาวิชาทหาร จังหวัดทหารบกสกลนคร ปีการศึกษา 2543. สารนิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เอมิลี, เอช., & คาร์ทไรท์, เอส. (2546). คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 1000 คำที่ควรรู้จัก (รัตนา สิริพูล, ผู้แปล). กรุงเทพฯ : นามมีบุ๊คพับลิเคชั่น.
- Altiner, C. (2011). Integrating a computer-based flashcard program into academic vocabulary learning.
- Muhanna, W. (2012). Using online games for teaching english vocabulary for jordanian students learning english as A foreign language. Journal of College Teaching & Learning (Online), 9(3), 235.
- Oxford University Press. (2001). The Oxford Picture Dictionary. Thailand : D.K. Today.
- Ragatz, C. M. (2015). Playing vocabulary games and learning academic language with gifted elementary students.
- Stager, P. A. (2010). The effects of using flashcards to develop automaticity with key vocabulary words for students with and without learning disabilities enrolled in a high school Spanish course.