Received: June 22, 2022 Revised: July 10, 2022 Accepted: July 25, 2022
วันรับบทความ: 22 มิถุนายน 2565 วันแก้ไขบทความ: 10 กรกฎาคม 2565 วันตอบรับบทความ: 25 กรกฎาคม2565

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโภ

GAME-BASED LEARNING OF ENGLISH VOCABULARIES FOR MATHAYOMSUKSA 1 STUDENTS OF LUANG PU SRICHAN VANNABHO CHARITY SCHOOL, LOEI PROVINCE.

ศศิประภา ยอดศิลป์[1]
ประดิษฐ์ ศรีโนนยาง[2]
[1]โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศีจันทร์ วัณณาโภ
[2]มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง
Sasiprapa Yodsilp[1]
Pradit Srinonyang[2]
[1]Luang Pu Srichan Vannabho Charity School
[2]Mahamakut Buddhist University, Srilanchang Campus
Corresponding Author E-mail: sasiprapa.yod@mbu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบ และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ แบบทดสอบการเรียนรู้คาศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า (1) แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 และ (3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบโดยรวมอยู่ในระดับ

คำสำคัญ: การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ; การใช้เกมประกอบการสอน;

Abstract

The objectives of the research were (1) to study the efficiency of game-based learning of English vocabularies, (2) to compare the students' achievement of English vocabulary learning before and after the game-based learning, and (3) to study the Mathayomsuksa 1 students' satisfaction with game-based learning of English vocabularies. The target group was a total of 27 Mathayomsuksa 1 students of Luang Pu Srichan Vannabho Charity School, Loei Province. The instruments used for data collection consisted of a lesson plan on Game-Based Learning of English Vocabularies, tests on English vocabulary learning, and the survey of the students' satisfaction. The statistics used for data analysis comprised arithmetic mean, standard deviation and the t-test for dependent samples.

The research results of this study show that: 1) the efficiency of English vocabulary learning lessons using games in class for secondary 1 students was at 70.08/85.17, higher than the standard of 70/70, 2) the achievement of learning English vocabulary with games was higher, them the pre-test at 0.01 level significant and the percentage of progress was 25.08, and 3) the students were satisfied with learning English vocabulary using games, at a high level, the highest percentage was that they understand and enjoyed learning English vocabulary better.

Keywords: English Vocabulary Learning; Game-Based Learning;

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดแนวทางปรับปรุงภาษาอังกฤษโดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ คือ สามารถนำไปใช้ในการเข้าสู่สังคม และเข้าใจวัฒนธรรมของภาษา (Social Cultural Functions) แล้วสื่อความหมายได้ถูกต้องตามหลักภาษา (Cognitive Linguistic Functions) ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงประกอบด้วย 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนและสังคมไทย ด้วยความสำคัญดังกล่าวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จึงกำหนดให้ผู้เรียนรู้ภาษาอังกฤษตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อช่วยให้ประชากรไทยได้มีความรู้ความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 ได้กำหนดให้ผู้เรียนต้องบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยมาตรฐานทางด้านต่าง ๆ (กรมวิชาการ, 2551 : 3-5)

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหรือภาษาใหม่ใด ๆ ก็ตามความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญมาก (McCarthy, 1997: 73) การจดจำคำศัพท์ได้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ภาษาที่สอง เพราะคำศัพท์มีบทบาทที่สำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนในชั้นเรียน (Krashen & Terrel,

1983: 12) และไม่ด้อยไปกว่าการเรียนรู้เรื่องไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค ตลอดจนความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ผู้เรียนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจในเรื่องการเรียนรู้คาศัพท์ก่อนเป็นอันดับแรก

เกมการสอน (Academic Game) เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนที่ถูกนำมาใช้ในห้องเรียนกันมากขึ้น เกมการศึกษามีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจภาษาอังกฤษมากขึ้น และหากครูผู้สอนสามารถเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนโดยคานึงถึง ความยากง่ายของคำศัพท์ แบบประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการเล่นที่สนุกสนาน เหมาะสมและมีความน่าสนใจ (ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจั่น, 2558: 1674)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโภ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโภ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโภ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโภ

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโภ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

ประชากร

ประชากร ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดการศึกษาจากนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโภ จำนวน 27 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คาศัพท์โดยใช้เกมประกอบ โดยศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมภาษา งานวิจัยในประเทศ และงานวิจัยต่างประเทศ

2. แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคาศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแบบเติมคำ ใช้ทดสอบหลังการทดลอง และทดสอบหลังการทดลองผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ จำนวน 40 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ ลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก และเติมคำ จำนวน 8 ข้อ และแบบเติมคำ (คะแนนที่ให้แบบ 0, 1) จำนวน 7 ข้อ รวม 15 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความหมายของคำศัพท์ ลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการใช้คำศัพท์ในประโยค ลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ

แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตรส่วนประมาณค่า (Rating scale) ของลิเคอร์ท (Likert) โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด แปลผลข้อมูลตามเกณฑ์ จำนวน 15 ข้อ ดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลไปวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 (ฉลองชัย สุรวัฒนบูรณ์, 2528: 215)

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนทดลองและหลังทดลอง โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent Samples

3. วิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 แสดงว่าแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 แสดงว่าผลการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบสามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นได้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

การอภิปรายผลการวิจัย

1. แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 แสดงว่าแผนการเรียนรู้คาศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีกิจกรรมเกมที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและเกิดการพัฒนาการเรียนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจั่น (2558: 1672) ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 แสดงว่าแผนการเรียนรู้คาศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 แสดงว่าผลการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบสามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องอย่างชัดเจนก่อนทำการออกแบบข้อทดสอบการใช้เกมประกอบเพื่อพัฒนาการจำศัพท์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดำจ่าง (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การ

เรียนรู้คาศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนคาศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและการสอนตามคู่มือครูของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ การสอนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีกิจกรรมที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ สอดคล้องกับสุภาษิต พาณยง (2555: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะนำไปปฏิบัติ

จากผลการวิจัย สามารถนำข้อเสนอแนะทางนโยบายได้ดังนี้

1. ครูผู้สอนควรใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอนเพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

2. ครูควรให้โอกาสนักเรียนเลือกเกมที่ครูได้เตรียมไว้อย่างหลากหลายมาประกอบการสอน จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในด้านการเรียนการสอนมากขึ้น

3. ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกคน จึงจะพัฒนาทักษะของนักเรียนได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่น และในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อศึกษาความคงทนในการเรียนรู้

2. ควรศึกษาการสอนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเกี่ยวกับทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อศึกษาผลเฉพาะทักษะ

องค์ความรู้ที่ได้

แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 แสดงว่าแผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 แสดงว่าผลการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบสามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นได้

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2551). *กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้.* กรุงเทพมหานคร: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมนเนจเม้นท์ จากัด.

จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบ และรุ่งทิพย์ ดำจ่าง. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและสอนตามคู่มือครู.* การค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ และสุทัศน์ นาคจั่น (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขัน. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)* ฉบับภาษาไทย ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม 2558, หน้า 1672 – 1684.

สุภาษิต พาณยง. (2555). *การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Krashen, S. D. & Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach*. Oxford: Pergamon Press.

McCarthy, B. (1997*). A tale of four learner: 4 MAT learning styles*. Eric Accession: NISC Discover Report, 46-51.