

การใช้เกมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย

**USAGE OF ENGLISH GAMES TO IMPROVE VOCABULARY  
REMEMBERING OF PRATOMSUKSA 5 STUDENTS,  
HATAI CHRISTAIN SCHOOL, LOEI PROVINCE**

กำไร สาริยา

โรงเรียนหทัยคริสเตียน

**Kamrai Sariya**

Hathai Christian School

Corresponding Author E-mail: Kamrai\_SRI @gmail.com

**บทคัดย่อ**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องโดยใช้สื่อแบบเกมเพื่อใช้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงสถิติโดยใช้การวิเคราะห์คะแนน ความสามารถทางด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการฝึก โดยใช้สถิติค่า t-test ในการคำนวณ

ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังการใช้เกมมีประสิทธิภาพอย่างดีขึ้น ส่งผลการเรียนรู้จดจำคำศัพท์มีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสามารถสรุปผลวิจัยได้ คือ กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถทางด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นทั้ง 2 ชุด หลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมเกมภาษาอังกฤษ

**คำสำคัญ:** เกมคำศัพท์เสริมทักษะ; การจดจำ; การพัฒนาการจดจำคำศัพท์;

**Abstract**

The purpose of the research was to develop English vocabulary remembering of Prathomsuksa 5 students in Hatai Christain School through English games. The sample group were thirty students studying Fundamental English in the first semester of the academic year 2563. The scores of the students' vocabulary reading ability were analyzed by the mean and standard deviation (S.D); the differences between their pretest-and-posttest mean scores were compared by the dependent sample t-test.

The research result was found that vocabulary remembering achievement of the students after learning through English games was found to be higher, and it was in accordance with the expected hypothesis. The research result was summarized that after

learning through English games, English vocabulary remembering of the students were improved after learning by using two different English game exercises.

**Keywords:** Vocabulary Games, Remembering; Development of English Remembering;

## บทนำ

สภาพการณ์ในปัจจุบันทั่วโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจและเทคโนโลยีที่ก้าวไปอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วหรือ กำลัง พัฒนา ส่งผลให้วิถีชีวิตของคนมีความแตกต่างกันมากขึ้น ผู้คนจำนวนมาก หลากหลายเชื้อชาติย้ายข้ามประเทศ ข้ามภาษาและข้ามวัฒนธรรมมาอาศัยอยู่ร่วมกันและทำงานร่วมกัน ก่อให้เกิดเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมในด้านการศึกษาก็จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยต้องจัดการศึกษาให้ทันกับสถานการณ์ โลกที่ เต็มไปด้วยความรู้ และข้อมูลที่ เพิ่มขึ้น ต้องพัฒนาการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสรับรู้เพิ่มพูนความรู้แลประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดทั้งในการแก้ปัญหา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ความรู้และก้าวทัน ต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้วิชาภาษาอังกฤษ จัดอยู่ในหมวดของ วิชาภาษาต่างประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากปัจจุบัน ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน ด้วยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลในหลาย ๆ ประเทศการแสวงหาความรู้การประกอบอาชีพ และการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม วิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และความหลากหลาย ทางวัฒนธรรม

ดังนั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จึงไม่เพียงแต่สร้างความแข็งแกร่ง ในการใช้ภาษาต่างประเทศเท่านั้น หากยังมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ (สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2551) นอกจากนี้กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียน ฝึกทักษะการคิด การจัดการ การเผชิญ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ การมีทักษะดังกล่าวนี้ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทักษะ การสื่อสารภาษาต่างประเทศด้วย

การจะพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาอังกฤษ การจัดการ เรียนการสอนจึงควรมีลักษณะที่ผู้สอนจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความรอบรู้ นอกจากนี้การจัดการกระบวนการสอนยังควรสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงและการเรียนภาษาจึงควรประกอบไปด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษา ซึ่งกิจกรรมควรฝึกให้ควบคู่กับการเรียนรู้ที่ไปสู่การเรียนรู้ที่พึ่งตัวเองได้ (Learner-Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) (กรมวิชาการ, 2544) อันนำไปสู่การใช้ภาษาให้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เหมาะสม และใช้ได้จริงมากที่สุด

ความสำคัญของการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ช่วยทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาสร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น เกมสามารถ

นำมาประยุกต์ใช้ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อให้เกิดความสนุกสนานในเนื้อหาบทเรียนและช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วยด้วย

ดังที่ กุศยา แสงเดช (2545) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่มีคุณค่าในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์นักเรียนได้เป็นอย่างดี และเกมยังเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญซึ่งจะนำเข้ามาสอนในชั่วโมงเรียนหรือนอกชั่วโมงเรียนได้ดี เกมเป็นเรื่องสนุกและเด็ก ๆ ชอบเล่น การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้ของวัยเยาว์เป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจรวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย เกมภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นความสำคัญของการจำคำศัพท์ โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย ให้นักเรียนได้ฝึกฝนและมีทักษะในการจำคำศัพท์ได้ดี นอกจากนี้เกมที่นำมาใช้น่าจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานเพลิดเพลินมีชีวิตชีวา ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ดีขึ้น อันจะเป็นส่วนพัฒนาทักษะในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนต่อไป

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ผู้วิจัยในฐานะนักศึกษาศาขการสอนภาษาอังกฤษจึงสนใจที่จะพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน โดยใช้เกมคำศัพท์

### วัตถุประสงค์เพื่อการวิจัย

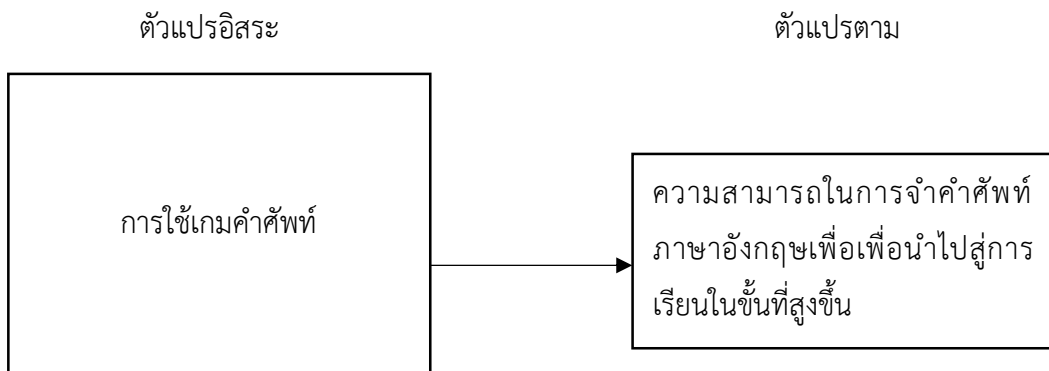
เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการใช้เกมคำศัพท์

### สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน มีพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน จังหวัดเลย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีเนื้อหาและเกมคำศัพท์ที่ใช้ในการสอนเกี่ยวกับชนิดของคำต่าง ๆ

2. แบบทดสอบก่อนเรียน-แบบทดสอบหลังเรียน

3. สื่อการสอนประกอบด้วย Power Point, Jigsaw reading และ Mail reading

4. แบบฝึกการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

## ขั้นตอนการทดลอง

ในการศึกษาและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อเกม มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมดังนี้

1. ผู้วิจัยได้เลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน

2. การปฐมนิเทศแก่กลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงจุดประสงค์ในการดำเนินการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัยครั้งนี้แก่กลุ่มตัวอย่าง

3. ดำเนินการสอนการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน รวมทั้งสิ้น 4 คาบ

4. ทำการทดสอบนักเรียนก่อนเรียนและภายหลังที่เรียนโดยใช้แบบทดสอบภาษาอังกฤษ

5. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบนักเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ให้ มาวิเคราะห์ทางสถิติ

## ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นเรื่องการใช้เกมฝึกทักษะสำหรับนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ จำนวน 4 คาบ ๆ ละ 50 นาที จำนวนแผนการสอน 2 แผน พบว่าหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมฝึกเสริมทักษะสำหรับนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการทดสอบก่อนเรียน

## การอภิปรายผล

ผลจากการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านคำศัพท์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหทัยคริสเตียน ปีการศึกษา 2563 สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมฝึกทักษะมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คะแนน โดยมีคะแนนความสามารถในการอ่านคำศัพท์อยู่ในระดับดีมาก และมีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองเป็น 6.03 และ 16.03 ตามลำดับ ซึ่งคะแนนที่ได้นี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากเหตุผลปัจจัยดังนี้แบบฝึกเสริมทักษะพื้นฐานภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบฝึกที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามผลของการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวการสอนโดยใช้แบบฝึก นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิไลร่วมชาติ (2554) ได้ศึกษาค้นคว้า การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่ปิด ที่ได้เรียนการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยเกม มีความสุขในการเรียนภาษาอังกฤษมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ไม่เครียดและนักเรียนมีการรับรู้ถึงความสามารถของตนด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงขึ้น โดยรู้สึกว่าตนเองสามารถที่จะท่องศัพท์หรือจดจำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ได้มากขึ้น ตลอดจนมีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนทำให้นักเรียนอยากที่จะเรียนภาษาอังกฤษ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 เกมฝึกเสริมทักษะพื้นฐานภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นำไปใช้ได้กับทุกแบบเรียน เช่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษา

1.2 ก่อนนำเกมฝึกไปใช้สอนควรศึกษารายละเอียดของทุกกิจกรรมก่อนนำไปใช้

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการเพิ่มสื่ออื่นเพิ่มเติมเช่น สื่อวีดีโอ เพื่อที่จะให้ผู้เรียน เกิดความกระตือรือร้นและสนใจที่จะทำกิจกรรมการอ่านออกเสียงที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

### องค์ความรู้ที่ได้

ผลสัมฤทธิ์ทางการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนหลังการใช้เกมมีประสิทธิภาพอย่างดีขึ้น ส่งผลการรู้จดจำคำศัพท์มีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสามารถสามารถสรุปผลวิจัยได้ คือ กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถทางการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นทั้ง 2 ชุด หลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมเกมภาษาอังกฤษ

### เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2544). *การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญที่สุดตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหลักสูตรกรมวิชาการ.
- กุศยา แสงเดช. (2545). *แบบฝึก คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : บริษัทสำนักพิมพ์แม็ค จำกัด.
- วีไล ร่วมชาติ. (2554). *การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ*. รายงานวิจัยชั้นเรียน. โรงเรียนบ้านปงสนุก
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.(2551). *หลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ :คุรุสภาลาดพร้าว.