

ED-029

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน

The Development of English Vocabulary Learning Using Game-Based Learning
(GBL) Techniques Among Grade 7 Students at Ban Chiang Yuen School

กนกวรรณ อันทะปัญญา^{1,*}, อภิรัตน์ พุทธิติโรก² และ ดวงพร ศรีบุญเรือง³

Kanokwan Anthapanya^{1,*}, Aphirat Puttidirok² and Duangporn Sriboonruang³

^{1,2,3}สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Program in English, Faculty of Education, Rajabhat Mahasarakham University

*Corresponding author's e-mail: 643110020101@rmu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนบ้านเชียงยืน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 37 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบที (t-test) และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 92.16/78.64 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.88, S.D.= 0.92)

คำสำคัญ: การเรียนรู้, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, แผนการจัดการเรียนรู้, เกม, เทคนิค GBL

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop a learning plan for memorizing English vocabulary using game-based learning in combination with GBL technique with an efficiency of 70/70, 2) to compare the achievement in memorizing English vocabulary before and after learning using game-based learning in combination with GBL technique, and 3) to study the satisfaction in learning English vocabulary after learning using game-based learning in combination with GBL technique. The target group of the research was 37 Mathayom 1/1 students studying at Ban Chiang Yuen School in the second semester of the academic year 2024, using the simple random sampling method. The research instruments included 1) a learning plan, 2) a pre-test and post-test, and 3) a satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis were mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), t-test, and effectiveness index (E.I.).

The research results found that 1) The learning plan for memorizing English vocabulary using Game-Based Learning in combination with the GBL technique of Mathayom 1 students at Ban Chiang Yuen School The efficiency was equal to 92.16/78.64, which was by the specified criteria. 2) The academic achievement of students by organizing learning activities using games after studying was higher than before studying. 3) Students had overall satisfaction with learning activities using games at a high level ($\bar{X}$ = 3.88, S.D. = 0.92).

Keywords: Learning, English Vocabulary, Lesson Plans, Games, GBL Techniques.

บทนำ

ภาษาอังกฤษถือว่ามีสำคัญอย่างมากซึ่งประเทศไทยได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา คิดเป็นระยะเวลายาวนานในการเรียนรวมอย่างน้อย 14 ปี หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศและสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ เข้าใจเรื่องราวและวัฒนธรรมที่หลากหลายของสังคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงประเด็นต่อไปนี้ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษาและความสัมพันธ์กับวิชาอื่น ๆ ของการศึกษา และภาษาและความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) และในปัจจุบันพบว่าปัญหาพื้นฐานของการเรียนทักษะทั้ง 4 คือ ปัญหา คำศัพท์เนื่องจากความรู้คำศัพท์ไม่เพียงพอเป็นสาเหตุหลักประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน เหล่านี้เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่นักเรียนจะต้องเชี่ยวชาญคำศัพท์พื้นฐานเพื่อที่จะเรียนรู้ภาษาได้ดี ดังนั้น “คำศัพท์” จึงถือเป็นจุดเน้นประการหนึ่งของการเรียนภาษา การสอนเกมเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนได้ผ่อนคลาย สนุกสนาน และกระตือรือร้นไปพร้อมๆ กัน หากครูรู้วิธีใช้เกมอย่างถูกต้องและเหมาะสม สิ่งนี้จะส่งผลดีต่อการเรียนรู้เนื้อหาของรายวิชา เนื่องจากเกมเป็นเรื่องสนุกและเด็ก ๆ ชอบเล่นเกม การเล่นเกมจึงเป็นส่วนสำคัญของการเติบโตและการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และโต้ตอบกับสิ่งรอบตัว เกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้และช่วยสร้างแรงจูงใจรวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย เกมภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี (เตือนใจ เถลิงกิจ, 2545)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ปัญหาพื้นฐานของการเรียนภาษาอังกฤษ คือ ปัญหาด้านคำศัพท์ ความรู้ด้านคำศัพท์ ความเข้าใจด้านความหมายของคำศัพท์ การสะกดคำ และความสามารถด้านการใช้คำในประโยค เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ก็จะฟังและอ่านไม่รู้เรื่อง จับใจความไม่ได้ คำศัพท์ผิดความหมายทำให้การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอแต่เมื่อครูผู้สอนใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนพบว่า นักเรียนกระตือรือร้นให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเรียนด้วยความสนุกสนานมากขึ้น ดังที่ (เยาวพา เดชะคุปต์, 2554) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะและช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนการเล่นเกมนับเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษได้ดี

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ให้นักเรียนดังกล่าวสามารถจดจำคำศัพท์ได้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ มีความสามารถสะกดคำศัพท์ และมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

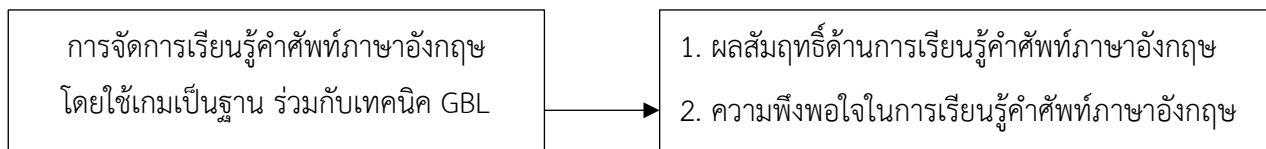
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค GBL

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL

สมมติฐานการวิจัย

การเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่านัยสำคัญที่ระดับ .05 อย่างไร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย (Target Group) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านเชียงยืน ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 37 คน โดยวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างคือ การสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับสลาก โดยมีเหตุผล คือ นักเรียนแต่ละห้องมีสิทธิ์ถูกเลือกเท่ากัน

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้

1.1 ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ของกระทรวงศึกษาธิการ โดยมุ่งเน้นมาตรฐานและตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รวมทั้งศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเชียงยืน จังหวัดมหาสารคาม เพื่อให้แนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาและผู้เรียน

1.2 ผู้วิจัยศึกษาหลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อหา สาระสำคัญ มาตรฐาน ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ ได้กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 7 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 14 ชั่วโมง ได้แก่ Places, Occupations, Activity, Stay Healthy,

Food and Drinks, Clothing และ Sport โดยองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) สารสำคัญ 2) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) สารการเรียนรู้ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) แหล่งเรียนรู้/สื่อ 7) การวัดและประเมินผล และ 8) บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ภายหลังการจัดทำแผน ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ได้แก่ รูปแบบการเขียน ความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัด จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่อ การวัดและประเมินผล รวมถึงข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ต่อมาได้ นำแผนที่ปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร ด้านเนื้อหาและภาษา และด้านการวัดและประเมินผล เพื่อประเมินความสอดคล้อง ความชัดเจน ความครอบคลุม และความเหมาะสมของ เนื้อหา กิจกรรม และเครื่องมือวัดผล โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วน 5 ระดับ ตามแนวทางของ บุญชม ศรีสะอาด (2545) ซึ่งผลการประเมินพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมโดยรวม เท่ากับ 3.00

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว พร้อมแบบประเมินความเหมาะสม เสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบอีกครั้ง ก่อนจัดพิมพ์เป็นแผนฉบับสมบูรณ์สำหรับการใช้ในการทดลองกับกลุ่ม ตัวอย่างในขั้นตอนถัดไป

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการประเมินผลก่อนและหลังการเรียน โดยใช้รูปแบบข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 7 แผนขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบ เริ่มจากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนบ้านเชียงยืน เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อหา สารสำคัญ และ ตัวชี้วัด จากนั้นศึกษาทฤษฎีและเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบจากงานของบุญชม ศรีสะอาด (2554) และสมนึก ภัททิยธนี (2551) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบข้อสอบที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้และสามารถวัดผลสัมฤทธิ์ได้อย่างแท้จริง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบในครั้งนี้ จึงดำเนินการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพ และเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการวิจัยและ พัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อย่างมีประสิทธิภาพ.

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนา กิจกรรม การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักการ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ และวิธีการสร้างแบบสอบถามความ พึงพอใจรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2. นิยามคำว่าความพึงพอใจใช้เป็นกรอบกำหนดรายการสอบถามและออกแบบโครงสร้าง แบบสอบถาม

3. กำหนดรายการสอบถาม สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจตามโครงสร้างแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับมีเกณฑ์การแปลผลความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์ที่ประเมิน มาใช้พิจารณาแปลผลความพึงพอใจ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

4. นำแบบสอบถามทั้ง 20 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าแบบสอบถามสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบสอบถามสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ

-1 เมื่อแน่ใจว่าแบบสอบถามไม่สอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ

ซึ่งผลการประเมินค่า IOC ของแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00

5. จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับจริงเพื่อไปเก็บข้อมูลกับนักเรียนต่อไป

6. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน โดยนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลตามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL จำนวน 7 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale)

วิธีรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 การทดลองใช้ (Try out)

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านเชียงยืน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบความเป็นไปได้และความถูกต้องของการออกแบบแผนการวิจัย โดยมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.58-0.97 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าอยู่ระหว่าง 0.20-0.44 จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่ตรงกับเกณฑ์ความยากง่ายและอำนาจจำแนก ได้จำนวน 30 ข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง 1.03

2. จัดพิมพ์แบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยต่อไป

ระยะที่ 2 การเก็บข้อมูล ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยใช้วิธีการทดสอบ ซึ่งดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ขอบหนังสือแนะนำตัวจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อนำมาใช้ติดต่อกับโรงเรียนที่ผู้วิจัยจะใช้ทดสอบ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. ประสานขอความร่วมมือขอนัดหมาย วัน เวลา และสถานที่ กับครูประจำวิชาเพื่อนำแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อทดลองและเก็บข้อมูลนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. ดำเนินการทดสอบตามกำหนดการที่ได้นัดหมายไว้เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และสรุปผลการทดสอบเพื่อเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามแนวคิด เกี่ยวกับการเรียนการสอน และตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล (The Common European Framework of Reference for Languages) ระดับมัธยมศึกษา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ร้อยละ (Percentage) 2. ค่าเฉลี่ย 3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 70/70 โดยใช้สูตรคำนวณหา E_1/E_2 ใช้สูตรดังนี้ ประสาท เนืองเฉลิม (2556)

2. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สูตร t-test (Dependent Sample) บุญชม ศรีสะอาด (2553)

3. การหาพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียน โดยอาศัยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.)

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 92.16/78.64 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค GBL หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$, S.D.= 0.92)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 เท่ากับ 92.16/78.64 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิค GBL ส่งผลให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 37 คน มีคะแนนตามแผนการจัดการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 92.16 และมีคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 25.58 คิดเป็นร้อยละ 78.64 ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สีนินาถ หวังดี และคณะ ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน(Game-based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งพบว่า ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 75.66/77.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และสอดคล้องกับ ศศิประภา ยอดศิลป์ และประดิษฐ์ ศรีโนนยาง (2565, น. 9-15) ที่ศึกษาเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโก ซึ่งพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบการสอน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 70.08/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ทั้งนี้เนื่องมาจากแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อที่มีความเหมาะสม ช่วยสร้างความสนใจ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามความสามารถของแต่ละบุคคล มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านการตรวจสอบและประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอย่างละเอียด และผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อบกพร่อง การทดลองใช้จริงเพื่อปรับปรุงคุณภาพก่อนนำมาใช้ ทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจได้ง่าย และนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ ทั้งนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้มีการใช้เกมที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น มีการให้รางวัลทำให้เรียกความสนใจของผู้เรียนได้สูง Rixon (2012, p. 5), นิตยา สุวรรณศรี (2551, น. 19), สมิตรา อังวัฒนกุล (2552, น. 116-117) ยาง ที่ศึกษาเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโก ซึ่งพบว่า

กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบการสอน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 70.08/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ทั้งนี้เนื่องมาจากแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อที่มีความเหมาะสม ช่วยสร้างความสนใจ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ตามความสามารถของแต่ละบุคคล มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านการตรวจสอบและประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอย่างละเอียด และผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อบกพร่อง การทดลองใช้จริงเพื่อปรับปรุงคุณภาพก่อนนำมาใช้ ทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถตอบสนองความสารถของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจได้ง่าย และนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ ทั้งนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้มีการใช้เกมที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น มีการให้รางวัลทำให้เรียกความสนใจของผู้เรียนได้สูง Rixon (2012, p. 5), นิตยา สุวรรณศรี (2551, น. 19), สุมิตรา อังวัฒนกุล (2552, น. 116-117)

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.37 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.58 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐนนท์ ภูตระกูลและคณะ ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งพบว่า 1) การจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์จำนวน 31 คนคิดเป็นร้อยละ 83.78 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 6 คน คิดเป็น ร้อยละ 16.21 ของนักเรียนทั้งหมด 2) ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 โดยคะแนนก่อนการเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 12.43 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 2.34 และคะแนนหลังการเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีคะแนนเฉลี่ยที่ 21.05 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 2.03 และสอดคล้องกับ มนสิชา สีน้อย และ เอกอมร เอี่ยมศิริรักษ์ (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งพบว่า ประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 48.55 และสอดคล้องกับ ลิขั ราหมี ซารี (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการเพิ่มความเชี่ยวชาญคำศัพท์ภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมต้นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 บุญกุ่มบา ผลข้อมูลพบว่า

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในการสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนเฉลี่ยในการสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการใช้เกมเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องมาจากนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นส่งผลให้มีการจัดการเรียนรู้ที่ตรงตามเนื้อหาและวัตถุประสงค์ ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของนักเรียนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็ว ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอน นอกจากนั้นการใช้เกมในการพัฒนาการเรียนรู้ช่วยให้เด็กเข้าใจและจำบทเรียนได้ดีขึ้น และยังทำให้เด็กได้ผ่อนคลายความเครียด เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ลัดดาวัลย์ กัณหาสุวรรณ (2554, น. 3) และ สุจริต เพียรชอบ (2554, น. 206-207)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$, S.D.= 0.92) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนชอบอุปกรณ์ในการเล่นเกมหาได้ง่ายและสะดวกในการใช้ ($\bar{X} = 4.24$, S.D.= 0.88) รองลงมา คือ นักเรียนชอบขนาดตัวอักษรของสื่อการสอนดูง่ายและชัดเจน ($\bar{X} = 4.19$, S.D.= 0.81) และนักเรียนชอบเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.76) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL มีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน และส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL มีลักษณะที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภาชนีย์ เทียนศรีรัชกุล, สัญชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรหมบุรีรัชดาภิเษก ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมบิงโกคำศัพท์ รายวิชาภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 และสอดคล้องกับพระมหาจามิกร มาสกร และ พระบุญฤทธิ์ อภิภูณโณ (2566) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของสามเณรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวชิรมุกฎ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ว่าความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ จุฑาทิพย์ กฐินทอง และสุรตนา อติพัฒน์ (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเชียงยืน ผู้วิจัยขอเสนอข้อเสนอแนะในประเด็นต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางและประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจที่จะศึกษางานวิจัย 2 ประเด็น ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ครูควรศึกษาและทำความเข้าใจในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้ให้เข้าใจก่อนลงมือปฏิบัติ และควรนำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL มีข้อจำกัดเรื่องเวลาในการทำกิจกรรม ดังนั้นครูควรคำนึงถึงเวลาในขณะดำเนินกิจกรรมแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ครูควรนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค GBL ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่น ๆ เพราะรูปแบบการสอนนี้สามารถพัฒนาความรู้ของนักเรียนด้วยตนเองและการทำงานเป็นกลุ่มได้ นอกจากนี้แต่ละกิจกรรมสามารถบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสม

2.2 ควรมีการเปรียบเทียบรูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับเทคนิค กับนักเรียน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของแผนการสอนที่ใช้ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

เอกสารอ้างอิง

จุฑาทิพย์ กฐินทอง และสุรัตนา อติพัฒน์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เดือนใจ เฉลิมกิจ (2545). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก. หน้าต่างสู่โลกกว้าง.

นิตยา สุวรรณศรี. (2551). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. เจเนซิส.

มนสิชา สีน้อย และ เอกอมร เอี่ยมศิริรักษ์. (2565). การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สุริยสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาด. (2546). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. สุริยสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาด (2553). เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 7).

ศรีอนันต์การพิมพ์.

บุญชม ศรีสะอาด (2554). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 9). สุริยสาส์น.

ประสาธ เนืองเฉลิม. (2556). *วิจัยการเรียนรู้การสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระมหาจามิกร มาสโกโร และพระบุญฤทธิ์ อภิปัญโญ. (2566). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของสามเณรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวชิรมกุฏ. *วารสารสันตยาภิวัฒน์ วัดหนองนกกด*, 1(3), 1-12.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2554). *พหุปัญญา มองคุณค่าทุกความแตกต่าง*. สาราเด็ก.

ลัดดาวัลย์ กันทรสุวรรณ. (2554). *การประเมินหลักสูตรมหาบัณฑิต สาขาสังแวดล้อมศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร*. กรุงเทพฯ.

วิภาชนีย์ เทียนศรีรัชกุล, สัญชัย พัฒนสิทธิ์, และไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2565). การพัฒนาเกมบิงโกคำศัพท์รายวิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพรหมบุรีรัชดาภิเษก. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 39(105), 88–98. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JEMEPTB/article/view/257495>

ศศิประภา ยอดศิลป์ และ ประดิษฐ์ ศรีโนนยาง. (2565). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์ วัณณาโก. *วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ*, 2(5) : 9-15. สืบค้นจาก <https://ojs.mbuslc.ac.th/index.php/issj/article/view/137> ojs.mbuslc.ac.th

สมนึก ภัททิยธนี (2551) *การวัดผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 6). ประสานการพิมพ์.

สุจิต เพียรชอบ. (2548). *E-Learning การพัฒนาหลักสูตร*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมิตรา อังวัฒนกุล. (2552). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Lisa Rahmi Sari. (2022). Using “Games To Learn English” As A Tool To Increase English Vocabulary Mastery At 7Th Grade Junior High School 27 Bulukumba. HasanuddinUniversity.

Rixon, S. (2012). *How Young Learners Learn Languages and How to Test Them*. ALTE.