

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความ
คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ*
THE DEVELOPMENT OF READING ALOUD LEARNING ACHIEVEMENT
AND ENGLISH VOCABULARY RETENTION FOR 6th GRADE STUDENTS
USING GAME-BASED LEARNING (GBL) WITH EXERCISES

กิตติพัฒน์ แคล้วทัย¹ และ คงศักดิ์ สังฆมานนท์²

Kittiphat Klaeothai¹ and Khongsak Sangkhamanon²

¹⁻²คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา

¹⁻²Faculty of Education, Nakhon Ratchasima College, Thailand

Corresponding Author's Email: kittiphat.noname@gmail.com

วันที่รับบทความ : 9 เมษายน 2568; วันแก้ไขบทความ 17 เมษายน 2568; วันตอบรับบทความ : 19 เมษายน 2568

Received 9 April 2025; Revised 17 April 2025; Accepted 19 April 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่อผ่านไปแล้ว 2

Citation:



* กิตติพัฒน์ แคล้วทัย และ คงศักดิ์ สังฆมานนท์. (2568). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ. วารสารสหศาสตร์การพัฒนาสังคม, 3(2), 940-956.

Kittiphat Klaeothai and Khongsak Sangkhamanon. (2025). The Development Of Reading Aloud Learning Achievement And English Vocabulary Retention For 6th Grade Students Using Game-Based Learning (Gbl) With Exercises. Journal of Interdisciplinary Social Development, 3(2), 940-956.;

DOI: <https://doi.org/10.>

Website: <https://so12.tci-thaijo.org/index.php/JISDIADP/>

สัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบึงทับช้าง จำนวนนักเรียน 14 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที กรณีกลุ่มไม่อิสระ ผลการวิจัย พบว่า

1) ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

คำสำคัญ: การอ่านออกเสียง , ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์, การใช้กิจกรรมเกมสอนภาษาอังกฤษ

Abstract

The purpose of this study was to examine the effectiveness of integrating Game-Based Learning (GBL) with skill exercises in enhancing English vocabulary proficiency among sixth-grade students. Specifically, the objectives were: 1) to compare students' pronunciation skills of English vocabulary before and after the intervention, 2) to compare students' learning achievement in English vocabulary before and after the intervention, and 3) to assess the retention of English vocabulary two weeks after completing the Summer Holidays learning unit. The samples were 14 students in grade 6, students of

Buengtubchang School and were selected by purposive sampling in semester2, 2023 the research instruments were as follow, 1) lesson plans, 2) reading aloud and 3) English vocabulary retention test. The statistics employed for analysis were mean (\bar{x}), standard deviation (S.D.), t-test dependent. The results of this research were as follows:

The findings indicated that: 1) students' English vocabulary pronunciation scores after the implementation of GBL combined with skill exercises were significantly higher than those prior to the intervention at the .05 level, 2) students' learning achievement in English vocabulary also showed a statistically significant improvement at the .05 level after the intervention, and 3) students demonstrated consistent retention of English vocabulary, with no significant decline in scores observed two weeks after instruction.

Keywords: Reading aloud, English vocabulary retention and Game – based learning.

บทนำ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีการใช้อย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่งและมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศ นอกจากนี้ยังเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน การแสดงออก การจัดการตนเอง การแสวงหาความรู้ เชื่อมโยงกับวิชาอื่น ๆ การศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้ที่เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ และเป็นเครื่องมือสำหรับการสื่อสารสร้างความเข้าใจในความแตกต่างในด้านเชื้อชาติ ศาสนาและวัฒนธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2548)

นอกจากนี้ ผู้เรียนภาษาอังกฤษจะได้รับการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์ ประโยคง่าย ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องราว พร้อม ๆ กับแลกเปลี่ยนความรู้ แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกได้อย่างเหมาะสม โดยผู้เรียนควรได้รับแรงเสริมและกำลังใจจากครู

ให้มีความกล้า รู้สึกสนุก มีความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ภาษา เกิดความคุ้นเคย และความมั่นใจในการฝึกสนทนา โต้ตอบ และเพิ่มโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษ ความสำคัญของการอ่านออกเสียงและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษนี้จะช่วยให้นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สามารถเรียงลำดับตัวอักษรได้ถูกต้อง กล้าอ่านกล้าพูด และสามารถเขียนเป็นประโยคตามหลักไวยากรณ์ได้อย่างมั่นใจ ทำให้การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาต่างประเทศสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะการอ่านออกเสียงและรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา ภาษาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้สื่อความถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่สามารถบ่งบอกได้ว่าบุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนความรู้อยู่เสมอ (พรสวรรค์ สืบอ, 2550)

จากการได้ไปฝึกประสบการณ์ในการสอนจริงที่โรงเรียนบ้านบึงทับช้าง ผู้วิจัยได้พบปัญหาที่น่าสนใจหลายประการ คือนักเรียนยังขาดพื้นฐานการอ่านออกเสียงและการจดจำคำศัพท์ที่ดี โดยสังเกตจากการสื่อสาร การตอบโต้ระหว่างจัดกิจกรรมในห้องเรียน การพูดนำเสนอหน้าห้องเรียน ซึ่งมีเหตุมาจากผู้เรียนไม่กล้าแสดงออกไม่มีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอและไม่มั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านออกเสียง และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ที่เรียนไปได้ ดังนั้นผลสัมฤทธิ์การสอบ O-NET ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3 ปีซ้อนหลัง ได้แก่ ปีการศึกษา 2564 2565 และ 2566 พบว่าจากคะแนนเต็ม 100 คะแนน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 33.35 30.94 และ 37.05 ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในระดับที่ค่อนข้างน้อย หากเรารู้คำศัพท์และมีคลังของคำศัพท์ในสมองเพียงพอ กล้าที่จะออกเสียง จะทำให้การเรียนรู้ และ ทักษะด้านอื่นๆของภาษาพัฒนาไปโดยง่ายมากยิ่งขึ้น (ธีรวิภา ปลาตะเพียนทอง และ ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน, 2563) กล่าวว่าการเรียนการสอนใน รายวิชาภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนควรมุ่งเน้นไปที่การสอนให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านคำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะ คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคต่างๆ ในการสื่อสาร เพื่อพัฒนา ไปสู่การสร้างประโยคในระดับสูงต่อไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาที่ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญ และต้องการที่จะแก้ไขและพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ได้ตระหนักถึงปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียน จึงมีความสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และค้นพบว่า เกมมีความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และ เป็นการเปิดโอกาสการเรียนรู้ภาษาไปในตัว อีกทั้งยังเป็นแรงให้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกล้าในการ 3 ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจที่จะใช้ภาษาและมีความสุขกับการเรียน และกิจกรรม เกมที่เหมาะสมสำหรับการนำไปพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ได้แก่ เกมคำศัพท์ (Vocabulary games) เพราะเกมคำศัพท์มีส่วนช่วยในการพัฒนาความสามารถในการจดจำและอนุมานคำศัพท์ของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุนัชชา ศรีนาม, 2564)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

การทบทวนวรรณกรรม

1. แบบฝึกทักษะ

เป็นสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นโดยกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในแบบฝึกนั้นจะครอบคลุมเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว ทำให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะมากขึ้น และทำให้ผู้เรียนมองเห็นความก้าวหน้าจากผลการเรียนรู้ของตนเองได้ (บุญนำ เกษี, 2556)

2. การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game – based Learning)

การใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งซึ่งถูก ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมด การเรียนนั้นๆเอาไว้ในเกมให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม (วรรตต์ อินทสระ, 2562)

3. ทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ

การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ คือ การ กระทำในลักษณะการพูด โดยจะมีแบบแผนการสะกดเกิดขึ้นเพื่อให้ออกเสียงภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง แต่ในภาษาอังกฤษ มีคำที่ไม่ได้สะกดตามเสียงด้วย Pronunciation หรือ การออกเสียงคำศัพท์ในภาษาอังกฤษ คือ การออกเสียงคำศัพท์ใน ภาษาอังกฤษ ซึ่งจะไม้ออกเสียงตามตัวสะกด 100% ดังนั้นเราจึงต้องฝึกฟังเจ้าของภาษาออกเสียงที่ ถูกต้อง หรือฝึกอ่านคำอ่านออกเสียงในพจนานุกรม เพื่อให้เราสามารถปรับปรุงการออกเสียงของเรา และลงน้ำหนักเสียงได้อย่างถูกต้อง (Pronunciation การออกเสียงคำศัพท์ในภาษาอังกฤษ, 19 สิงหาคม 2563) (Nordquist, 2020)

4. ความคงทนในการเรียนรู้

ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถของสมองที่จะเก็บสิ่งที่เรียนรู้หรือสิ่งที่เคยมีประสบการณ์รับรู้แล้วให้คงอยู่ หลังจากที่ได้ทิ้งระยะเวลาหนึ่งและสามารถระลึกได้หรือค้นคว้าออกมาใช้ในสถานการณ์ที่จำเป็น (สิทธิพล ใจเย็น, 2550)

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Design) เป็นการทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) และทดสอบหลังเรียนไปแล้ว 14 วัน



สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

X แทน การจัดการเรียนรู้กิจกรรมเกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

T₃ แทน การทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ หน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาจอหอพนมวันท์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 โรงเรียน รวมจำนวนนักเรียน 188 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบึงทับข้าง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 ที่กำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 14 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านและการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ จำนวน 8 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียง ผู้วิจัยจะใช้หลังจากเสร็จสิ้นจากการสอนทั้งหมด 8 หน่วย 20 คำ

3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 1 ฉบับ เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน

4. แบบทดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จัดทำโดยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์มาสลับตำแหน่งข้อเลือกใหม่แล้วจึงนำไปใช้ทดสอบ หลังจากการสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนเสร็จสิ้นไปแล้ว 14 วัน

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้กับแบบฝึกทักษะ

แผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและปรับปรุงตามคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผ่านการประเมินคุณภาพในเรื่องความถูกต้องความสอดคล้องของเนื้อหา จุดประสงค์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพเหมาะสมในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 4.58 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.04 และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านมะค่า จำนวน 6 คน พบว่า ผู้เรียนปฏิบัติตามกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา ปรับปรุงเวลาใน

การทำกิจกรรมให้มีความกระชับยิ่งขึ้น ผู้เรียนบางคนไม่เข้าใจเนื้อหา กติกาการเล่นเกม ครูปรับปรุงการอธิบายกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบึงทับช้าง จำนวน 14 คน

2. แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 ข้อ ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยผ่านการตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) มีค่าตั้งแต่ 0 – 1.00 ซึ่งมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่าความยากง่าย (p) มีค่าตั้งแต่ 0.30 - 0.73 อำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.33 - 0.67 หากความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะทั้งฉบับเท่ากับ 0.81 ถือว่าแบบวัดทักษะมีความเชื่อถือได้ จัดทำฉบับสมบูรณ์ แล้วนำไปทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 ข้อ ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยผ่านการตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.40- 1.00 ซึ่งมีข้อสอบผ่านเกณฑ์จำนวน 33 ข้อ ตรวจสอบค่าความยากง่าย (p) มีค่าตั้งแต่ 0.23 - 0.77 อำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.33 - 0.67 นำข้อสอบที่เข้าเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ มาวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยสูตร Kr-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.82 ถือว่าเป็นแบบทดสอบที่มีความเชื่อถือได้ จากนั้นจัดทำฉบับสมบูรณ์แล้วนำแบบทดสอบไปทำการทำสอบก่อนเรียน หลังเรียน และหลังเรียนไปแล้ว 14 วันกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความเรียบร้อยของแผนการจัดการเรียนรู้
2. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อออกหนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
3. ผู้วิจัยทำบันทึกข้อความถึงผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบึงทับช้างเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการรวบรวมข้อมูล

4. ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมและแจ้งให้ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

5. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

6. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ กับกลุ่มเป้าหมาย

7. เมื่อดำเนินการทดลองเสร็จ จากนั้นผู้เรียนทำทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบฉบับเดิม

8. เมื่อทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียง และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษฉบับเดิมแล้ว เป็นระยะเวลา 14 วัน (2 สัปดาห์) โดยใช้แบบทดสอบเดียวกับ Pre-test และ Post-test ฉบับเดิม เพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที กรณีกลุ่มไม่อิสระ

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที กรณีกลุ่มไม่อิสระ

3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ ด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที กรณีกลุ่มไม่อิสระ

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตัวแปรที่ศึกษา	ก่อนเรียน		หลังเรียน		N	t	Sig
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
ทักษะการอ่านออกเสียง	3.93	1.64	7.29	1.33	14	14.92	.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยผลการทำแบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.64 และ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 7.29 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.33 แสดงให้เห็นว่า ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ในการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ตัวแปรที่ศึกษา	ก่อนเรียน		หลังเรียน		df	t	Sig
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	11.86	4.50	23.29	4.50	13	15.95	.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ(คะแนนเต็ม 30 คะแนน) พบว่า คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 11.86 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.50 และ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 23.29 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.49 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน(GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2 สัปดาห์

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2 สัปดาห์

ตัวแปรที่ศึกษา	N	หลังเรียน		หลังเรียน2 สัปดาห์		t	Sig
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์	14	23.29	4.49	23.79	4.37	2.46	.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4-3 ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้ Summer Holidays ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ หลังเรียนและเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์พบว่า นักเรียนมีความคงทนทางการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียน ($\bar{X} = 23.29$, S.D. = 4.49) และหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ($\bar{X} = 23.79$, S.D. = 4.37) แตกต่างอย่าง นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

1. ผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้เรียนมีความมั่นใจ และได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอในทุกชั่วโมง มีการปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนมีความคุ้นชินกับการอ่านออกเสียงมากขึ้น โดยทักษะการอ่านออกเสียงของผู้เรียนที่มีการพัฒนาขึ้นนั้นเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่ผู้เรียนสามารถฟังได้อย่างเข้าใจ จดจำเสียง ทำให้ออกเสียงได้ถูกต้อง จดจำความหมายของคำหรือประโยคนั้นๆ ได้ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่ฟังและเมื่อผู้เรียนพร้อมจึงสามารถอ่านออกเสียงออกมาได้ ดังที่ (Krashen and Terrel, 2015) การใช้กิจกรรมเกมเข้ามาสอนรวมกับการอ่านออกเสียงทำให้นักเรียนกล้าอ่านออกเสียงเนื่องจากเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและอยากมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ดังที่ (ทีศนา แชมมณี, 2550) ที่กล่าว การจัดกิจกรรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เมื่อนักเรียนมีความพร้อมสำหรับ การทำกิจกรรมการเรียนรู้ จะมีการชี้แจงอธิบายลักษณะของเกม วิธีการเล่นพร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกมก่อน เพื่อให้ความเข้าใจและบรรลุเป้าหมายของเกม หลังจากนั้นนักเรียนจะดำเนินการแบ่งกลุ่ม ตามกติกาของเกมและสมาชิกภายในกลุ่มแบ่งหน้าที่รับผิดชอบตนเองให้ชัดเจนเป็นการฝึกให้ผู้เรียน ได้การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล สอดคล้องกับ (นลินี ดวงเนตร, 2564) ได้กล่าวว่า การตั้งกติกาและวิธีการเล่นอย่างชัดเจนส่งผลให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้อย่างราบรื่น รวมถึงการสาธิตให้นักเรียนดูวิธีการเล่นก่อนเริ่มกิจกรรม ทำให้หลุดปัญหาระหว่างการทำกิจกรรมลง และการสร้างปฏิสัมพันธ์จากการมีส่วนร่วม

ร่วมระหว่างผู้เล่น และผู้เล่น พบว่านักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน แสดงความคิดเห็น ปรีกษา ตั้งคำถามในสิ่งที่ตนเองไม่เข้าใจหรือสงสัย รวมทั้งร่วมกันหาวิธีการเล่น หรือแข่งขัน เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของเกม

2. ผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผลจากการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งมีหลายขั้นตอน แต่ละกิจกรรมก็จะมีเกมแต่ละประเภทเพื่อให้นักเรียนได้จดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น และหลังจากการใช้เกมนักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของ (พิชญ์สินี โชติชะวงศ์, 2554) ได้ศึกษาผลการใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน จำนวน 20 เกม ใบบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และ แบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด พบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกมนักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี และ (ดวงจันทร์ แก้วกพาน, 2552) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 หลังจากทำการวิจัย พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังจากที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถทางด้านทักษะ กระบวนการทางด้านวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการได้รับการพัฒนาทักษะโดยไม่ใช้เกม และมีคะแนน พัฒนาการด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ร้อยละ 17.90

3. ผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ทั้งนี้เป็นเพราะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ เป็นการ เรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์และกระบวนการในการสร้างความรู้หรือเกิดจากการลงมือกระทำ โดยผู้เรียนนั้นได้สอดคล้องกับนักวิชาการที่ได้กล่าวไว้ว่า (Limbu, 2012) การจัดกิจกรรมการ 100 เรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานนี้มีความสำคัญต่อผู้เรียนในด้านอาศัยประสบการณ์ตรงทางการเรียนรู้ เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวใน ชีวิตประจำวันว่าสามารถนำมาเชื่อมโยงกับความรู้จากกระบวนการจัดการเรียนรู้

ผ่านการลงมือ ปฏิบัติ ค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าด้วยตนเอง จดจำและเข้าใจ เนื้อหาความรู้จาก การตกผลึกทางความคิด นอกจากนี้ยังฝึกให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนได้ ลงมือปฏิบัติ ทำให้นักเรียนไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ และยังเป็นแรงกระตุ้นให้ นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ในห้องเรียนจะเรียนรู้ผ่านทางความรู้สึก การเคลื่อนไหวจึงจะจดจำได้ดี ต้องมีการสัมผัสและเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งที่เรียนด้วย (Reilly and Ward, 1997) จากการที่ค่าเฉลี่ยคะแนนสอบหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยสอบหลังเรียน ครั้งที่หนึ่งเป็นผลเนื่องจากประการที่หนึ่ง ความคงทนในการจำโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานเพื่อ ส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นการออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียน สามารถเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้ดีมากขึ้นมีส่วนช่วยพัฒนาความเข้าใจและการจำ ความหมายของคำศัพท์ได้เพิ่มขึ้นเป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนระลึกคำศัพท์ที่เคยได้เรียนมาและ สร้างความรู้คำศัพท์ใหม่ให้กับตนเองไปพร้อม ๆ กัน และการเรียนโดยผ่านการลงมือทำมีส่วนช่วย ให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานไม่น่าเบื่อจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไปทบทวนคำศัพท์เพิ่มเติม โดยเกิดจากแรงกระตุ้นจากตัวนักเรียนเองหลังจากเรียนรู้จากในห้องเรียน และนอกจากนี้ยังมีผล มาจากระบบความจำจากการสัมผัส (Sensory Memory) ซึ่งพยายามให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน กระบวนการเรียนรู้ตลอดบทเรียน

สรุป/ข้อเสนอแนะ

สรุป

- 1) ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Summer Holidays หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (GBL) ร่วมกับแบบฝึกทักษะไม่ลดลง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรกำหนดเวลาในการเล่นเกมที่ชัดเจนระบุจำนวนนาทีก่อนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เนื่องจากนักเรียนมักจะติดพันในการเล่นเกมนานเกินไป ครูผู้สอนควรสร้างกฎกติกาของเวลาให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดการทำแบบฝึกหัดไม่ทันหรือเลิกช้ากว่าเวลา

2. ในการแบ่งกลุ่มนักเรียนก่อนเล่นเกม ครูผู้สอนควรเป็นผู้แบ่งกลุ่มให้กับนักเรียนเอง เพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวาย และความเท่าเทียม โดยคลตามความสามารถของนักเรียน ในกลุ่ม ต้องมีนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลางและอ่อนอยู่คละกันไป เพื่อให้ นักเรียนเกิดความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

3. ครูผู้สอนควรให้ผู้เรียนปฏิบัติสัมพันธ์ระหว่างกันและกันให้มากที่สุด โดยเน้นให้ผู้เรียนมีโอกาสในการฟังภาษาอังกฤษมากขึ้น และมีการเรียนรู้แบบธรรมชาติทางภาษาเพื่อส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ผู้ที่สนใจที่จะทำวิจัยต่อไป (Further research) ควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ให้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่น้อยลงเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา เพื่อให้ นักเรียนมีเวลาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

2. ผู้ที่สนใจที่จะทำวิจัยต่อไป ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานไปทำการศึกษาเปรียบเทียบกับการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งสองวิธี

3. ผู้ที่สนใจที่จะทำวิจัยต่อไป ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลการสอนด้วยวิธีการสอนที่ใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานกับกลุ่มตัวอย่างที่มีวัยและระดับความสามารถการเรียนรู้ต่างกัน เพื่อศึกษาว่าเมื่อใช้วิธีสอนดังกล่าวกับนักเรียนที่มีวัยและระดับความสามารถทางการเรียนรู้ต่างกัน แล้วพัฒนาการทางด้านการอ่านออกเสียง การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

ดวงจันทร์ แก้วกพาน. (2552). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ทีศนา แคมมณี. (2550). การสอนจิตวิทยาการเรียนรู้ เรื่องศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีร์วรา ปลาตะเพียนทอง และ ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทน โดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมมุติภาพคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม. วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 3(3), 533-547.
- นลินี ดวงเนตร. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนประถมศึกษา. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรสวรรค์ สีส้อ. (2550). สุดยอวิธีสอนภาษาอังกฤษ นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์
- พิชญ์สินี โชติชะวงศ์. (2554). การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สิทธิพล ใจเย็น. (2550). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ 7 ชั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง การสืบพันธุ์ของพืช ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาสารคาม.
- สุนัชชา ศรีนาม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่บิต. โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่บิต
- Limbu, P. (2012). Why do we need to use activity based learning method?. Retrieved June 20, 2018, from <http://eprogressiveportfolio.blogspot.com/2012/06/activity-based-teaching-method.html>
- Nordquist, R. (2020, February 12). Definition and Examples of English Pronunciation. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/pronunciation-english-1691686>