

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์
โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Game Base Learning
ร่วมกับเทคนิคการสอนด้วยภาพแบบ Linking words
ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5*

THE DEVELOPMENT OF VOCABULARY LEARNING AND VOCABULARY
RETENTION THROUGH GAME-BASED LEARNING COMBINED WITH
THE LINKING WORDS PICTURE TECHNIQUE FOR GRADE 5 STUDENTS

พรชิตา โพธิ์สาลี¹, ขวนพิศ ชุมคง² และ วิทวัฒน์ ขัตติยะมาน³

Pornchita Posalee¹, Chuanphit Chomkong² and Withawat Khattiyamarn³

¹⁻³สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา

¹⁻³Curriculum and Instruction Program, Thaksin University, Songkhla Campus, Thailand

Corresponding Author's Email: 6719970117@tsu.ac.th

วันที่รับบทความ : 22 เมษายน 2569; วันแก้ไขบทความ 30 เมษายน 2569; วันตอบรับบทความ : 2 พฤษภาคม 2569

Received 22 April 2026; Revised 30 April 2026; Accepted 2 May 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ 2) ศึกษาความคงทนในการจำ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Game Based Learning (GBL) ร่วมกับเทคนิคภาพ Linking Words กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหวังดี จังหวัดสงขลา จำนวน 26 คน การวิจัยนี้ใช้รูปแบบ การวิจัย

Citation:



* พรชิตา โพธิ์สาลี, ขวนพิศ ชุมคง และ วิทวัฒน์ ขัตติยะมาน. (2569). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Game Base Learning ร่วมกับเทคนิคการสอนด้วยภาพแบบ Linking words ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารสหศาสตร์การพัฒนาลังคม, 4(3), 1441-1454.

Pornchita Posalee, Chuanphit Chomkong and Withawat Khattiyamarn. (2026). The Development Of Vocabulary Learning And Vocabulary Retention Through Game-Based Learning Combined With The Linking Words Picture Technique For Grade 5 Students. Journal of Interdisciplinary Social Development, 4(3), 1441-1454.;

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

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

เชิงทดลอง ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 เป็นเวลา 6 สัปดาห์ (12 ชั่วโมง) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 12 แผน แบบทดสอบวัดความสามารถและความคงทนในการจำคำศัพท์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ เครื่องมือผ่านการตรวจสอบค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t-test

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนทันทีของชุดที่ 1 และ 2 เท่ากับร้อยละ 73.80 และ 73.50 ตามลำดับ และเมื่อวัดความคงทนในการจำหลังจากผ่านไป 2 สัปดาห์ คะแนนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 75.80 และ 75.40 ตามลำดับ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับด้านความพึงพอใจ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.65$ หรือร้อยละ 93) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 สรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้นี้มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ รวมถึงสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, การเชื่อมโยงคำศัพท์, การเรียนรู้คำศัพท์, ความคงทนในการจำ

Abstract

The objectives of this experimental research were: 1) to develop vocabulary learning; 2) to study vocabulary retention; and 3) to examine student satisfaction towards Game-Based Learning (GBL) integrated with the Linking Words pictorial technique. The target group consisted of 26 grade 5 students at Wangdee School, Songkhla Province, during the second semester of the 2025 academic year. The experiment was conducted over a period of 6 weeks, totaling 12 instructional hours.

The research instruments included 12 lesson plans, vocabulary proficiency and retention tests, and a satisfaction questionnaire. All instruments were validated through the Index of Item-Objective Congruence (IOC) by experts. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test.

The results revealed that the students' immediate post-test mean scores for Vocabulary Sets 1 and 2 were 73.80% and 73.50%, respectively. When re-tested after two weeks to measure retention, the scores increased to 75.80% and 75.40%, which were significantly higher than the 70% threshold at the .05 level. Regarding satisfaction, students expressed the highest level of satisfaction ($\bar{x} = 4.65$, or 93.00%), surpassing the 80% criterion. In conclusion, this learning model is effective in enhancing vocabulary acquisition and retention, while fostering a positive attitude toward English language learning.

Keywords: Game-Based Learning, Linking Words, Vocabulary Learning, Vocabulary Retention

บทนำ

องค์ประกอบสำคัญที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในทุกทักษะ ได้แก่ คำศัพท์ Nunan (2000) ได้กล่าวว่าการส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยกระบวนการสอนแสดงให้เห็นว่าการเริ่มเรียนรู้และการใช้ภาษาที่สองควรเน้นการเรียนรู้คำศัพท์เป็นลำดับแรกก่อนที่จะศึกษาไวยากรณ์สอดคล้องกับ Schmitt (2000) ที่ระบุว่าผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์ที่กว้างจะสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นใจมากยิ่งขึ้นอย่างไรก็ตามการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีการสอนแบบดั้งเดิม เช่น การท่องจำและการคัดลอกมักส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างคงทนจึงจำเป็นต้องแสวงหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นแนวทางหนึ่งที่ได้รับคามสนใจอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) Gee (2003) ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาได้หลากหลายด้าน เช่น การเข้าใจบริบทของคำศัพท์การสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างคำ และการจดจำคำศัพท์ผ่านการใช้งานจริงในสถานการณ์จำลอง ส่งผลให้เกิดความคงทนในการจดจำคำศัพท์ นอกจากนี้ Game-Based Learning เทคนิคการสอนคำศัพท์ด้วยภาพแบบ Linking Words ยังเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่ช่วยส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยเทคนิคนี้มุ่งเชื่อมโยงคำศัพท์เข้ากับภาพที่มีความหมายสัมพันธ์กัน ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความเชื่อมโยงระหว่างคำศัพท์และความหมายได้อย่างเป็น

รูปธรรมสอดคล้องกับทฤษฎีการเข้ารหัสคู่ (Dual Coding Theory) ของ Paivio (1986) ที่กล่าวว่าการทำงานร่วมกันของภาษาและภาพช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการประมวลผลของสมองซึ่งช่วยลดภาระในการจดจำและเพิ่มความคงทนของข้อมูลในหน่วยความจำจากการศึกษาสภาพปัญหาในบริบทของโรงเรียนหวังดี จังหวัดสงขลา พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังขาดความสามารถในการจดจำคำศัพท์และนำไปใช้ได้อย่างคงทน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพโดยนำรูปแบบ GBL ร่วมกับเทคนิคการสอนด้วยภาพแบบ Linking Words มาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ GBL ร่วมกับเทคนิคการสอนด้วยภาพแบบ Linking words
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ GBL ร่วมกับเทคนิคการสอนด้วยภาพแบบ Linking words
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ GBL ร่วมกับเทคนิคการสอนด้วยภาพแบบ Linking words

การทบทวนวรรณกรรม

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning (GBL)

Game-Based Learning (GBL) หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการสอนที่ใช้เกมเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยผสมผสานเกมเข้ากับเนื้อหาการสอนอย่างสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนของผู้เรียน Gee (2003) ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาได้หลากหลายด้าน ทั้งการเข้าใจบริบทของคำศัพท์ การสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างคำ และการจดจำคำศัพท์ผ่านการใช้งานจริงในสถานการณ์จำลอง ส่วน Prensky (2001) เน้นว่าเกมสามารถกระตุ้นความสนใจและเพิ่มแรงจูงใจ เนื่องจากลักษณะของเกมมีความท้าทายที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพยายามเอาชนะปัญหา กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วย

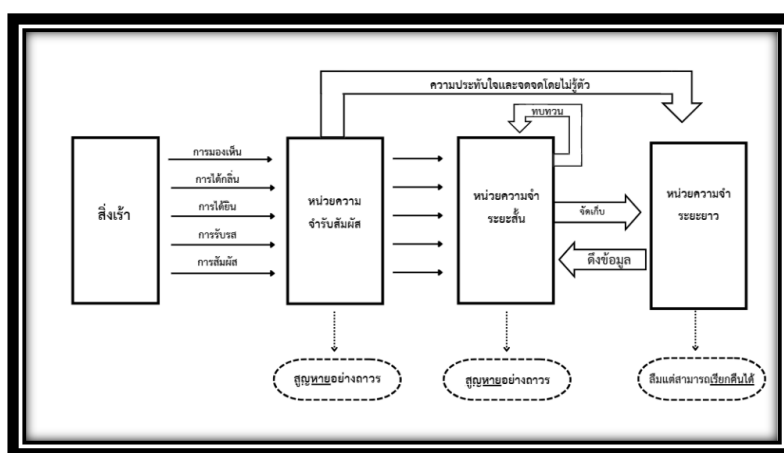
GBL ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นตอนเตรียมการ (Preparation) ขั้นตอนการเล่นเกม (Game Playing) และขั้นสรุปผล (Debriefing) โดยขั้นสรุปผลถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ที่ได้จากการเล่นเกมกับเนื้อหาการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

2. เทคนิคการสอนคำศัพท์ด้วยภาพแบบ Linking Words

เทคนิค Linking Words อาศัยหลักทฤษฎีการเข้ารหัสคู่ (Dual Coding Theory) ของ Paivio (1986) ซึ่งกล่าวว่ามนุษย์ประมวลผลข้อมูลผ่านสองระบบคือ ระบบทางภาษาและระบบทางภาพ การทำงานร่วมกันของทั้งสองระบบช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำและความคงทนของข้อมูล เทคนิคนี้นำภาพสถานการณ์ที่สอดคล้องกับหมวดหมู่คำศัพท์ให้ผู้เรียนวิเคราะห์และจำแนกคำศัพท์ที่รู้แล้วและอยากรู้ จากนั้นนำคำศัพท์ที่จำแนกแล้วมาเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมในภาพ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสร้างภาพในจินตนาการเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลกับความหมาย

3. ทฤษฎีความคงทนในการจำ

Atkinson และ Shiffrin (1968) เชื่อว่าการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและมีความคงทนในการจำ (ความจำระยะยาว) ต้องเริ่มจากการมีสิ่งเร้าต่าง ๆ มากระตุ้นและส่งเข้าหน่วยความจำต่าง ๆ โดยการที่จะย้ายข้อมูลเข้าสู่หน่วยความจำระยะยาวได้นั้น ต้องผ่านการถอดรหัส ไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมโยงเข้าประสบการณ์จริง การลงมือปฏิบัติ หรือการเชื่อมโยงความคิด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถดึงข้อมูลกลับมาใช้ได้แม้ว่าจะลืมไปแล้วก็ตาม



รูปที่ 1 โมเดลการทำงานของสมองแบบคู่หน่วยความจำตามทฤษฎีของ Atkinson และ Shiffrin

ที่มา: สังเคราะห์จาก Atkinson & Shiffrin (1968)

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิตติมา วัฒนานนท์ (2018) ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้ GBL ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และพบว่า GBL ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น เนื่องจากการเล่นเกมทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น นักเรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น และมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน สุภัทรพงษ์ พลินยศ และสุรกานต์ จังหาร (2566) พบว่าการใช้เกมในการสอนสามารถเพิ่มความสนุกและแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น สาธิต โภคี (2565) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และคะแนนทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์หลังจากเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างจากคะแนนหลังเรียน นอกจากนี้ Bates และ Son (2020) พบว่าการใช้ภาพง่าย ๆ ส่งผลบวกในการเรียนรู้คำศัพท์และมีอิทธิพลสำคัญต่อการทบทวนคำศัพท์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง "การพัฒนาการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับเทคนิคภาพเชื่อมโยง (Linking Words)" ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหวังดี จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน (แผนละ 1 ชั่วโมง) หมวดคำศัพท์ Wild Animals และ Adjectives

2.2 เกมการศึกษา สอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละแผนการเรียนรู้ เช่น Bingo, Spelling Bee และ Whisper Game เป็นต้น

2.3 แบบทดสอบวัดการเรียนรู้และความคงทนในการจำ ได้แก่ การจับคู่ภาพ เขียนตามคำบอก และการเติมตัวอักษร เป็นต้น

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale)

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) นำแผนการจัดการเรียนรู้ เกม และแบบทดสอบ ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) โดยคัดเลือกข้อที่มีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00

3.2 การทดลองใช้ (Try Out) นำเครื่องมือไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย) ก่อนนำไปปรับปรุงเพื่อใช้จริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์และระยะเวลาการดำเนินงานให้กลุ่มเป้าหมายทราบ

4.2 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้รวม 12 คาบเรียน

4.3 ทดสอบหลังเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

4.4 วัดความคงทนในการจำ ดำเนินการทดสอบซ้ำหลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้ไปแล้ว 2

สัปดาห์

4.5 ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อวัดระดับคะแนนการเรียนรู้และความพึง

พอใจ

2. ค่าร้อยละ เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางการเรียน

3. การวิเคราะห์ความคงทน คะแนนสอบหลังเรียนทันทีและคะแนนสอบหลังเรียน 2

สัปดาห์

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 คะแนนสอบหลังเรียนทันทีของคำศัพท์ชุดที่ 1

ผลการวิเคราะห์ One-Sample t-test (เกณฑ์ที่เทียบเท่ากับ 70)

ตัวแปร	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>S.D.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
คะแนนสอบหลังเรียนทันที	26	7.38	1.10	1.79	25	.043*

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบ ได้ค่า $t = 1.79$, $df = 25$, $p .043^*$ จึงสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน คือ คะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 2 คะแนนสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ของคำศัพท์ชุดที่ 1

ผลการวิเคราะห์ One-Sample t-test (เกณฑ์ที่เทียบเท่ากับ 70)

ตัวแปร	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>S.D.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
คะแนนสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์	26	7.58	1.21	2.44	25	.011*

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบ ได้ค่า $t = 2.44$, $df = 25$, $p .011^*$ จึงสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน คือ คะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบ Game Based Learning (GBL) ร่วมกับเทคนิคภาพ Linking words มีคะแนนเฉลี่ยจาก การทดสอบหลังเรียนทันทีเท่ากับ 7.23 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.30 และมีคะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ เท่ากับ 7.58 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10

คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.80 ซึ่งเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ 70) พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมดังกล่าวสามารถส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้จริง

ตารางที่ 3 คะแนนสอบหลังเรียนทันทีของคำศัพท์ชุดที่ 2

ผลการวิเคราะห์ One-Sample t-test (เกณฑ์ที่เทียบเท่ากับ 70)

ตัวแปร	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>S.D.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
คะแนนสอบหลังเรียนทันที	26	7.35	1.02	1.73	25	.048*

ผลการทดสอบ ได้ค่า $t = 1.73$, $df = 25$, $p .048^*$ จึงสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน คือ คะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 4 คะแนนสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ของคำศัพท์ชุดที่ 2

ผลการวิเคราะห์ One-Sample t-test (เกณฑ์ที่เทียบเท่ากับ 70)

ตัวแปร	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>S.D.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
คะแนนสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์	26	7.54	1.48	1.86	25	.037*

ผลการทดสอบ ได้ค่า $t = 1.86$, $df = 25$, $p .037^*$ จึงสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน คือ คะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (7) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบ Game Based Learning (GBL) ร่วมกับเทคนิคภาพ Linking words มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนทันทีเท่ากับ 7.35 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 73.50

และมีคะแนนเฉลี่ยคะแนนสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ เท่ากับ 7.54 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.40 ซึ่งเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ 70) พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมดังกล่าวสามารถส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้จริง

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อรูปแบบการสอนแบบ Game Base Learning ร่วมกับการเทคนิคการสอนด้วยภาพแบบ Liking words ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5

รายการการประเมิน	N	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. นักเรียนมีความสุขและสนุกที่ได้เรียนในบทเรียนที่ภาพและเกมเป็นสื่อ	26	5.00	0.00	มากที่สุด
2. นักเรียนคิดว่าคำศัพท์ (เช่น สัตว์ป่า, คำเปรียบเทียบ) มีความน่าสนใจ	26	4.50	0.51	มาก
3. นักเรียนชอบกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในคาบเรียน (เกม, ภาพ/วิดีโอ ฯลฯ)	26	5.00	0.00	มากที่สุด
4. นักเรียนเข้าใจใบงาน (แบบฝึกหัด) และทำได้ด้วยตนเอง	26	4.50	0.71	มาก
5. นักเรียนเข้าใจสิ่งที่ครูอธิบายและสอน	26	4.38	0.64	มาก
6. นักเรียนชอบที่ได้ทำงานเป็นทีมหรือสร้างบทสนทนาและทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเพื่อน	26	4.85	0.37	มากที่สุด
7. นักเรียนรู้สึกกล้าพูดและใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น	26	4.58	0.50	มากที่สุด
8. นักเรียนคิดว่าบทเรียนนี้มีประโยชน์และนำไปใช้ปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	26	4.38	0.64	มาก

รายการการประเมิน	N	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
รวม		4.65	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ GBL ร่วมกับเทคนิคภาพ Linking words อยู่ในระดับ "มากที่สุด" โดยมีค่าเฉลี่ยภาพรวมอยู่ที่ 4.65 คิดเป็นร้อยละ 93 เมื่อพิจารณาเป็นรายการประเมินแต่ละด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ผ่านเกมที่สร้างความสนุกสนานและเทคนิคภาพที่ช่วยให้การจำคำศัพท์เป็นเรื่องง่าย ซึ่งผลการประเมินในภาพรวม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ในสมมติฐานการวิจัย สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกและบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาการเรียนรู้และความคงทนนักเรียนมีคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยผลการทดสอบความคงทนในการจำหลังจากผ่านไป 2 สัปดาห์ พบว่านักเรียนยังคงสามารถสะกดคำและระบุความหมายได้ถูกต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และจากการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนผลการวิเคราะห์พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนอยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 80 ขึ้นไป) โดยให้ความเห็นว่าการใช้ภาพจริงร่วมกับเกมช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้รวดเร็วและไม่น่าเบื่อ

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ Game-Based Learning (GBL) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบใช้ภาพ Linking Words ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลแบ่งตามประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. ด้านผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความคงทนในการจำคำศัพท์หลังจากผ่านไป 2 สัปดาห์ ซึ่งเป็นผลมาจากกระบวนการเรียนรู้แบบ GBL ที่เปลี่ยนการท่องจำแบบเดิมให้เป็นการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย สอดคล้องกับแนวคิดของ ศุภชัย ไกรทอง (2017) ที่ระบุว่าการใช้เกมช่วยให้การเรียนรู้มีความหมาย เพิ่มแรงจูงใจ และลดความเบื่อหน่ายในบทเรียนที่มีความซ้ำซ้อน

2. ประสิทธิภาพของเทคนิคภาพ Linking Words และการประมวลผลข้อมูล การนำรูปภาพมาเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยง "ภาพ เสียง และความหมาย" ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการวิเคราะห์และถอดรหัสคำศัพท์ด้วยตนเอง สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้รหัสคู่ (Dual Coding Theory) ของ Allan Paivio (1986) ที่อธิบายว่าการทำงานร่วมกันระหว่างระบบภาษาและระบบภาพช่วยลดภาระในการประมวลผลของสมอง (Cognitive Load) และช่วยย้ายข้อมูลเข้าสู่หน่วยความจำระยะยาว (Long-term Memory) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการศึกษาครั้งนี้จึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ สาธิต โภคี (2565) และ ชีรวรา ปลาตะเพียนทอง และคณะ (2563) ที่พบว่าเทคนิคการใช้ภาพและบัตรคำศัพท์ช่วยเสริมสร้างความคงทนในการจำคำศัพท์ได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบปกติ

3. ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับ "มากที่สุด" (ค่าเฉลี่ย 4.65 หรือร้อยละ 93) โดยเฉพาะในด้านความสนุกสนาน และเทคนิคภาพที่ช่วยให้การจำคำศัพท์ง่ายขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Good (1973) และงานวิจัยของ สุภัทรพงษ์ ผลินยศ และ สุรกานต์ จังหาร (2566) พบว่า การใช้เกมในการสอนสามารถเพิ่มความสนุกและแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน นักเรียนเกิดความตื่นตัว สนุกสนานในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน การตอบคำถาม และการสืบค้นคำศัพท์ ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Game-Based Learning (GBL) ร่วมกับเทคนิคการสอนด้วยภาพแบบ Linking Words สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนทั้งสองชุดคำศัพท์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อวัดความคงทนในการจำหลังจากผ่านไป 2 สัปดาห์ พบว่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากการทดสอบหลังเรียนทันที แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมดังกล่าวส่งเสริมการย้ายข้อมูลไปสู่หน่วยความจำระยะยาวได้จริง นอกจากนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 93) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 80) สะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการเกมและเทคนิคภาพไม่เพียงช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี **ข้อเสนอแนะในการนำ**

ผลการวิจัยไปใช้ 1. การเลือกเกมและภาพประกอบ ครูผู้สอนควรพิจารณาเลือกรูปแบบเกมและภาพประกอบให้เหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน เนื่องจากผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสุขและสนุกที่สุด เมื่อใช้สื่อเหล่านี้ ดังนั้นการใช้ภาพที่ทันสมัย สวยงาม หรือเป็นสิ่งที่นักเรียนสนใจในชีวิตประจำวัน จะช่วยกระตุ้นการเชื่อมโยงข้อมูลและย้ายข้อมูลไปยังหน่วยความจำระยะยาวได้ดียิ่งขึ้น 2. การสร้างบรรยากาศการทำงานเป็นทีม จากผลความพึงพอใจที่สูงในด้านการทำงานร่วมกับเพื่อน ครูผู้สอนควรเน้นกิจกรรมเกมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันหรือทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อลดความประหม่าในการใช้ภาษาอังกฤษและส่งเสริมความมั่นใจของผู้เรียน 3. การเพิ่มความซับซ้อนของคำศัพท์ ครูควรนำเทคนิคนี้ไปใช้กับคำศัพท์ที่มีความซับซ้อนหรือคำศัพท์ในบทเรียนอื่นๆ เพื่อช่วยลดภาระในการท่องจำของนักเรียนให้ข้อมูลย้ายไปสู่หน่วยความจำระยะยาวได้จริง **ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป**

1. การศึกษาในระยะยาว ควรมีการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ในระยะที่ยาวนานขึ้น เช่น 4 สัปดาห์ หรือ 1 เดือนเป็นต้นไป เพื่อทดสอบว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Game Base Learning ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบใช้ภาพ Linking words ยังคงรักษาประสิทธิภาพการจำในระยะยาวได้หรือไม่ 2. การขยายผลสู่ทักษะต่าง ๆ ควรมีการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบ Game Base Learning ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบใช้ภาพ Linking words ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ เช่น การเขียนประโยคสั้น ๆ หรือการสื่อสารในสถานการณ์จำลอง เพื่อดูความต่อเนื่องของการนำคำศัพท์ไปใช้จริง

เอกสารอ้างอิง

ธีรวิรา ปลายตะเพียนทอง และภัทรธีรา เทียนเพิ่มพูล. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม. ใน การค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สาธิต โกคี. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการใช้บัตรคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ใน สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุภัทรพงษ์ ผลินยศ และ สุรกานต์ จังหาร. (2023). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา. ใน สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. *Psychological Review*, 89(2), 63–82.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20–20.

Good, C. V. (1973). *Dictionary of education* (3rd ed.). McGraw-Hill.

Nunan, D. (2000). *Language Teaching Methodology : A Textbook for Teachers*. New York. Prentice Hall.

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.

Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press.