

ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

THE EFFECTS OF USING VOCABULARY GAMES AND ACTIVITIES ON
GRADE 7 STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY LEARNING

¹จุฬารัตน์ อักษรพิมพ์, ²ระพิน ชูชื่น และ ³รุจิรา ศรียันต์

¹Julawarat Auksornpim, ²Rapin Chuchuen and ³Rujira Sriyan

มหาวิทยาลัยราชธานี, ประเทศไทย
Ratchathani University, Thailand

¹julawarat.a@gmail.com

Received: September 15, 2023; **Revised:** November 20, 2023; **Accepted:** December 1, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนชุมชนโพธิ์เมืองวิทยา จำนวน 25 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.85 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบ Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึง

¹ นักศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชธานี

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี

³ อาจารย์, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชธานี

พอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D.= 0.58)

คำสำคัญ: การเรียนรู้, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, กิจกรรมเกมคำศัพท์

Abstract

The purposes of the research were 1) to compare the students' vocabulary learning achievement before and after receiving learning management with the use of vocabulary games and 2) to determine how satisfied students were with learning English vocabulary through games. The research sample consisted of 25 participants obtained using the cluster random sampling method from Grade 7 students studying in the first semester of the 2021 academic year at Chumchonponmueang Wittaya School. The employed research instruments concluded 1) six vocabulary game-based lesson plans, 2) a 30-item English vocabulary test whose reliability coefficient value was determined as 0.85, and 3) a questionnaire used for assessing individual student's satisfaction levels. The data were analyzed using mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and t-test dependent. The research findings were as follows: 1) The English vocabulary achievement scores of Grade 7 students after being taught through game-based vocabulary learning activities were statistically significantly than that before being taught by using vocabulary games at the level of .01 2) Grade 7 students expressed the highest level of satisfaction with vocabulary games as a means of learning English vocabulary. ($\bar{X} = 4.64$, S.D. =0.58)

Keywords: Learning, English vocabulary, Vocabulary games activities

บทนำ

สังคมไทยในปัจจุบัน เป็นยุคแห่งสังคมข่าวสาร (Information Society) ซึ่งได้เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่มีความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ อันก่อให้เกิดการติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วทั่วโลก ภาษาที่ใช้ในสื่อสารจึงนับว่ามีความสำคัญมาก ดังนั้น ภาษาอังกฤษที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลกให้เป็นภาษาสากล จึงมีบทบาทสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และแสวงหาความรู้ในด้านต่างๆ ตลอดจนใช้ในการประกอบอาชีพ จะเห็นได้ว่าสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน ภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทและมีความสัมพันธ์ต่อการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก โอกาสที่จะพบเห็นภาษาอังกฤษจึงมีทั่วไปรอบตัว ไม่ว่าจะเป็น บนฉลากสินค้า สิ่งอุปโภค บริโภค สื่อโฆษณาและสิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ ตลอดจนในตำราทางวิชาการอีกมากมาย อาจกล่าวได้ว่า ผู้ที่มีความรู้ทางภาษาอังกฤษดี จะเป็นผู้ที่ได้เปรียบมากกว่าผู้ที่ไม่รู้ภาษาอังกฤษเลย

และผู้รู้ภาษาอังกฤษดี หนทางในการประกอบอาชีพจะเปิดกว้างมากกว่าผู้ที่ไม่รู้ภาษาอังกฤษอย่างเห็นได้ชัด (ยุพิน จันทรศรี, 2546) ในปัจจุบันคนไทยจึงนิยมเรียนภาษาอังกฤษและถือว่าภาษาอังกฤษนั้น มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อนำไปใช้และยกระดับโอกาสในการประกอบอาชีพ ตลอดจนสามารถเข้าถึงข่าวสาร เทคโนโลยีและความรู้ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นได้ทันทั่วถึง

ในกระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น อุปสรรคสำคัญประการหนึ่งสำหรับผู้เรียน คือ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ กล่าวคือ ผู้เรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ สะกดคำไม่ได้ และไม่มีความสามารถด้านการใช้คำในประโยค ดังนั้น เมื่อผู้เรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ หรือมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ นั้น จึงเป็นเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เนื่องจาก คำศัพท์เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง เพราะถ้านักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากพอเกี่ยวกับตัวของตนเอง ก็สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง นักเรียนผู้นั้นก็จะสามารถเข้าใจสภาพแวดล้อมที่ตนอยู่ ตลอดจนสามารถสื่อสารความหมาย แสดงความคิดเห็นและเข้าใจตนเอง และแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ถ้าไม่มีความรู้คำศัพท์ไว้มากพอที่จะนำมาประกอบเป็นประโยคได้แล้ว ก็ไม่สามารถใช้การฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ (วชรวรรณ ฤทธิรงค์, 2550) ดังที่ พรสวรรค์ สีป้อ (2550) กล่าวว่า การเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา การมีความรู้และความสามารถใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่ง ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่า บุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ นอกจากนี้ เหตุผลอีกประการที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนภาษาอังกฤษ อาจสืบเนื่องมาจากการที่นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้ เพราะครูส่วนมากมักสอนคำศัพท์โดยเน้นการบันทึกท่องจำ จึงทำให้นักเรียนขาดความสนุกสนานและความเข้าใจ การสอนจะเน้นปฏิบัติตามคำสั่งของครู ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้คำศัพท์จึงไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้องและเหมาะสม ขาดการฝึกทักษะการนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดเป็นนิสัย (กรมวิชาการ, 2551) จากปัญหาดังกล่าว ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนชุมชนโพธิ์เมืองวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย โดยเฉพาะในปี 2562-2563 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนด อีกทั้งผลการทดสอบ O-NET ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ในปีการศึกษา 2562 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 38.37 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 30.49 และปีการศึกษา 2563 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 36.98 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 30.35 ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนด คือ ร้อยละ 50 (โรงเรียนชุมชนโพธิ์เมืองวิทยา, 2564) ถือเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการพัฒนาเป็นอย่างมาก

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้า หาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้

เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดี เกมจะช่วยในการออกเสียงคำศัพท์ การบอกความหมายคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค เพราะเกมจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และใช้ภาษาไว้นาน เกมช่วยให้ครูสร้างบริบท (Context) ซึ่งทำให้ภาษาที่มีความหมายมากยิ่งขึ้น เกมจะทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ได้ออกกำลังเพื่อใช้บำบัดความเครียดทางกายและประสาท สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุก ส่งผลให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษ (นริสา กัลยา, 2552) ซึ่งสอดคล้องกับปรีชา นามบุญจิตร์ (2558) ที่ได้กล่าวว่า พัฒนาการของนักเรียนและธรรมชาติของการเรียนรู้ คือการใช้เกมและบัตรคำศัพท์ฝึกภาษา เพราะเกมและบัตรคำศัพท์มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษามากขึ้น ครูสามารถเลือกสรรและดัดแปลงให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน ซึ่งการเล่นเกมนั้น ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนาน ช่วยเสริม การเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี และก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และจากงานวิจัยของ รัตติยา ชุ่มจ้อย (2554) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ขจิตร์ตน์ สูงกลาง (2562) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วันฉัตร จังหวัดเลย พบว่านักเรียนมีคะแนนการทดสอบคำศัพท์หลังการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สูงกว่าคะแนนการทดสอบหลังการเรียนโดยไม่ใช้เกม ประกอบการสอน อีกทั้งมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในระดับมาก ซึ่งจะเห็นได้ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนอีกด้วย

จากความเป็นมาและสภาพปัญหาที่พบดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าจำเป็นต้องพัฒนาการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ และเพื่อให้เกิดแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียน กระตุ้นและเร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ อยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น และโดยเฉพาะอย่างยิ่งจะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์จดจำคำศัพท์ได้ดีและสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด การฟัง การอ่านและการเขียน ส่งผลทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 2 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 45 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ชั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.04 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.67 คิดเป็นร้อยละ 36.80 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 21.56 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.18 คิดเป็นร้อยละ 71.87 จากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการทดสอบที่ พบว่า มีค่าที่เท่ากับ 29.512 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	df	t	Sig.
ก่อนเรียน	25	11.04	2.67	36.80	24	-29.512	.000
หลังเรียน	25	21.56	3.18	71.87			

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D.= 0.58) แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเล่นเกมทำให้นักเรียนสนุก และมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น ($\bar{X} = 4.92$, S.D. = 0.28) รองลงมาคือ การเรียนคำศัพท์ผ่านเกม ช่วยให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 4.84$, S.D.= 0.37) และเกมช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.44) เป็นลำดับสุดท้าย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์

ข้อที่	รายการประเมิน	n	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1	เกมช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียน	25	4.68	0.56	มากที่สุด	4
2	นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ จากการเล่นเกม	25	4.60	0.65	มากที่สุด	6
3	เกมช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น	25	4.76	0.44	มากที่สุด	3
4	นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในความหมายของคำศัพท์มากขึ้น จากการเล่นเกม	25	4.64	0.64	มากที่สุด	5
5	เกมช่วยให้นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องตรงตามความหมาย	25	4.60	0.65	มากที่สุด	6
6	การเรียนคำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	25	4.84	0.37	มากที่สุด	2
7	การเล่นเกมทำให้นักเรียนสนุก และมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น	25	4.92	0.28	มากที่สุด	1
8	นักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น	25	4.68	0.56	มากที่สุด	4
9	การเรียนคำศัพท์สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับทักษะอื่น ๆ ได้ เช่น ทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน	25	4.32	0.85	มาก	8
10	นักเรียนสามารถนำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	25	4.40	0.82	มาก	7
รวม		250	4.64	0.58	มากที่สุด	

อภิปรายผล

ผลการการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล และมีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักเรียนได้เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ส่งผลให้มีการจัดการเรียนรู้ที่ตรงตามเนื้อหา สาระและวัตถุประสงค์ รวมถึงกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ได้นำมาประกอบการเรียนการสอนนั้น มีความเหมาะสมทั้งในด้านความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกมคำศัพท์ และสามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับแนวคิดของพลุทรัพย์ นาคนาดา (2548) ที่กล่าวว่า เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนมีลักษณะแตกต่างกันหลายรูปแบบ ดังนั้นการเลือกเกมมาใช้ในการสอนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จได้นั้น สิ่งที่ควรคำนึง คือ จุดประสงค์ของเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้ในการสอน ความสามารถ ความเหมาะสมของระดับชั้นเรียน วุฒิภาวะ จำนวนและอายุของผู้เล่น นอกจากนี้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยนำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน ซึ่งเกมช่วยทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนานระหว่างเรียน ตื่นตัว ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน ช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียน ได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งยังช่วยในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนของผู้เรียนด้วย สอดคล้องกับคำกล่าวของ วัฒนาพร ระจิบท์ (2542) ว่า การสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นด้วยตนเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เมื่อครูนำเกมมาใช้เพื่อประกอบการสอน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับการเรียน และกระตือรือร้นอยากเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการนำทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Active learning มามีส่วนในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนตื่นตัวและสนุกสนานจากสิ่งที่เรียน เกิดการเรียนรู้ได้ดี และผู้เรียนได้เรียนอย่างมีความสุข ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้นอีกด้วย กิจกรรมเกมคำศัพท์นอกจากจะช่วยให้การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความสนุกสนาน ผ่อนคลายแล้วนั้น ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น (ธนิศา วัชรพิชิตชัย, 2555) ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้มีการจัดบทเรียนให้มีความหมายต่อผู้เรียน (Meaningfulness) ด้วย โดยได้เลือกคำศัพท์ที่อยู่ในหมวดเดียวกัน มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน และมีการจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ (Mathemagenic) ซึ่งเป็นวิธีที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความจำระยะยาว กล่าวคือ การจัดสถานการณ์ให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ

เกี่ยวกับบทเรียนนั้นมากขึ้น ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ โดยการนำกิจกรรมเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน ซึ่งเป็นการช่วยให้นักเรียนได้นึกถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้และทำไปแล้ว สรุปได้ว่า จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนทำข้อสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้น เนื่องจากได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการการเรียนรู้โดยใช้เกม สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐวราพร เปลี่ยนปราน (2558) ที่ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ พบว่า ระดับความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.58 โดยผู้วิจัยได้ลำดับความพึงพอใจรายข้อของนักเรียนไว้ 3 ลำดับ ดังนี้ ลำดับที่ 1 การเล่นเกมทำให้นักเรียนสนุก และมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.92 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.28 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ เป็นกิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ ที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษ เป็นการสร้างบรรยากาศให้นักเรียน ได้เรียนรู้ภาษาอย่างผ่อนคลาย ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษด้วยความพึงพอใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Domus (2010) ที่กล่าวว่า วิธีการเรียนรู้ด้วยเกมทำให้เกิดการแข่งขันและเกิดแรงจูงใจสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ปราศจากความเครียด ในสภาพแวดล้อมของการเรียนภาษา ดังนั้น นักเรียนสามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้เร็วขึ้น การเรียนด้วยเกมสามารถทำให้ผู้เรียนกลายเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ทำให้กระบวนการเรียนง่ายขึ้น มีความน่าสนใจ และมีประสิทธิภาพมากขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาณุรินทร์ ไทยจันทร์ารักษ์ และคณะ (2564) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ มีคะแนนเฉลี่ยการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ในระดับมาก เพราะการสอนโดยใช้เกม เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน และได้พัฒนาทักษะด้านการเขียน ดังทฤษฎี Communicative Approach ที่ว่า นักเรียนจะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ให้มากที่สุด ลำดับที่ 2 การเรียนคำศัพท์ผ่านเกมช่วยให้นักเรียน อยากรเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.37 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย ได้ออกแบบการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียน มีกิจกรรมที่กระตุ้นให้ทำสิ่งที่ได้รับมอบหมาย หรือต้องการปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยมีครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก

หรือให้คำแนะนำปรึกษา ซึ่งต้องคำนึงถึงการทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนหรือการปฏิบัติงาน (ศุภสิริ โสมานเกต, 2548) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บลูม bloom (Bloom อ้างถึงใน ยมลรัตน์ เลาหบุตร, 2555) ที่กล่าวว่า ถ้าสามารถจัดให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมตามที่ต้องการ ก็น่าจะคาดหวังได้แน่นอนว่า นักเรียนทุกคนได้เตรียมใจสำหรับกิจกรรมที่ตนเองเลือกนั้นด้วยความกระตือรือร้น พร้อมทั้งมีความมั่นใจในตัวเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จริญญา สอนสุด (2550) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกม ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ลำดับที่ 3 เกมช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย ที่ได้ออกแบบให้มีกิจกรรมเกมคำศัพท์ประกอบการสอน เพราะเกมช่วยส่งเสริมความเข้าใจและช่วยกระตุ้นนักเรียน ทั้งผู้ที่เรียนเก่งและไม่เก่งให้เกิดความตื่นตัวให้ความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น สร้างบรรยากาศ ทำให้ห้องเรียนน่าเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นด้วย การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอน จึงเป็นสื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ บารุง ไตรรัตน์ (2540) ที่กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกม อีกทั้งยังช่วยทบทวนบทเรียน และสอดคล้องกับคำกล่าวของ วณา ชลประเวช (2542) ที่กล่าวว่า เกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน ทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยสรุปบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพร เครือวรรณ (2562) ได้ศึกษาผลการใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้คำศัพท์โดยการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก และมีความพึงพอใจรายข้อที่ว่า เกมช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้น อยู่ในระดับที่พึงพอใจมากอีกด้วย

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้องค์ความรู้จากการศึกษา คือ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น สามารถนำกิจกรรมเกมคำศัพท์ไปใช้ได้ทุกขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็น การนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมระหว่างเรียน และการสรุปกิจกรรม หรือแทรกในการสอนบางขั้นตอน ในการเรียนการสอนก็ได้ เพราะกิจกรรมเกมคำศัพท์ถือเป็นตัวช่วยสำคัญในการสร้างความสนใจในการ

เรียนรู้ของนักเรียนตลอดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่ากิจกรรมเกมคำศัพท์จะทำให้การเรียนการสอนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน แต่ก็ต้องคำนึงถึงบริบทการเรียนในแต่ละคาบเรียน และโอกาสในการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ด้วย เพราะถ้าใช้บ่อยเกินไปหรือติดต่อกันเป็นระยะเวลานาน นักเรียนก็เกิดการเบื่อหน่ายได้เช่นกัน หรือถ้าใช้สอนคำศัพท์ที่มีความยากมากขึ้น การสอนโดยการใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ ก็ไม่สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์นั้น ๆ ได้ดีเท่าที่ควร ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องเลือกใช้รูปแบบการสอนอื่นควบคู่กันไปด้วย หรือใช้สลับกันไปตามโอกาส เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2551). *กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้*. คณะมาสเตอร์กรุป แมนเนจเม้นท์. ขจิตร์ตัน สูงกลาง. (2562). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนการกุศลหลวงปู่ศรีจันทร์วิศิษฎ์ อำเภอเมืองเลย จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2), 1.
<http://ojs.mbu.ac.th/index.php/jslc/article/view/1246>
- จริญญา สอนสุด. (2550). *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน. (2558). *การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
https://tdc.thailis.or.th/tdc/dccheck.php?Int_code=14&ReclId=1122&obj_id=7781&showmenu=no&userid=0
- ธนพร เครือวรรณ. (2562). *ผลการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
https://tdc.thailis.or.th/tdc/dccheck.php?Int_code=27&ReclId=712&obj_id=2496&showmenu=no&userid=0
- ธนิดา วัชรพิชิตชัย. (2555). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- นริสา กัลยา. (2552). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.

- ปรวิศา นานุกิจิตร. (2558). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- พรสวรรค์ สิปอ. (2550). สูดยอติวิธสอนภาษาอังกฤษ. อักษรเจริญทัศน์.
- ภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์ และคณะ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. *วิจิตรวรรณสาร*, 5(1), 164.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/wiwitwannasan/article/view/246000/168383>
- ยมลรัตน์ เลหาบุตร. (2555). พัฒนาการด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนนิรมลชุมพร ที่เรียนรู้จากสื่อวีดิโอคลิปจากเว็บไซต์ยูทูป. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ยุพิน จันทร์ศรี. (2546). ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- รัตติยา ชุ่มจ้อย. (2554). ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- โรงเรียนชุมชนโพธิ์เมืองวิทยา. (2564). แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา ปีการศึกษา 2564. งานวิชาการโรงเรียน.
- วชรวรรณ ฤทธิรงค์. (2550). *DIY Mind map พุดและคิดภาษาอังกฤษ จากจิตใต้สำนึกอย่างอัตโนมัติ*. Nation Books.
- วณา ชลประเวศ. (2542). กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ระดับประถมศึกษา. สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลัยการณ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. เลิฟ แอนด์ เลิฟเพรส.
- ศุภศิริ โสมาเกต. (2548). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนรู้โดยโครงการกับการเรียนรู้ตามคู่มือครู บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].
- Donmus,V. (2010). The use of social networks in educational computer-game based foreign language learning. *Social and Behavioral Sciences*, 9, 1497-1503.

