

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*

DEVELOPING ENGLISH VOCABULARY LEARNING ACHIEVEMENT AND RETENTION USING STAD COOPERATIVE LEARNING COMBINED WITH CATEGORY GAMES FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

ปวเรศ วานิชพงษ์พันธุ์¹, ชุตินา วัฒนศิริ² และ สาลินี มีเจริญ³

Pavares Vanitchpongphand¹, Chutima Vatanakhiri² and Salinee Mecharoen³

¹ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา
มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น

¹Master Of Education in Curriculum and Learning Management, College of Educational Innovation,
Saint John's University, Thailand

²⁻³วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น

²⁻³College of Educational Innovation, Saint John's University, Thailand

Corresponding Author's Email: pavares.v@gmail.com

วันที่รับบทความ : 5 กรกฎาคม 2569; วันที่แก้ไขบทความ 14 กรกฎาคม 2569; วันที่ตอบรับบทความ : 16 กรกฎาคม 2569

Received 5 July 2026; Revised 14 July 2026; Accepted 16 July 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ

Citation:



* ปวเรศ วานิชพงษ์พันธุ์, ชุตินา วัฒนศิริ และ สาลินี มีเจริญ. (2569). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความคงทน
ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.

วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 4(5), 105-121.

Pavares Vanitchpongphand, Chutima Vatanakhiri and Salinee Mecharoen. (2026). Developing English
Vocabulary Learning Achievement And Retention Using Stad Cooperative Learning Combined With
Category Games For Junior High School Students. Modern Academic Development and Promotion Journal,
4(5), 105-121.;

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

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

STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ และ 2) ศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นระหว่างระยะหลังเรียนทันทีกับระยะติดตามผลหลังสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์ การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้นแบบกลุ่มเดียววัดก่อนเรียน หลังเรียน และวัดซ้ำเพื่อศึกษาความคงทน กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมารีย์วิทยา เขตแม่ริ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ จำนวน 3 แผน รวม 10 ชั่วโมง และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุมพฤติกรรมด้านความจำ ด้านความเข้าใจความหมาย และด้านการนำไปใช้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 11.25 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.10 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 14.53 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16 และ 2) นักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระยะติดตามผล เนื่องจากคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนทันทีและคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนระยะติดตามผลมีค่าเฉลี่ย 14.23 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.21 ผลดังกล่าวสะท้อนว่า การบูรณาการโครงสร้างการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD กับเกมหมวดหมู่คำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการพึ่งพากันในกลุ่ม การทบทวนซ้ำ การจัดระบบความหมายของคำศัพท์ และการดึงความรู้กลับมาใช้ จึงส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบ STAD, เกมหมวดหมู่, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความคงทนในการจำ, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare junior high school students' English vocabulary learning achievement before and after learning through Student Teams-Achievement Divisions (STAD) cooperative learning

combined with category games; and 2) investigate students' English vocabulary retention by comparing the immediate post-test scores with the delayed post-test scores two weeks after the intervention. This study employed a one-group pretest-posttest design with a delayed post-test. The target group consisted of 20 junior high school students at Mary Witthaya Saint Mary School in the first semester of the 2026 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments were: 1) three lesson plans based on STAD cooperative learning combined with category games, totaling 10 instructional hours; and 2) a 20-item multiple-choice English vocabulary achievement test covering remembering, meaning comprehension, and application. The data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The findings revealed that: 1) the students' English vocabulary learning achievement after the implementation was significantly higher than before the implementation at the .05 level. The pre-test mean score was 11.25 with a standard deviation of 2.10, while the post-test mean score was 14.53 with a standard deviation of 1.16; and 2) the students demonstrated English vocabulary retention, as the immediate post-test and the delayed post-test administered two weeks later were not significantly different at the .05 level. The delayed post-test mean score was 14.23 with a standard deviation of 1.21. These findings indicate that integrating STAD cooperative learning with category games can enhance learners' vocabulary achievement and retention through peer support, repeated retrieval, semantic categorization, and meaningful use of vocabulary.

Keywords: STAD Cooperative Learning, Category Games, Learning Achievement, Retention, English Vocabulary

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร และการเข้าถึงองค์ความรู้ในสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งเป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนจำเป็นต้องสร้างฐานทักษะทางภาษาเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในระดับที่ซับซ้อนขึ้น ทั้งนี้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการเชื่อมโยงกับสังคมโลกอย่างเหมาะสมตามวัย และระดับชั้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) คำศัพท์จึงเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของความสามารถทางภาษา เพราะผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์จำกัดย่อมมีข้อจำกัดในการทำความเข้าใจข้อความ การสนทนา และการแสดงความคิดของตนเอง แนวคิดของ Wilkins (1972) ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า แม้ผู้เรียนจะมีความรู้ไวยากรณ์ไม่สมบูรณ์ก็ยังสามารถสื่อสารได้บางส่วน แต่หากขาดคำศัพท์จะไม่สามารถถ่ายทอดความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Nation (2013) และ Schmitt and Schmitt (2020) ที่อธิบายว่า ความรู้คำศัพท์ทั้งด้านความกว้างและความลึกเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากคำศัพท์เป็นฐานสำคัญของการรับสาร การสร้างความหมาย และการใช้ภาษาในบริบทจริง

อย่างไรก็ตาม ปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนไทยยังคงปรากฏอย่างต่อเนื่องทั้งในมิติผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมิติความคงทนในการจำ กล่าวคือ นักเรียนจำนวนหนึ่งสามารถจำคำศัพท์เพื่อทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบระยะสั้นได้ แต่เมื่อเวลาผ่านไปไม่นานกลับไม่สามารถระลึกความหมาย รูปคำ หรือการใช้คำในบริบทประโยคได้ ปัญหาดังกล่าวสะท้อนข้อจำกัดของการเรียนรู้ที่เน้นการท่องจำเป็นคำเดี่ยว ขาดการเชื่อมโยงความหมาย ขาดการทบทวนอย่างมีระบบ และไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้คำศัพท์ซ้ำในสถานการณ์ที่มีความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางจิตวิทยาการเรียนรู้ที่อธิบายว่า การเรียนรู้ที่ปราศจากการจัดระบบความหมายและการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม มักทำให้ข้อมูลถูกเก็บไว้ในหน่วยความจำระยะสั้นและเลือนหายได้ง่าย (Atkinson & Shiffrin, 1968; Woolfolk, 2019) นอกจากนี้ ทิศนา แหมมณี (2564) ยังชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการรับรู้และจดจำเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการสร้างความเข้าใจที่คงทน หากผู้เรียนไม่ได้ผ่านกระบวนการคิด การเชื่อมโยง และการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย

การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์จึงควรดำเนินควบคู่กับการสร้างความคงทนในการจำ เพราะเป้าหมายของการเรียนรู้คำศัพท์ไม่ใช่เพียงการตอบข้อสอบให้ถูกต้องในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น แต่ต้องทำให้ผู้เรียนสามารถเก็บรักษาความรู้ไว้ในหน่วยความจำระยะยาว และดึงกลับมาใช้ในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม แนวคิดเรื่องความคงทนในการเรียนรู้ตามทฤษฎีการประมวลสารสนเทศอธิบายว่า ข้อมูลที่จะคงอยู่ในระยะยาวจำเป็นต้องผ่านกระบวนการเข้ารหัส การจัดระบบ การเชื่อมโยงกับความรู้เดิม และการเรียกคืนซ้ำ (Mayer, 2014; Woolfolk, 2019) ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์จึงควรออกแบบให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ จัดหมวดหมู่ และใช้คำศัพท์ในบริบทที่หลากหลาย เพราะการจัดกลุ่มคำศัพท์ตามความสัมพันธ์ทางความหมายจะช่วยให้ผู้เรียนสร้างเครือข่ายคำศัพท์ในสมองได้เป็นระบบ และส่งผลต่อการจดจำคำศัพท์ในระยะยาวได้ดีขึ้น (Nation, 2013; Schmitt & Schmitt, 2020)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD (Student Teams-Achievement Divisions) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจนและเหมาะสมต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เนื่องจากจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มละความสามารถเพื่อให้สมาชิกช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ มีการทดสอบรายบุคคล มีการคิดคะแนนพัฒนาการ และมีการยกย่องความสำเร็จของกลุ่ม (Slavin, 1995) ลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้เรียนทุกคนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อกลุ่ม ลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษา และเปิดโอกาสให้นักเรียนกลุ่มเก่งได้อธิบายความรู้แก่เพื่อน ขณะที่นักเรียนกลุ่มอ่อนสามารถเรียนรู้จากเพื่อนในบรรยากาศที่ปลอดภัยทางจิตใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ Johnson, Johnson, and Holubec (1998) ที่เห็นว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยส่งเสริมการพึ่งพาอาศัยเชิงบวก ความรับผิดชอบรายบุคคล และการปฏิสัมพันธ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎี แชมมณี (2564) ที่อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีเป้าหมาย มีบทบาทหน้าที่ และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน

อย่างไรก็ดี การใช้ STAD เพียงอย่างเดียวอาจยังไม่เพียงพอสำหรับการสร้างความคงทนในการจำคำศัพท์ หากกิจกรรมกลุ่มยังคงอยู่ในรูปแบบการทำใบงานหรือทบทวนแบบเดิม ผู้วิจัยจึงบูรณาการเกมหมวดหมู่คำศัพท์เข้าไปในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ จำแนก และจัดกลุ่มคำศัพท์ตามลักษณะร่วมทางความหมาย เช่น หมวด Countries หมวด Family และหมวด Food and Drink กลไกของเกมช่วยสร้างความสนุก ท้าทาย กระตุ้นแรงจูงใจ และทำให้ผู้เรียนต้องดึงคำศัพท์กลับมาใช้ซ้ำภายใต้กติกาและเป้าหมายร่วมของทีม

ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุกและการจัดระบบความจำ ทั้งนี้ Kapp (2012) อธิบายว่า การใช้กลไกของเกมในการเรียนรู้สามารถเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความพยายามของผู้เรียนได้ ขณะที่ Gee (2003) ชี้ให้เห็นว่า เกมมีลักษณะเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหา ทดลอง ตัดสินใจ และเรียนรู้จากผลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง เมื่อบูรณาการเกมเข้ากับการเรียนรู้คำศัพท์ จึงช่วยให้ผู้เรียนมีได้จดจำคำศัพท์อย่างแยกส่วน แต่ได้สร้างความสัมพันธ์ทางความหมายผ่านการลงมือปฏิบัติและการใช้คำศัพท์ซ้ำอย่างมีเป้าหมาย

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยคาดว่ากระบวนการดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์สูงขึ้นและสามารถรักษาความรู้ไว้ได้อย่างคงทนในระยะติดตามผล ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ที่เน้นทั้งความรู้ ความร่วมมือ ความสนุก และการจำอย่างมีความหมาย ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนและเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะทางภาษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับการเกมหมวดหมู่คำศัพท์ก่อนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมหมวดหมู่คำศัพท์ หลังเรียนและระยะติดตามผล

การทบทวนวรรณกรรม

การจัดการเรียนรู้แบบ STAD เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้แบบร่วมมือที่พัฒนาขึ้นโดย Slavin (1995) มีหลักการสำคัญอยู่ที่การจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยละความสามารถ การสร้างความรับผิดชอบร่วมกัน การทดสอบรายบุคคล และการคิดคะแนนพัฒนาการเพื่อยกย่อง

ความสำเร็จของกลุ่ม โครงสร้างของ STAD ประกอบด้วยการนำเสนอเนื้อหา การเรียนรู้ร่วมกัน เป็นทีม การทดสอบย่อยรายบุคคล การคำนวณคะแนนพัฒนาการ และการรับรองผลสำเร็จของทีม จุดเด่นของรูปแบบนี้คือทำให้การเรียนรู้ไม่ใช่การแข่งขันระหว่างผู้เรียนรายบุคคล แต่เป็นการร่วมมือกันเพื่อพัฒนาความสามารถของสมาชิกทุกคน สอดคล้องกับ Johnson, Johnson, and Holubec (1998) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การพึ่งพาอาศัยเชิงบวก ความรับผิดชอบรายบุคคล การปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมกัน ทักษะทางสังคม และกระบวนการกลุ่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี (2564) ยังกล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน และสามารถพัฒนาความรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม

ในบริบทการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ STAD ช่วยลดช่องว่างระหว่างผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เพราะนักเรียนที่มีพื้นฐานดีสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยอธิบายหรือประคับประคองเพื่อนในกลุ่ม ขณะเดียวกันการทดสอบรายบุคคลทำให้ผู้เรียนแต่ละคนยังคงต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง ไม่พึ่งพาเพื่อนเพียงอย่างเดียว กระบวนการเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการเรียนรู้ของ Vygotsky (1978) ที่เห็นว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ดีขึ้นเมื่อได้รับการสนับสนุนจากบุคคลที่มีความสามารถมากกว่า ภายใต้ขอบเขตพัฒนาการใกล้เคียง หรือ Zone of Proximal Development นอกจากนี้ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษยังจำเป็นต้องอาศัยการฝึกซ้ำ การใช้คำในบริบท และการสร้างความเชื่อมโยงทางความหมายอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของความสามารถทางภาษาและมีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (Nation, 2013; Schmitt & Schmitt, 2020)

เกมหมวดหมู่คำศัพท์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ให้ผู้เรียนจำแนกคำศัพท์ตามลักษณะร่วมของความหมาย โครงสร้าง รูปคำ หรือบริบทการใช้ การจัดหมวดหมู่ทำให้ผู้เรียนไม่ได้จำคำศัพท์เป็นรายการที่แยกขาดจากกัน แต่สร้างเครือข่ายความหมายระหว่างคำ ซึ่งเอื้อต่อการเรียกคืนความรู้ในภายหลัง แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการประมวลสารสนเทศที่อธิบายว่า การเรียนรู้ที่มีการเข้ารหัส จัดระบบ และเชื่อมโยงข้อมูลกับความรู้เดิม จะช่วยให้ข้อมูลถูกเก็บไว้ในหน่วยความจำระยะยาวได้ดีกว่าการท่องจำแบบแยกส่วน (Atkinson & Shiffrin, 1968; Woolfolk, 2019) เมื่อบูรณาการเกมเข้ากับการเรียนรู้แบบ STAD ผู้เรียนจะ

ได้รับทั้งแรงจูงใจจากการแข่งขัน ความสนุกจากกติกา และการสนับสนุนทางสังคมจากทีม ส่งผลให้การฝึกคำศัพท์มีความหมายและมีพลังมากกว่าการท่องจำตามลำพัง ทั้งนี้ Kapp (2012) อธิบายว่า การใช้กลไกของเกมในการเรียนรู้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความพยายามของผู้เรียน ขณะที่ Gee (2003) ชี้ว่า เกมเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแก้ปัญหา การตัดสินใจ การทดลอง และการเรียนรู้จากผลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการวิจัยนี้หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทที่เหมาะสม โดยครอบคลุมพฤติกรรม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความจำ ซึ่งเน้นการระบุรูปคำ การสะกด และความหมายพื้นฐาน ด้านความเข้าใจ ความหมาย ซึ่งเน้นการจำแนกและจัดกลุ่มคำตามลักษณะร่วม และด้านการนำไปใช้ ซึ่งเน้นการเลือกใช้คำศัพท์ในประโยคหรือบทสนทนา การวัดผลสัมฤทธิ์จึงมิได้จำกัดอยู่ที่การจำคำศัพท์เท่านั้น แต่ครอบคลุมการใช้ความรู้คำศัพท์ในระดับที่สูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Bloom et al. (1956) ที่จำแนกระดับพฤติกรรมทางปัญญาตั้งแต่ความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ ไปจนถึงระดับการคิดที่ซับซ้อนมากขึ้น และสอดคล้องกับแนวคิดของ Anderson and Krathwohl (2001) ที่ปรับปรุงลำดับพฤติกรรมการเรียนรู้ให้ครอบคลุมการจำ การเข้าใจ และการประยุกต์ใช้ ซึ่งเหมาะสมต่อการนำมาใช้เป็นกรอบในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการรักษาความรู้คำศัพท์ไว้หลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้และสามารถระลึกหรือใช้คำศัพท์ได้อีกครั้งเมื่อเวลาผ่านไป การวัดความคงทนในการวิจัยนี้ใช้การทดสอบซ้ำด้วยแบบทดสอบฉบับเดิมหลังสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์ โดยไม่มีการสอนทบทวนเพิ่มเติม หากคะแนนระยะติดตามผลไม่แตกต่างจากคะแนนหลังเรียนทันทีอย่างมีนัยสำคัญ ย่อมสะท้อนว่าผู้เรียนสามารถคงความรู้คำศัพท์ไว้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ ทั้งนี้ ความคงทนในการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับกระบวนการเข้ารหัส การจัดระบบข้อมูล การทบทวน และการเรียกคืนซ้ำ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญของการย้ายข้อมูลจากหน่วยความจำระยะสั้นไปสู่หน่วยความจำระยะยาว (Atkinson & Shiffrin, 1968; Mayer, 2014) นอกจากนี้ Schmitt and Schmitt (2020) ยังอธิบายว่า การเรียนรู้คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนพบคำศัพท์ซ้ำในหลายบริบท และมีการใช้คำศัพท์อย่างมีความหมาย เพราะการพบคำซ้ำและการเรียกคืนคำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมความคงทนในการจำ

จากการสังเคราะห์แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดว่าการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่เป็นตัวแปรต้นที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยกลไกสำคัญของการเปลี่ยนแปลงประกอบด้วยการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม การช่วยเหลือระหว่างเพื่อน การจัดหมวดหมู่คำศัพท์ การฝึกดึงความรู้กลับมาใช้ และการได้รับแรงเสริมจากความสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ Slavin (1995) แนวคิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของ Vygotsky (1978) แนวคิดการเรียนรู้คำศัพท์ของ Nation (2013) และ Schmitt and Schmitt (2020) ตลอดจนแนวคิดการใช้เกมเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Gee, 2003; Kapp, 2012)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Research) ใช้แบบแผนกลุ่มเดียววัดก่อนเรียนและหลังเรียน พร้อมการวัดซ้ำในระยะติดตามผลเพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีลำดับการดำเนินการคือ ทดสอบก่อนเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ ทดสอบหลังเรียนทันที และทดสอบความคงทนหลังสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมารีย์วิทยา เซนต์แมรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้เรียนที่อยู่ในบริบทการจัดการเรียนรู้จริงและมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมการทดลองอย่างต่อเนื่อง เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3 หมวด ได้แก่ Countries, Family และ Food and Drink

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ จำนวน 3 แผน รวม 10 ชั่วโมง โดยออกแบบให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการนำเสนอเนื้อหา การทำงานกลุ่ม การเล่นเกมหมวดหมู่ การทดสอบรายบุคคล และการยกย่องความสำเร็จของกลุ่ม และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีโครงสร้างการวัด 3 ด้าน ได้แก่ ความจำ 6 ข้อ ความเข้าใจความหมาย 6 ข้อ และการนำไปใช้ 8 ข้อ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดำเนินการโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นนำแบบทดสอบไปวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ พบว่าข้อสอบที่คัดเลือกไว้มีค่าความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.40 ถึง 0.67 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.31 ถึง 0.53 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการโดยผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์และรูปแบบการเรียนรู้แก่ผู้เรียน จากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อเก็บคะแนนพื้นฐาน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดเป็นเวลา 10 ชั่วโมง เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนทันที และหลังจากนั้น 2 สัปดาห์จึงให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบฉบับเดิมอีกครั้งเพื่อวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ โดยไม่มีการสอนทบทวนเพิ่มเติมในช่วงเวลาดังกล่าว

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่ออธิบายคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคะแนนความคงทนในการจำ จากนั้นใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน และเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนทันทีกับคะแนนระยะติดตามผล โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย 2 ประเด็น ได้แก่ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ และผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างคะแนนหลังเรียนทันทีกับคะแนนระยะติดตามผลหลังสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	M	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	20	11.25	2.10	14.32	.000*
หลังเรียนทันที	20	14.53	1.16		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนทันทีเท่ากับ 14.53 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.16 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนที่มีค่าเท่ากับ 11.25 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.10 โดยผลการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 14.32, p < .001$)

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนทันทีและคะแนนเฉลี่ยระยะติดตามผลเพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	M	S.D.	t	Sig.
หลังเรียนทันที	20	14.53	1.16	1.22	.237
หลังเรียน 2 สัปดาห์	20	14.23	1.21		

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนทันทีที่มีค่าเท่ากับ 14.53 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์มีค่าเท่ากับ 14.23 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.21 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกันพบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากค่า Sig. เท่ากับ .237 ซึ่งมากกว่า .05 จึงสรุปได้ว่านักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระยะติดตามผลหลังสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์

อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การผสมผสานกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือกับกิจกรรมเกมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนมิได้เรียนรู้ด้วยการจดจำคำศัพท์เป็นรายคำเพียงอย่างเดียว แต่ได้เชื่อมโยงรูปคำ ความหมาย และลักษณะร่วมของคำศัพท์ผ่านการจัดหมวดหมู่ ตลอดจนแลกเปลี่ยนและตรวจสอบความเข้าใจร่วมกับสมาชิก

ภายในกลุ่ม ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวอาจอธิบายได้จากลักษณะสำคัญของเทคนิค STAD ซึ่งมุ่งสร้างทั้งความรับผิดชอบรายบุคคลและการพึ่งพาอาศัยกันทางบวกภายในกลุ่ม ผู้เรียนแต่ละคนต้องพัฒนาความรู้ของตนเอง ขณะเดียวกันก็ต้องช่วยเหลือสมาชิกให้บรรลุเป้าหมายของทีม ส่งผลให้เกิดการอธิบาย การซักถาม และการทบทวนคำศัพท์ระหว่างเพื่อน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนตรวจสอบความเข้าใจของตนเองและปรับแก้ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนได้ทันที โดยเฉพาะนักเรียนที่มีพื้นฐานอ่อนจะได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ขณะที่นักเรียนที่มีความสามารถสูงได้พัฒนาความเข้าใจของตนเองให้ลึกซึ้งขึ้นจากการอธิบายความรู้แก่ผู้อื่น สอดคล้องกับแนวคิดของ Slavin (1995) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือจะมีประสิทธิภาพเมื่อความสำเร็จของกลุ่มเชื่อมโยงกับการพัฒนาของสมาชิกแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การใช้เกมหมวดหมู่ยังช่วยให้ผู้เรียนประมวลผลคำศัพท์ในระดับที่ลึกกว่าการท่องจำ เนื่องจากผู้เรียนต้องพิจารณาความหมาย วิเคราะห์ลักษณะร่วม และจำแนกคำศัพท์เข้าสู่หมวด Country, Family และ Food and Drink อย่างถูกต้อง การจัดระเบียบคำศัพท์ตามความสัมพันธ์เชิงความหมายช่วยให้ผู้เรียนสร้างเครือข่ายความรู้ที่มีโครงสร้างและสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ใหม่เข้ากับความรู้เดิมได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับ Schmitt (2020) ที่เสนอว่าการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพต้องเชื่อมโยงองค์ประกอบด้านรูปคำ ความหมาย และการใช้คำเข้าด้วยกัน มิใช่การจดจำความหมายของคำโดยแยกส่วน กลไกของเกมยังมีส่วนสำคัญในการเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การแข่งขันภายใต้กติกาที่ชัดเจนช่วยเปลี่ยนการทบทวนคำศัพท์ที่อาจมีลักษณะซ้ำซากให้เป็นกิจกรรมที่ทำหายและมีเป้าหมาย ผู้เรียนจึงต้องเรียกคืนข้อมูลคำศัพท์จากความจำ ตรวจสอบคำตอบ และนำความรู้ไปใช้ซ้ำหลายครั้ง กระบวนการเรียกคืนความรู้ดังกล่าวช่วยเสริมความแข็งแรงของร่องรอยความจำและทำให้ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์มาใช้ได้คล่องขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่ระบุว่า การใช้กลไกเกมในการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และการลงมือปฏิบัติของผู้เรียน

ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นจึงมิได้เกิดจากความสนุกสนานของเกมเพียงประการเดียว แต่เกิดจากการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบหลายด้าน ได้แก่ การจัดโครงสร้างคำศัพท์ตามความหมาย การมีปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนรู้ การช่วยเหลือระหว่างเพื่อน ความรับผิดชอบรายบุคคล และการเรียกคืนความรู้มาใช้ซ้ำ องค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัย

ของ ญัตตัญญ อินทรสมใจ (2564) กนกพร ศิริบรรพต (2565) และสุทธาทิพย์ สมโสภา (2568) ซึ่งพบว่า การใช้เกมภาษาร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้

2. คะแนนเฉลี่ยการทดสอบในระยะติดตามผลภายหลังสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างจากคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนทันทีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่านักเรียนยังคงรักษาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ได้ และเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ผลดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ช่วยให้ผู้เรียนมิได้จดจำคำศัพท์ในลักษณะชั่วคราว แต่เกิดการเข้ารหัสและจัดระเบียบข้อมูลอย่างมีความหมาย จึงเอื้อต่อการถ่ายโอนข้อมูลเข้าสู่หน่วยความจำระยะยาว ตามแนวคิดการประมวลผลสารสนเทศของ Atkinson และ Shiffrin (1968) ข้อมูลจะคงอยู่ในความจำระยะยาวได้เมื่อได้รับความสนใจ มีการทบทวน และผ่านการจัดระบบอย่างเหมาะสม การเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนพบคำศัพท์เดิมหลายครั้งในบริบทที่หลากหลาย ทั้งจากการนำเสนอเนื้อหา การทำงานกลุ่ม การเล่นเกม การทดสอบรายบุคคล และการสรุปทบทวน การปรากฏซ้ำของคำศัพท์มิได้เป็นเพียงการท่องจำซ้ำ แต่เป็นการนำคำศัพท์มาใช้ในการวิเคราะห์ จำแนก อธิบาย และตรวจสอบความถูกต้อง ส่งผลให้การเข้ารหัสข้อมูลมีความลึกและมีความหมายมากขึ้น การจัดคำศัพท์ออกเป็นหมวดหมู่ยังช่วยลดภาระของความจำและสร้างจุดเชื่อมโยงสำหรับการเรียกคืนข้อมูล ผู้เรียนสามารถระลึกถึงคำศัพท์โดยอาศัยหมวดความหมายเป็นตัวกระตุ้น เช่น เมื่อนึกถึงหมวดครอบครัว ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงไปยังคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องได้เป็นชุด แทนที่จะค้นหาคำศัพท์แต่ละคำอย่างแยกส่วน ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดเครือข่ายความหมาย ซึ่งอธิบายว่าข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันจะถูกจัดเก็บเป็นโครงข่าย และเมื่อองค์ประกอบหนึ่งได้รับการกระตุ้น องค์ประกอบอื่นที่เชื่อมโยงกันจะถูกเรียกคืนได้ง่ายขึ้น แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Schmitt และ Schmitt (2020) รวมถึง Hatch และ Brown (1995) ที่ให้ความสำคัญกับการจัดกลุ่มและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการจดจำและการนำกลับมาใช้ นอกจากนี้ ความคงทนในการจำอาจเป็นผลจากกระบวนการเรียกคืนความจำซ้ำระหว่างการเล่นเกมและการทดสอบรายบุคคล ผู้เรียนต้องดึงคำศัพท์จากความจำมาใช้โดยไม่มีคำตอบปรากฏให้เห็นโดยตรง การพยายามเรียกคืนข้อมูลเช่นนี้ทำให้ร่องรอยความจำมีความมั่นคงมากกว่าการอ่านหรือทบทวนแบบรับสารเพียงอย่างเดียว ขณะเดียวกัน การได้รับข้อมูลย้อนกลับจากเพื่อนและครูช่วยให้ผู้เรียนแก้ไขข้อผิดพลาดด้านความหมาย การสะกด

และการจัดหมวดหมู่ก่อนที่ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนจะถูกจดจำในระยะยาว การที่คะแนนระยะติดตามผลไม่แตกต่างจากคะแนนหลังเรียนทันทีจึงสะท้อนว่า ความรู้ที่เกิดขึ้นยังคงอยู่ภายหลังสิ้นสุดกิจกรรม แม้ไม่มีการสอนทบทวนเพิ่มเติมในช่วงเวลา 2 สัปดาห์ อย่างไรก็ตาม ผลดังกล่าวควรตีความภายใต้ขอบเขตระยะเวลาติดตามผลของการวิจัยครั้งนี้ กล่าวคือ สามารถยืนยันความคงทนในการจำได้ในช่วงเวลา 2 สัปดาห์ แต่ยังไม่อาจสรุปถึงความคงทนในระยะยาวกว่านั้นได้ ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรวิศา นามบุญจิตร (2558) และศุภรัตน์ ใจงาม (2566) ซึ่งพบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมและการจัดระบบคำศัพท์ตามหมวดหมู่สามารถช่วยลดอัตราการลืมและส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยครั้งนี้คือ แนวทางการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผสมผสาน “โครงสร้างความร่วมมือ” ของ STAD กับ “โครงสร้างความหมาย” ของเกมหมวดหมู่คำศัพท์ ทำให้เกิดกลไกการเรียนรู้แบบสองชั้น กล่าวคือ ชั้นแรกเป็นกลไกทางสังคมที่ทำให้ผู้เรียนช่วยเหลือกัน รับผิดชอบร่วมกัน และเกิดแรงจูงใจจากความสำเร็จของทีม ส่วนชั้นที่สองเป็นกลไกทางพุทธิปัญญาที่ทำให้ผู้เรียนวิเคราะห์ จัดกลุ่ม เชื่อมโยง และดึงคำศัพท์กลับมาใช้ซ้ำจนเกิดการจัดระบบความจำ

องค์ความรู้ดังกล่าวสามารถสังเคราะห์เป็นรูปแบบเชิงปฏิบัติการ “STAD-CATEGORY RETENTION MODEL” ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) Structure การจัดโครงสร้างกลุ่มละความสามารถ 2) Team Support การช่วยเหลือและอธิบายความรู้ภายในทีม 3) Active Categorization การจัดหมวดหมู่คำศัพท์ผ่านเกม 4) Retrieval Practice การทดสอบและดึงความรู้กลับมาใช้รายบุคคล และ 5) Recognition การเสริมแรงและยกย่องความสำเร็จของกลุ่ม เมื่อองค์ประกอบทั้งห้าทำงานร่วมกัน จะส่งผลให้ผู้เรียนมีทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความคงทนในการจำคำศัพท์ในระยะติดตามผล

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้อย่างที่กล่าวมาสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสามารถส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ในระยะติดตามผลหลังสิ้นสุดการทดลอง 2 สัปดาห์ได้ เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการช่วยเหลือกันในกลุ่ม การจัดหมวดหมู่คำศัพท์อย่างมีความหมาย การฝึกเรียกคืนความรู้ และการได้รับแรงเสริมจากความสำเร็จของทีม **ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้** คือ ครูผู้สอนควรเตรียมสื่อเกมหมวดหมู่ให้มีความหลากหลาย เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน และมีความท้าทายเพียงพอที่จะกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ ควรชี้แจงบทบาทของสมาชิกในกลุ่มและเกณฑ์คะแนนพัฒนาการให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนเห็นว่าตนเองมีส่วนช่วยให้กลุ่มประสบความสำเร็จได้ นอกจากนี้ ครูควรจัดช่วงเวลาสะท้อนผลหลังการเล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนคำศัพท์ที่มักสับสนและเชื่อมโยงคำศัพท์กับบริบทการใช้จริง **ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป** คือ ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับเกมหมวดหมู่ในทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น เช่น การอ่านจับใจความ การเขียนประโยค หรือการสนทนา ควรเพิ่มระยะเวลาดิตตามผลความคงทนเป็น 4 สัปดาห์หรือมากกว่า เพื่อพิจารณาความยั่งยืนของการเรียนรู้ในระยะยาว และควรเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่นเพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงสาเหตุที่หนักแน่นยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กนกพร ศิริบรรพต. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยโดยใช้เทคนิค STAD. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 14(2), 45–58.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ใน *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์.
- ทิตนา แคมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ปรวิศา นานบุญจิตร. (2558). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 2(2), 2558.
- ศุภรัตน์ ใจงาม. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมหมวดหมู่คำศัพท์ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน. ใน *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์.
- สุทธาทิพย์ สมโสภา. (2568). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมภาษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุทรรศน์*, 5(2), 2568.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York, NY: Longman.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). *Human memory: A proposed system and its control processes*. In K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), *The psychology of learning and motivation: Advances in research and theory* (Vol. 2, pp. 89–195). New York, NY: Academic Press.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Handbook I: Cognitive domain. New York, NY: David McKay.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Hatch, E. M., & Brown, C. (1995). *Vocabulary, semantics, and language education*. Cambridge University Press.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1998). *Cooperation in the classroom (7th ed.)*. Edina, MN: Interaction Book Company.

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Mayer, R. E. (2014). *Applying the science of learning*. Boston, MA: Pearson.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Schmitt, N., & Schmitt, D. (2020). *Vocabulary in language teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in language teaching*. London: Edward Arnold.
- Woolfolk, A. (2019). *Educational psychology* (14th ed.). New York, NY: Pearson.