

การเพิ่มขีดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตราโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี
Enhancing the Competency of English Vocabulary through Word Games of
High Certificate of Vocational Education 1 Students in Darunapolytechnic
Technological College in Ratchaburi Province

ดวงมณี แสงปริดิกรณ

Duangmanee Saengpridikorn

วิทยาลัยเทคโนโลยีตราโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี

Darunapolytechnic Technological College

e-mail: duang_1975@icloud.com

Received: September, 7 2020

Revised: September, 30 2020

Accepted: October, 5 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตราโปลีเทคนิค 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ และ 3) เปรียบเทียบแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตราโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 25.09 2) ภายหลังจากการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการทดลองสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) ภายหลังจากเรียนการสอน แรงจูงใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการทดลองสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, เกมคำศัพท์, แรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) examine the competency of English vocabulary of the high certificate of vocational education 1 students in Darunapolytechnic Technological College 2) make a comparison of the students' competency of English vocabulary before and after being taught using English vocabulary word games and 3) compare the students' motivation towards learning English before and after being taught using English vocabulary word games.

The followings were the research results: 1) the competency of English vocabulary of the high certificate of vocational education 1 students in Darunapolytechnic Technological College, Ratchaburi Province increased by 25.09 percent 2) after being taught using English vocabulary word games, the students gained a higher level of English learning vocabulary they did before the experimental teaching at the .05 level of significance and 3) the students' motivation towards learning English was significantly higher than it was before the teaching and learning using English word games at the .05 level.

Keywords: English Vocabulary, Word Games, Motivation Towards English Learning

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกยอมรับในปัจจุบัน ใช้ในการติดต่อสื่อสารในด้านต่าง ๆ และเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิต การศึกษา และการพัฒนาประเทศ เพราะว่าสังคมปัจจุบันได้มีการติดต่อสื่อสารกับต่างประเทศในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย ทั้งที่เป็นการติดต่อสื่อสารแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ตามรายงานผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษา ปวส. 1 วิทยาลัยเทคโนโลยี ตราวุฒินวัตกรรม จังหวัดราชบุรี (วิทยาลัยเทคโนโลยีตราวุฒินวัตกรรม, 2562) ผลการสอบคะแนนปลายภาคในวิชาภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษค่อนข้างต่ำ คะแนนเฉลี่ย 65% ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ในการฝึกทักษะด้านคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับ ปวส.1 เพราะการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์จะทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากรู้ อยากเรียน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้นจดจำคำศัพท์ได้ดี และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในการพูด ฟัง อ่าน และเขียน

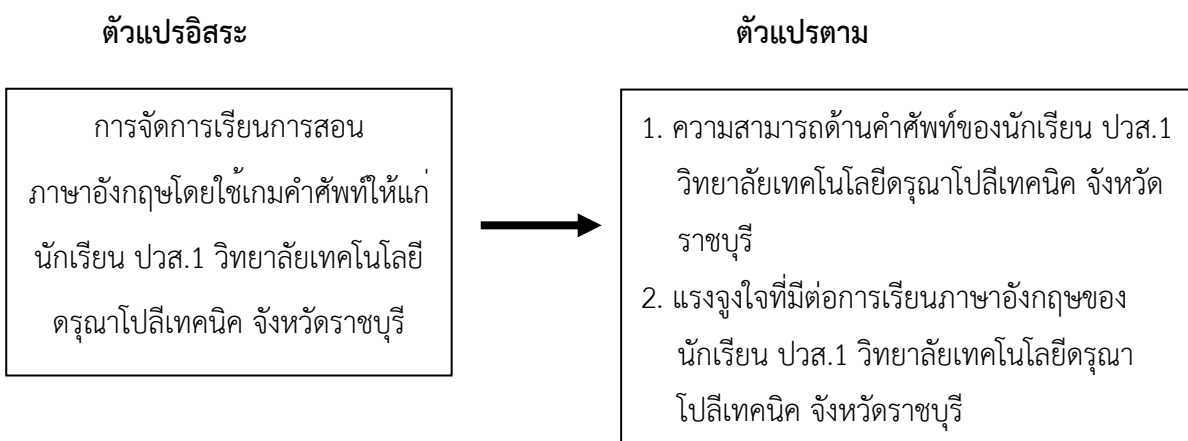
ผู้วิจัยสนใจทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับ ปวส.1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีตราวุฒินวัตกรรม โดยการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ และเพื่อเป็นการพัฒนานักศึกษาให้เป็นทรัพยากรที่เต็มเปี่ยมไปด้วยคุณภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีตราไปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านคำศัพท์ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตราไปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี
3. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตราไปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี ต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากผลการวิจัยของ บุขรีย์ ฤกษ์เมือง (2552: 79) พบว่าการใช้เกมคำศัพท์ช่วยเพิ่มขีดความสามารถด้านคำศัพท์ของผู้เรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัยดังนี้ คือ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเพิ่มขีดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตราไปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี” ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเพิ่มขีดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีटनाโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี” สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ภายหลังจากที่นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีटनाโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรีได้รับการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีคะแนนภาษาอังกฤษเฉลี่ยร้อยละ 75.00 สรุปได้ว่า ความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 25.09

2. ภายหลังจากการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีटनाโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี มีผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์สูงกว่าก่อนการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. แรงจูงใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีटनाโปลีเทคนิคต่อการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูง 3 อันดับแรก ได้แก่ “ฉันกระตือรือร้นที่จะเรียนและพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษ เพราะฉันได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ” (\bar{X} = 4.12, S.D. = .70) “ฉันได้เรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มเติมจากการเรียนที่เป็นประโยชน์มาก” (\bar{X} = 4.08, S.D. = .69) และ “ผู้สอนให้ฉันทำกิจกรรมที่ฉันได้ฝึกฝนการคิดและได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง” (\bar{X} = 4.06, S.D. = .68)

ตารางที่ 1 ความสามารถด้านคำศัพท์ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีटनाโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี

เลขที่	คะแนนสอบ Pre-test (ร้อยละ)	คะแนนสอบ Post-test (ร้อยละ)
1	60	84
2	56	78
3	76	96
4	44	72
5	30	66
6	58	80
7	52	74
8	56	80
9	40	66

ตารางที่ 1 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนสอบ Pre-test (ร้อยละ)	คะแนนสอบ Post-test (ร้อยละ)
10	36	52
11	30	60
12	34	62
13	48	74
14	44	72
15	50	80
16	38	66
17	52	74
18	62	94
19	50	72
20	48	70
21	38	68
22	68	88
23	52	78
เฉลี่ย	49.91	75.00

ตารางที่ 2 ผลเปรียบเทียบความแตกต่างความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการสอนแบบใช้เกม คำศัพท์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีดรามาโปลีเทคนิค ก่อนและหลังเรียน

(n=23)

ความสามารถ	\bar{X}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	24.96	6.417	25.848	.000*
หลังเรียน	37.5	5.493		

*ที่ระดับความมีนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีคณาภิสิทธิ์เทคนิคที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

แรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	\bar{X}	S.D.	ระดับแรงจูงใจ	อันดับค่าเฉลี่ย
1. ฉันเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ทุกครั้งนอกจากมีความจำเป็นจริง ๆ	3.77	.61	มาก	10
2. ฉันได้เรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มเติมจากการเรียนที่เป็นประโยชน์มาก	4.08	.69	มาก	2
3. เนื้อหาและบทเรียนน่าสนใจ	3.94	.62	มาก	6
4. ฉันกระตือรือร้นที่จะเรียนและพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษเพราะฉันได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ	4.12	.70	มาก	1
5. ฉันได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ฉันสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคต หรือหลังจากที่ฉันจบการศึกษาจากโรงเรียน	3.97	.64	มาก	5
6. ผู้สอนให้ฉันทำกิจกรรมที่ฉันได้ฝึกฝนการคิดและได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง	4.06	.68	มาก	3
7. บรรยากาศในห้องเรียนดีมากและทำให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุขและสนุก	4.01	.52	มาก	4
8. การทำงานร่วมกับกลุ่มกับเพื่อน ๆ ช่วยให้ฝึกความมีน้ำใจและความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น	3.92	.59	มาก	7
9. ฉันชอบการเรียนในชั้นเรียน ครูจะอธิบายให้ฉันเข้าใจทุกครั้งว่ากิจกรรมที่จะต้องทำเป็นอย่างไร และมีวิธีทำอย่างไรบ้าง	3.90	.55	มาก	8
10. การเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนทำให้นักเรียนรู้จักสร้างมิตรภาพและแบ่งปันความสุขให้กับผู้อื่น	3.88	.63	มาก	9
รวม	3.97	.60	มาก	

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีटनाโปลีเทคนิค ก่อนและหลังการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมคำศัพท์ (n=23)

แรงจูงใจ	\bar{X}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	36.54	5.42	5.990	.000*
หลังเรียน	39.40	6.20		

*อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง “การเพิ่มขีดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีटनाโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี” มีประเด็นที่น่าสนใจได้ ดังนี้

1. จากผลการศึกษาความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียน ปรากฏว่า ผลการเพิ่มขีดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการสอนโดยวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยรวมหลังเรียนร้อยละ 75 มีคะแนนรวมเฉลี่ยก่อนเรียนร้อยละ 49.91 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการนำเกมเข้ามาเล่น ทำให้เด็กนักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ซึ่งปัจจุบันนี้นักเรียนจะติดเกมในโทรศัพท์มือถือ กระบวนการสอนโดยการใช้เกมคำศัพท์เข้ามาช่วยจะดำเนินไปอย่างเป็นลำดับขั้นตอนเป็นไปตามธรรมชาติของการพัฒนาการเรียนรู้ เป็นการสอนที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และใช้วิธีการพัฒนาสมองทั้ง 2 ซีกไปพร้อม ๆ กับการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย และมีการใช้สื่อที่เร้าความสนใจของนักเรียน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ไอซา เบอร์วิน และคณะ (2016: 633) ที่ทำการศึกษาประสิทธิผลของการใช้เกมภาษาในการเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาที่สองของผู้เรียนในประเทศปากีสถาน พบว่า การเรียนรู้นั้นมีความคงทนในด้านคำศัพท์ เนื่องจากผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถพูดและใช้ภาษาที่สองได้อย่างคล่องแคล่ว มีความสำคัญมากยิ่งขึ้นกว่าความสามารถในเรื่องไวยากรณ์ เกมภาษาช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ในการใช้คำศัพท์อย่างไม่รู้ตัวขณะที่ผู้เรียนกำลังมีส่วนร่วมในการเล่นภาษา การใช้เกมในการเรียนรู้คำศัพท์ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดี ที่สนุกสนานในการเรียน อีกทั้งเกมภาษายังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนได้ทำความคุ้นเคยกับคำศัพท์ใหม่ ๆ หรือวลีใหม่ ๆ และช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์อย่าง “ลุ่มลึก” ได้รวดเร็วกว่าและมีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้การจดจำคำศัพท์ ยิ่งไปกว่านั้นเกมภาษายังช่วยเพิ่มศักยภาพทางการสื่อสาร (communicative competence) นักเรียนที่เข้าร่วมในการวิจัยนี้ยอมรับว่าการใช้เกมภาษาควบคู่ไปกับการสอนภาษามีส่วนช่วยอย่างมากในการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ แม้ว่าขีดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคโนโลยีटनाโปลีเทคนิค โดยวิธีการสอนแบบใช้

เกมคำศัพท์จะไม่สูงนัก แต่ก็เป็นสัญญาณว่าครูผู้สอนสามารถพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้

2. ผลการวัดความสามารถด้านคำศัพท์ก่อนและหลังการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์หลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่าการนำกิจกรรมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน เกมทำให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินสนุกสนาน ตื่นตัว ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ที่นำมาสอนส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียน และบางคำเป็นคำศัพท์ใหม่และนำมาจัดกิจกรรมในลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหว และออกกำลังกายไปด้วย จากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยขณะทำการสอนพบว่า นักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้น มีความตื่นตัว และกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ในขณะที่ทำกิจกรรมที่กำหนดนักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความเพียรพยายามในการทำกิจกรรมนั้น ๆ ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะพูดผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพึงพอใจในการเล่นเกมส์ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมีโอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมซึ่งนักเรียนเห็นว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่ามาก สอดคล้องกับหลักการสอนภาษาต่างประเทศของกรมวิชาการ (2551: 127) ที่ว่า “เกมเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร และการอ่าน ตลอดทั้งรูปประโยค เกมต่าง ๆ สามารถนำสิ่งที่ปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่ง และการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา และสอดคล้องกับผลการวิจัยของบำรุง โตรัตน์ (2560: 147) ที่กล่าวไว้ว่า “เกมมีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกม และยังช่วยทบทวนบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนสนใจเรียนและเรียนรู้ได้มากขึ้น” ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการเรียนการสอนดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร นักเรียนได้ใช้ความคิดอย่างอิสระ นักเรียนมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมทางภาษาและเล่นเกม แต่หากเกมใดต้องใช้ทักษะการอ่านและการฟัง นักเรียนมักจะมีผลสัมฤทธิ์ระดับต่ำกว่าเกณฑ์ จึงควรได้มีการหาแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาต่อไป และพบว่านักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงของวิทยาลัยเทคโนโลยีทรูมาโปลีเทคนิค มีความสามารถด้านคำศัพท์เพิ่มมากขึ้นหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์

3. จากผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคโนโลยีทรูมาโปลีเทคนิค หลังการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ พบว่านักเรียนมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูง 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ฉันกระตือรือร้นที่จะเรียนและพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษเพราะฉันได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ อยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.12, S.D.=.70) 2) ฉันได้เรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มเติมจากการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์มาก อยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.08, S.D.=.69) และ 3) ผู้สอนให้ฉันทำกิจกรรมที่ฉันได้ฝึกฝนการคิดและได้ลงมือทำ

กิจกรรมด้วยตนเอง อยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.06, S.D. = .68) ผู้วิจัยขอแนะนำผลการศึกษาระงุงใจที่มีค่าเฉลี่ยสูง 3 อันดับแรกมาอภิปรายในแต่ละข้อดังนี้

3.1 ในข้อที่ว่า “ฉันกระตือรือร้นที่จะเรียนและพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษเพราะฉันได้เรียนรู้ อย่างเข้าใจ” ทั้งนี้เพราะว่ากิจกรรมการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นการสอนที่มี ขั้นตอนการเดาคำศัพท์ เป็นการเดาอย่างมีระบบ เช่น นักเรียนได้เรียนรู้การใช้ตัวชี้แนะความหมาย ทำให้ ผู้เรียนมีกิจกรรมที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์ โดยมีครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษา ซึ่งต้องคำนึงถึงการทำให้ ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนหรือการปฏิบัติงาน นักเรียนจึงมีความเข้าใจและเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บลูม (Bloom อ้าง ถึงใน ยมลรัตน์ เลหาบุตร, 2555: 57) ที่มีความเห็นว่า ถ้าสามารถจัดให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมตามที่ตนเองต้องการ ก็น่าจะคาดหวังได้แน่นอนว่านักเรียนทุกคนได้ เตรียมใจสำหรับกิจกรรมที่ตนเองเลือกนั้นด้วยความกระตือรือร้น พร้อมทั้งความมั่นใจ เราสามารถสังเกตเห็น ความแตกต่างของความพร้อมด้านจิตใจได้ชัดเจนจากการปฏิบัติของนักเรียนต่องานที่เป็นวิชาบังคับกับวิชา เลือก หรือจากสิ่งนอกโรงเรียนที่นักเรียนอยากเรียน เช่น การขับรถยนต์ ดนตรีบางชนิด เกม หรืออะไร บางอย่างที่นักเรียนอาสาสมัครและตัดสินใจได้โดยเสรีในการเรียน การมีความกระตือรือร้นและความสนใจ เมื่อเริ่มเรียนจะทำให้นักเรียนเรียนได้เร็วและประสบความสำเร็จสูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาจิต พานอยง (2555: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม การศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ใน ระดับมาก รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริวรรณ ไจกระเสน (2554: 3) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับมากที่สุด

3.2 ในข้อที่ว่า “ฉันได้เรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มเติมจากการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์มาก” ทั้งนี้เพราะว่าประโยชน์ของการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นช่วยทำให้บรรยากาศในการเรียน การสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมเป็นกิจกรรมที่ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น ซาริฟ ลาเต๊ะ (2560: 619-630) ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์เพื่อประเมินผลความสามารถด้านคำศัพท์ โดยไม่มีการลงโทษเมื่อทำผิดหรืออ่านผิด แต่ให้มีการเพิ่มจำนวนครั้งของเกมแต่ละเกมมากขึ้น เพื่อให้เกิดความเคย ชินและจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น วิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ไอชา เปอร์วีน และคณะ (2016: 633) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้เกมภาษาในการเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาที่สองของผู้เรียนใน ประเทศปากีสถาน ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมภาษาส่งเสริมในการเรียนรู้ภาษาที่สองของผู้เรียนนั้นมีความ คงทนในด้านคำศัพท์ เนื่องจากผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถพูดและใช้ ภาษาที่สองได้อย่างคล่องแคล่ว มีความสำคัญมากกว่าความสามารถในเรื่องไวยากรณ์ เกมภาษาช่วยให้ ผู้เรียนเรียนรู้ในการใช้คำศัพท์อย่างไม่รู้ตัวขณะที่ผู้เรียนกำลังมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนานาชาติ การใช้เกมใน

การเรียนรู้คำศัพท์ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดี ที่สนุกสนานในการเรียน ซึ่งช่วยให้สถานการณ์ในการเรียนในชั้นเรียนได้ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด

3.3 ในข้อที่ว่า “ผู้สอนให้ฉันทำกิจกรรมที่ฉันได้ฝึกฝนการคิดและได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง” ที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน และบางครั้งให้นักเรียนได้ประเมินผลงานของกันและกัน เป็นการฝึกให้นักเรียนได้รู้จักฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ไอซา เฮอร์วิน และคณะ (2016: 633) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการใช้เกมภาษาในการเรียนรู้คำศัพท์ในภาษาที่สองของผู้เรียนในประเทศปากีสถาน ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมภาษาส่งเสริมในการเรียนรู้ภาษาที่สองของผู้เรียนนั้นมีความคงทนในด้านคำศัพท์ เนื่องจากผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถพูดและใช้ภาษาที่สองได้อย่างคล่องแคล่ว มีความสำคัญมากกว่าความสามารถในเรื่องไวยากรณ์ เกมภาษาช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ในการใช้คำศัพท์อย่างไม่รู้ตัวขณะที่ผู้เรียนกำลังมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนาน การเล่นเกมในการเรียนรู้คำศัพท์ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดี ที่สนุกสนานในการเรียน ซึ่งช่วยให้สถานการณ์ในการเรียนในชั้นเรียนได้ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด และสอดคล้องกับแนวคิดของ นิตยา ฤทธิ์โยธิตี (2540: 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น เกมคำศัพท์เหล่านี้เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมคำศัพท์ทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้น เพราะไม่ให้ตนเองเป็นตัวถ่วงของกลุ่มเพื่อน จึงเกิดความรู้สึกดีหรือร้อนที่จะพยายามพัฒนาตนเองให้มีความสามารถด้านคำศัพท์ เนื่องจากผู้วิจัยได้มีการแบ่งกลุ่มให้นักเรียนรับผิดชอบในแต่ละเกมร่วมกัน ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อนำพากลุ่มของตนไปสู่เป้าหมายที่ครูกำหนดไว้

สรุปได้ว่า จากผลการศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตราโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี ก่อนและหลังการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมคำศัพท์อยู่ในระดับมาก แสดงว่านักเรียนมีความผ่อนคลายและสนุกกับการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ไม่มีความกลัววิชาภาษาอังกฤษ เปิดใจรับวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ถึงแม้ว่าวิชาภาษาอังกฤษจะเป็นเป็นวิชาที่เรียนยากสำหรับนักเรียนสายอาชีพ เมื่อได้รับการสอนแบบผ่อนคลายโดยการใช้เกมคำศัพท์ จึงยังมีแรงจูงใจอยู่ในระดับสูง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปฏิบัติ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาการเพิ่มขีดความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีตราโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี

แล้วพบข้อควรปรับปรุงแก้ไขเปลี่ยนแปลงให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการจัดการสอนครั้งต่อไป ดังนี้

1.1 จากผลการวิจัย พบว่า การสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้เกมคำศัพท์เข้ามาช่วยในการเรียนการสอนทำให้ผลความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนสูงขึ้น และมีผลความแตกต่างของคะแนนสูงขึ้น ดังนั้นควรนำวิธีการสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ไปใช้ในการเรียนการสอนนักเรียนระดับอื่น เช่น ปวช. 1-3 และปวส. 2

1.2 จากผลของแบบสอบถามวัดแรงจูงใจ พบว่า นักเรียนยังต้องการให้ผู้สอนคิดและเตรียมกิจกรรมให้ ดังนั้นจึงควรเพิ่มเครื่องมือที่เกี่ยวกับอิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์มือถือที่สามารถดาวน์โหลด app ที่เกี่ยวกับคำศัพท์หรือเกมคำศัพท์มาให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ ซึ่งปัจจุบันนี้เด็กวัยเรียนติดเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก ครูควรหาเกมที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษมาเพื่อให้ให้นักเรียนได้เล่นในคาบเรียน และให้นักเรียนจำคำศัพท์คาบละ 10 คำ เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัยที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ในข้อที่ว่า “ฉันเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศทุกครั้งนอกจากมีความจำเป็นจริง ๆ” มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าข้ออื่น ๆ ดังนั้นควรมีการศึกษาเกี่ยวกับวิธีการที่จะทำให้นักเรียนมาเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง เช่น มีการให้คะแนนการเข้าร่วมกิจกรรม หากใครเข้าร่วมทุกครั้งก็จะได้คะแนนเต็ม หากขาดกิจกรรมคะแนนก็ลดลงไป เป็นต้น

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2551). **กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้**. กรุงเทพมหานคร: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์ จำกัด.

ชาธิ์ฟ ลาเต๊ะ. (2560). **ผลสัมฤทธิ์เสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น**

ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านปอหนังกือเปาะ อำเภอรอแฉะ จังหวัดนราธิวาส. การประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติครั้งที่ 2 “มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ นวัตกรรมสร้างสรรค์สังคม” วันที่ 5-6 สิงหาคม 2562 ณ ห้องประชุมเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา: 619-630.

นิตยา ฤทธิ์โยธี. (2540). **เกมประกอบการสอนอ่านขั้นประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา.

บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). **การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์**. สารนิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- บำรุง ไตรรัตน์. (2560). **วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- ยมลรัตน์ เลหาบุตร. (2555). **พัฒนาการด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนนิรมลชุมพร ที่เรียนรู้จากสื่อวีดีโอคลิปจากเว็บไซต์ยูทูป**. วิทยานิพนธ์ ศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัย สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- สิริวรรณ ไจกระเสน. (2554). **การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัว จังหวัดลำพูน**. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุภาชิต พาณยง. (2555). **การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนรัฐวิทยา กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิทยาลัยครูธนาโปลีเทคนิค. (2561). **รายงานผลการประเมินวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษา ปวส.1 วิทยาลัยเทคโนโลยีครูธนาโปลีเทคนิค จังหวัดราชบุรี: วิทยาลัยเทคโนโลยีครูธนาโปลีเทคนิค**.