

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจของนักเรียนหลังการเรียน โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 21 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 16 แผน 2) แบบทดสอบระหว่างเรียน มีทั้งหมด 32 ฉบับ แบ่งเป็น 8 ชุด แต่ละชุดมี 4 ฉบับ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการคำศัพท์ จำนวน 2 ฉบับ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้เกมประกอบการเรียนคำศัพท์ จำนวน 1 ฉบับ วิเคราะห์ ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ( $t$ -test แบบ dependent samples)

### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีความคognitionในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกณฑ์ประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกคนนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกณฑ์ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อภิปรายผลได้ดังนี้

นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่านักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่มีการใช้เกณฑ์ประกอบการสอนสำหรับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นสิ่งที่แยกใหม่ในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งจากเดิมนักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์แค่บนกระดาน หรือในบัตรภาพ บัตรคำศัพท์ ไม่มีกิจกรรมการสอนแยกใหม่ที่ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน แต่เมื่อนำเสนอที่หลากหลายมาประกอบการสอนคำศัพท์ บรรยายกาศในการเรียนก็เปลี่ยนไป เกมประกอบการสอนคำศัพท์ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนคำศัพท์ การเล่นเกมประกอบการสอนคำศัพท์ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ ความสนุกสนาน ไม่แสดงออกถึงความเบื่อหน่ายทางการเรียน นักเรียนมีความกระตือรือร้น และมีความสนใจที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา เกมประกอบการสอนคำศัพท์ช่วยนักเรียนก็ได้ฝึกทักษะต่างๆ ทั้งการพูด พิงอ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ ให้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ครุยแซงก์ (Cruickshank 1999 : 28 - 32) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกณฑ์ประกอบการสอนไว้ว่า เกมช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของนักเรียน เกมช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ สอดคล้องกับ นิตยาฤทธิ์โภช (2540 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกณฑ์ช่วยให้บรรยายกาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีว่า สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูและนักเรียน ได้มากขึ้น เกมสามารถนำมาระบุกต์ในการสอนคำศัพท์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานในบทเรียน และยังสร้างความคognitionในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกด้วย ซึ่งผลการวิจัยโดยภาพรวมสอดคล้องกับผลการวิจัยของบุพิน จันทร์ศรี (2548 : 61) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคognitionในการใช้เกณฑ์ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์พบว่าความสามารถในการ

เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับ จริญญา สอนสุด (2550 : 87) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พนว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ผลการใช้กิจกรรมการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ผู้วิจัยนำกิจกรรมเกมประกอบการสอนคำศัพท์มาช่วยในการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของนักเรียน โดยกิจกรรมเกมที่ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นนั้น นักเรียนทุกคนจะมีส่วนร่วมในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ในส่วนของบรรยายการเด่นเกมนั้นเป็นไปด้วยความสนุกสนาน จากการสังเกต นักเรียนบางคนที่ไม่กล้าอ่านออกเสียงคำศัพท์ หลังเล่นเกมแล้วกลับอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้องและซัดเจน เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง ผู้วิจัยจะทำการทดสอบการอ่านออกเสียงคำศัพท์ระหว่างเรียน ผลการตรวจแบบทดสอบระหว่างเรียนโดยใช้แบบทดสอบการอ่านออกเสียงนั้น นักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมิน

ผลการใช้กิจกรรมการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ด้านการบอกความหมายคำศัพท์นี้ ทำให้นักเรียนมีความตั้งใจ และสนใจเรียนมากขึ้น ผู้วิจัยจะใช้กิจกรรมเกมในการฝึกทักษะการบอกความหมายคำศัพท์ เกมที่ใช้ในการบอกความหมายคำศัพท์ส่วนใหญ่จะเป็นเกมจับคู่บัตรคำศัพท์ กับบัตรภาพ ซึ่งเหมาะสมกับนักเรียนวัยนี้ที่ชอบรูปภาพสีสันสดใสที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเด่นเกม ทำให้นักเรียนทุกคนได้รับความรู้เพิ่มขึ้น เมื่อเล่นเกมแล้วสามารถตอบคำถามได้และสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ดี เกมทำให้นักเรียนมีการพัฒนาด้านการบอกความหมายคำศัพท์ นักเรียนมีโอกาสได้นำคำศัพท์ในบทเรียนมาใช้ในการเด่นเกม ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มมากขึ้น เมื่อถึงตอนทดสอบระหว่างเรียน นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินในการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

ผลการใช้กิจกรรมการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ด้านการสะกดคำศัพทนี้ ผู้วิจัยได้สอนให้นักเรียนฝึกสะกดคำศัพท์ในขั้นนำเสนอ และให้นักเรียนลองฝึกสะกดคำช้าๆ หลายๆ รอบ นักเรียนบางคนยังสะกดไม่ได้ เมื่อถึงขั้นฝึก ผู้วิจัยได้นำเกมมาช่วยพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ สำหรับกิจกรรมเกมที่ใช้ในการฝึกทักษะการสะกดคำนั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมที่ให้นักเรียนช่วยกันค้นหาอักษรเพื่อนำมาเรียงเป็นคำศัพท์ เช่น เกม Animals Rally นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องออกไปหาตัวอักษรคำศัพท์ในบริเวณโรงเรียนตามแผนที่ แล้วนำมาเรียงเป็นคำศัพท์ตามบัตรภาพที่กำหนด นักเรียนในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมและช่วยกันคิดตัวสะกดที่ถูกต้อง ซึ่งเกมนี้เป็นเกมที่นักเรียนชอบและขอให้ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นอีกรัง เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมเกมในแต่ละชั่วโมง ผู้วิจัยจะทำการ

ทดสอบการสะกดคำศัพท์ของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบการสะกดคำศัพท์และการตรวจแบบทดสอบระหว่างเรียน นักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมิน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนเด่นเก่งที่ช่วยฝึกฝนในเรื่องการสะกดคำศัพท์ นักเรียนได้ร่วมมือกันหาตัวอักษรที่จะต้องนำมาเรียงเป็นคำศัพท์ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

ผลการใช้กิจกรรมการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยชน์นั้น นักเรียนจะต้องเรียนโครงสร้างประโยคที่มีความยากมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจะต้องทำการสอนนักเรียนให้เข้าใจโครงสร้างประโยคก่อน จากนั้นจึงนำคำศัพท์มาใช้ในประโยค แต่เนื่องจากวัยของนักเรียนห้าปีที่สาม ที่ยังไม่สามารถอ่านและเขียนภาษาไทยได้ จึงต้องนำกิจกรรมมาประกอบการสอน ผู้วิจัยจึงต้องคัดเลือกเกมที่จะสามารถทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยชน์มากขึ้น เมื่อสื้นสุดกิจกรรมเกมในแต่ละชั่วโมง ผู้วิจัยจะทำการทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยชน์ และจากการตรวจแบบทดสอบระหว่างเรียนนั้นนักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมิน

จากการการศึกษา สรุปได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ ทำให้นักเรียนมีความรู้ในด้านคำศัพท์เพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนเรียน เกมประกอบการสอนทำให้นักเรียนก็ได้ฝึกทักษะต่างๆ ทั้งการพูด ฟัง อ่าน และเขียน เกมทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยหลังจากนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น แม้ว่าในการทดสอบหลังเรียนบางทักษะนักเรียนจะไม่ผ่านเกณฑ์ แต่นักเรียนก็มีผลคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ วีด (Weed อ้างถึงใน ยุพิน จันทร์ศรี 2548 : 20) ที่กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนภาษากรที่ระบบเสียงของภาษาได้ดีและสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ พูด อ่าน และเขียน และครุยแซงก์ (Cruickshank 1999 : 28 - 32) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนว่า ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ อีกทั้งเป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่จะน้อยด้วยด้วยความสามารถ ผลการวิจัยโดยภาพรวมสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กรุณา ดิษเจริญ (2547 : 1) ได้ศึกษาการศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติ ต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนน ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม

## 2. ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อภิปรายได้ดังต่อไปนี้

นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าเกมที่ใช้สอนนั้นเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสทบทวนคำศัพท์ และเมื่อนักเรียนได้เล่นเกมก็เป็นการจัดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนช้าๆ และเล่นเกินในทุกๆชั่วโมง เป็นผลให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ เกมประกอบการสอนคำศัพท์ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น เมื่อนักเรียนมีความสนใจในการเรียนก็จะส่งผลต่อการจัดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งผลการวิจัยโดยภาพรวมสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรรรถพร ศิลากา้ว (2538 : 82) ซึ่งพบว่า กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และวิชัย สายคำอิน (2541 : 50) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ พบว่า ความคงทนในการจำความหมายภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งสองกลุ่มแตกต่างกัน โดยกลุ่มที่เรียนแบบไม่มีเกมประกอบมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 53.46 ต่ำกว่ากลุ่มที่เรียนแบบมีเกมประกอบซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 57.75 ผลการวิจัยครั้งนี้ขัดแย้งกับผลการวิจัยของ สิริลักษณ์ เท่องกาญจน์ (2531 : 62) ซึ่งได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยมีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ จำนวน 60 คน โดยใช้เกมประกอบการสอนในขั้นตอนการนำเสนอคำศัพท์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้เท่ากับ 95.27 สูงกว่ากลุ่มควบคุมซึ่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้เท่ากับ 91.97 ซึ่งผู้จัดดังกล่าวได้ให้เหตุผลว่าเป็นเพราะนักเรียนไม่คุ้นเคยกับวิธีการสอนแบบมีเกมประกอบ เนื่องจากเป็นเกมเพื่อการสื่อสาร นอกจากนี้นักเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มนี้มีความคุ้นเคยกับการเรียนคำศัพท์แบบท่องจำและสะกดคำอยู่ก่อนแล้ว

สาเหตุหนึ่งที่นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้อาจมาจากการที่ครูได้แจ้งให้นักเรียนทราบว่าหลังจากการทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ครั้งแรกกว่าอีก 14 วัน จะมีการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์อีกรอบหนึ่งโดยครูจะใช้แบบทดสอบคำศัพท์ฉบับเดิม ซึ่งนักเรียนอาจจำข้อสอบ หรือคำศัพท์ที่ปรากฏในข้อสอบได้ นอกจากนี้ นักเรียนอาจมีการฝึกฝน ทบทวนคำศัพท์เหล่านั้นเพิ่มเติม จึงทำให้นักเรียนยังทำคะแนนจากแบบทดสอบความรู้คำศัพท์หลังการทดสอบครั้งแรกแล้ว 14 วัน

### 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในภาพรวมอยู่ในระดับดีมากและทุกคนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

สาเหตุสำคัญอาจมาจากบรรยายในการเรียนที่เปลี่ยนไป นักเรียนทุกคนได้เข้าร่วมกิจกรรม มีโอกาสแสดงออก มีความนั่นในใจตัวเองมากขึ้น การทำงานร่วมกันภายในกลุ่มนักเรียน และจากค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในการเล่นเกมครั้งนี้ สามารถอธิบายได้ว่าเกมสามารถสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งแตกต่างจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยที่นำไปที่เน้นให้ผู้เรียนจำกนูกളบที่การใช้ภาษา และผู้สอนเป็นผู้กำหนดกิจกรรมทั้งหมด ซึ่งนักเรียนไม่มีส่วนร่วม และจากความคิดเห็นของนักเรียนโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจหลังจากเรียน การสอนโดยใช้เกม พนักงานนักเรียนเข้าใจคำอธิบายของครูเกี่ยวกับกติกาการเล่นเกม สังเกตได้จากนักเรียนเด่นเกม นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมที่ถูกต้อง ไม่โกรธและยอมรับเมื่อตัวเองแพ้ระหว่างเด่นเกมนักเรียน ไม่มีการโกรธเพื่อให้ตัวเองหรือกลุ่มตัวเองเป็นผู้ชนะ และนักเรียนทุกคนมีส่วนในการเล่นเกม เนื่องจากในกิจกรรมเกมส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นเกมเป็นกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มนักเรียน จะเป็นคนแบ่งหน้าที่กันเองว่าใครจะเป็นหัวหน้า รองหัวหน้าหรือสมาชิกในกลุ่มอาจมีบางครั้งที่มีการขัดแย้งกันเล็กน้อยภายในกลุ่ม ซึ่งผู้วัยรุ่นได้ทำการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าด้วยการสัมมตัวนักเรียนเพื่อให้การเล่นเกมดำเนินไปตามปกติ นักเรียนทุกคนเล่นเกมด้วยความสนุกสนาน สังเกตได้จากนักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมซึ่งนักเรียนมีความคิดเห็นกับผู้วัยรุ่น เช่น “หนูเล่นเกมแล้วสนุกมากๆค่ะ” “ผมอยากรีบเล่นเกมภาษาอังกฤษอีก” สำหรับเกมที่นักเรียนเล่นนั้น ส่วนใหญ่นักเรียนจะไม่เคยเล่นมาก่อน ยกเว้นบางเกมที่นักเรียนเคยเล่นมาแล้ว เช่น เกม Simon Says บางเกมที่เล่นนั้นนักเรียนต้องเล่นบริเวณสนามโรงเรียน เช่น เกม Animals Rally เป็นเกมที่นักเรียนจะต้องเดินตามลายแทงเพื่อหาบัตรคำศัพท์ เป็นที่ตื่นเต้นสำหรับนักเรียน นักเรียนมีความคิดเห็นว่า “เกมนี้ตื่นเต้นมาก” “หนูชอบเกมผจญภัยค่ะ” และในทุกเกมผู้วัยรุ่นจะคัดเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เกมที่เลือกมาจะเป็นเกมที่ง่าย และผู้วัยรุ่นจะอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมให้นักเรียนและนักเรียนทุกคนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง สำหรับสื่อการสอนประกอบเกมในวันนี้ ผู้วัยรุ่นเน้นสื่อการสอนที่มีสีสันสดใส รูปภาพที่สวยงาม บัตรคำศัพท์ตัวหนังสือใหญ่อ่านง่าย ทำให้นักเรียนได้รับความรู้จากการเล่นเกม ส่งผลนักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น

จะเห็นว่าการใช้กิจกรรมเกมมาประกอบการสอนคำศัพท์ ในระหว่างการสอนทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน อิกหังกิจกรรมที่แตกต่างไม่จำเจทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม มีความกระตือรือร้น และช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตรงกับกำลังของ ประพันธ์ จุนคำญู (2541 : 45) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอน ได้อย่างมากก่อน เข้าสู่บทเรียนที่จะต้อง

สอนโดยไม่ต้องใช้เวลา漫กนัก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม จะช่วยแก้ปัญหานักเรียนที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษและไม่ชอบเรียนวิชานี้ แต่การจัดกิจกรรมที่ต้องอาศัย ความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนเองก็ต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ เร้าใจสามารถแทรกเข้าไปในบทเรียนได้ และสอดคล้องกับน้ำเสียง โทรัตน์ (2527 : 147) กล่าวว่า เกม มีประโยชน์ในการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเล่นเกมและ ช่วยในการทบทวนบทเรียน นอกเหนือไปแล้วการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ มีส่วนร่วมใน กิจกรรมเกมทุกคน โดยไม่ต้องกังวลว่าจะต้องออกਮาตอบคำถามเดี่ยวเหมือนการเรียนปกติ บรรยายการเรียนที่เป็นทางการน้อยลง มีอิสระในการเล่นเกม ทำให้นักเรียนมีความเพิงพอใจใน การเล่นเกม สอดคล้องกับทฤษฎี มูส (Morse อ้างถึงใน ศุภสิริ โสมากेतุ, 2544 : 48) “ได้ให้ ความหมายไว้ว่าความเพิงพอใจคือทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถถอดความเครียดของผู้ที่ทำงานให้ลด น้อยลง ถ้าเกิดความเครียดมากจะทำให้เกิดความไม่พอใจในการทำงานและความเครียดนี้มีผลมา จากความต้องการของมนุษย์ เมื่อมนุษย์มีความต้องการมากจะเกิดปฏิกิริยาเรียกร้องหาวิธีตอบสนอง ความเครียดก็จะน้อยลงหรือหมดไป ความเพิงพอใจก็จะมากขึ้น”

#### ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

##### 1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

- 1.1 ในการเลือกเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้น ควรพิจารณาถึงความสอดคล้องหรือ ลักษณะของเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 1.2 ครูสามารถออกแบบเกมเพื่อช่วยฝึกทักษะต่างๆ ในวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษอ่อน หรือ สอนไม่ผ่าน

##### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรมีการศึกษา หรือการวิจัยการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนในรูปแบบ ที่สามารถนำใช้ในการจัดกิจกรรม
- 2.2 ควรทำการศึกษาหรือทดลองการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ ไปสอนกับวิชาอื่น เช่น วิชาภาษาไทย