การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง

The Development of Learning Management using Educational Games to Enhance English Vocabulary Memorization on “On The Farm” for Grade 2 Students at Bannongnangloeng School

สุดารัตน์ พิริยะเมธี[1*] ณัฏฐ์ สิริวรรธนานนท์[2]
Sudarat Piriyamatee[1*] Natt Siriwattananon[2]
[1]โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง จังหวัดกาญจนบุรี
[1]Bannongnangloeng school, Kanchanaburi province
[2]คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
[2]Faculty of Industrial Education, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi
*Corresponding author's e-mail: KruSudaratpiriyamatee@gmail.com

Received: September 15, 2025 Revised: October 7,2025 Accepted: February 27, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาและประเมินประสิทธิภาพของเกมการศึกษาในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมถึงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังใช้เกมการศึกษา และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการวิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง จำนวน 20 คน เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา แบบทดสอบก่อน–หลังเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษา (E1/E2) เท่ากับ 81.25/81.75 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$=16.35, S.D.=1.30) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$=9.55, S.D.=2.25) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.73,

S.D.=0.40) ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบริบทของกลุ่มตัวอย่างได้

คำสำคัญ: เกมการศึกษา; การจดจำ; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ความพึงพอใจ

Abstract

This research aimed to develop and evaluate the efficiency of educational games for teaching English vocabulary on the topic "On the Farm" for Grade 2 students. The study also compared learning achievement before and after the intervention and explored student satisfaction toward the learning management. The research was conducted with a purposive sample of 20 Grade 2 students from Ban Nong Nang Loeng School. The research instruments included lesson plans incorporating educational games, pre- and post-tests, and a satisfaction evaluation form.

The results indicated that: The efficiency of the educational game activities (E1/E2) was 81.25/81.75, which exceeded the established 80/80 criterion. The post-test mean score ($\bar{X}$=16.35, S.D.=1.30) was significantly higher than the pre-test mean score ($\bar{X}$=9.55, S.D.=2.25) at a .05 level of statistical significance. The overall student satisfaction was at the highest level ($\bar{X}$=4.73, S.D.=0.40). These findings suggest that learning management through educational games effectively enhances learning achievement within the context of the study group.

Keywords: education game; memorization; learning achievement; satisfaction

บทนำ

ภาษาอังกฤษถือเป็นกุญแจสำคัญในการเปิดประตูสู่โลกกว้างและเป็นสมรรถนะหลักที่สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศภายใต้บริบทโลกไร้พรมแดน โดยเฉพาะทักษะด้านคำศัพท์ที่เป็นรากฐานเบื้องต้นสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ควรสอดคล้องกับตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและใช้คำศัพท์พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2566) อย่างไรก็ตาม จากบริบทการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ณ โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง พบว่าผู้เรียนยังประสบปัญหาในการจดจำคำศัพท์และขาดความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม เนื่องด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการฟัง การอ่าน และการเขียนตามบทเรียนเพียงอย่างเดียว ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วย

ความเบื่อหน่าย นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารในระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้ปัญหาดังกล่าวยังสะท้อนถึงวิกฤตการเรียนรู้ภาษาในระดับชาติที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มักขาดโอกาสในการฝึกฝนทักษะผ่านประสบการณ์จริง

นอกจากอุปสรรคด้านการเรียนรู้โดยทั่วไปแล้ว ผู้วิจัยยังให้ความสำคัญกับบริบทความหลากหลายทางวัฒนธรรม เนื่องด้วยมีกลุ่มนักเรียนชาติพันธุ์ที่อาจประสบปัญหาด้านการสื่อสารและมีกำแพงทางภาษาเป็นทุนเดิมซึ่งสอดคล้องกับสภาพปัญหาในสังคมพหุวัฒนธรรมที่ผู้เรียนมักเผชิญกับความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสื่อการสอนที่ไม่เอื้อต่อภูมิหลังทางภาษา การจัดการเรียนรู้ที่เน้นเฉพาะภาษาเขียนหรือการบรรยายเพียงอย่างเดียว จึงไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุมจากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่มักเน้นการพัฒนาคำศัพท์ในบริบทห้องเรียนทั่วไป แต่ยังขาดการศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้นวัตกรรมเพื่อลดอุปสรรคทางภาษาสำหรับผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะ ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความจำเป็นในการนำเกมการศึกษามาเป็นสื่อกลางเพื่อลดความตึงเครียดและสร้างบรรยากาศเชิงรุกที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กทุกคน โดยเฉพาะกลุ่มชาติพันธุ์กล้าที่จะแสดงออกและสนุกกับการเรียนรู้ภาษาใหม่ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงโดยใช้เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือก้าวข้ามข้อจำกัดด้านภาษาแม่ของผู้เรียน

ด้วยเหตุผลและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงมุ่งสนใจเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง โดยมุ่งหวังให้กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนาทักษะคำศัพท์ให้เกิดความคงทนในหน่วยความจำ และสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางภาษาอังกฤษอย่างยั่งยืนและสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาในระยะยาว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของเกมการศึกษาที่เสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา เรื่อง On the farm

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง โดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นกรอบในการพัฒนานวัตกรรมและออกแบบการวิจัย ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และประสบการณ์ (Constructivism & Experiential Learning): ตามแนวคิดของ Piaget, Vygotsky และ Kolb ที่เชื่อว่าความรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและสร้างความเข้าใจด้วยตนเองผ่านกิจกรรม โดยการใช้เกม On the farm ช่วยให้เด็กได้จำลองสถานการณ์และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับคำศัพท์ใหม่ได้อย่างมีความหมาย

ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมและเกมเป็นฐาน (Active Learning & Game-Based Learning): เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีความกระตือรือร้นผ่านกิจกรรมกลุ่ม (Engagement Theory) ซึ่งช่วยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนที่น่าเบื่อให้กลายเป็นความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Prensky

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ของ Skinner ที่เน้นการเสริมแรงเชิงบวก เช่น การให้รางวัลหรือคำชมเชยเมื่อนักเรียนตอบคำศัพท์ได้ถูกต้องในเกม เพื่อสร้างพฤติกรรมการจดจำที่คงทนและเพิ่มความมั่นใจให้กับผู้เรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องหลายเรื่องพบผลการศึกษาที่สนับสนุนการใช้เกมในการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้:

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้อธิบายว่า ประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง สภาวะหรือคุณภาพของความสามารถในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าที่สุด ทั้งในด้านเวลา ความพยายาม และค่าใช้จ่าย ซึ่งเปรียบเสมือนการดำเนินการที่ถูกต้อง หรือการกระทำสิ่งใด ๆ อย่างถูกวิธี (Doing the thing right) โดยทั่วไปจะวัดผลในรูปแบบของอัตราส่วนหรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) และผลลัพธ์ (Output) ทั้งนี้ คำว่าประสิทธิภาพมักถูกนำไปเปรียบเทียบกับ ประสิทธิผล (Effectiveness) ซึ่งเป็นคำที่มุ่งเน้นการบรรลุวัตถุประสงค์เป็นหลัก และเน้น การทำสิ่งที่ถูกที่ควร (Doing the right thing) มากกว่าการเน้นปริมาณการใช้ทรัพยากร ด้วยความที่ทั้งสองแนวคิดนี้มีความสำคัญต่อการวัดความสำเร็จของการดำเนินงาน จึงมักถูกนำมาใช้ควบคู่กันเสมอในวลีที่ว่า “ประสิทธิภาพและประสิทธิผล”

ปรียานุช วงเวียน (2568) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอน เพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผลการวิจัยที่พบประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานสะท้อนให้เห็นว่า การบูรณาการเกมเข้ากับขั้นตอนการสอนที่เป็นระบบสามารถทำหน้าที่เป็นโครงสร้างค้ำจุนทางปัญญาที่ช่วยให้ผู้เรียนจัดระเบียบข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญและความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นเครื่องยืนยันว่า เกมไม่ใช่เพียงสื่อเสริมเพื่อความสนุกสนาน แต่เป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยนผ่านความรู้สู่การจดจำหลังการเรียนอย่างเป็นรูปธรรม

ชุติพัฒน์ วีระชวนะศักดิ์ และสมถวิล วิจิตรวรรณา (2568) ได้พัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยข้อค้นพบที่ระบุว่านักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดทุกคนนั้น บ่งชี้ถึงพลวัตของเกมในการลดช่องว่างทางการเรียนรู้ และทลายกำแพงความเบื่อหน่ายในห้องเรียนแบบดั้งเดิม การที่เกมสามารถสร้างทัศนคติเชิงบวกได้นั้น เป็นตัวบ่งชี้ว่านวัตกรรมนี้ได้เปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารเชิงรับสู่การเป็นผู้แสวงหาความรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี

เมธินี พวงสังวาลย์ และคณะ (2567) ได้วิจัยการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงและแรงจูงใจ โดยผลการศึกษาที่พบแรงจูงใจในระดับดีทั้งภายในและภายนอก ชี้ให้เห็นว่าเกมทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชิงจิตวิทยาที่สำคัญในการลดตัวกรองทางจิตใจ การที่ความสนุกจากเกมสามารถลดความประหม่าในการใช้ภาษาได้นั้น เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ช่วยสร้างสภาวะความพร้อมทางอารมณ์ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการสะท้อนการเรียนรู้ออกมาเป็นพฤติกรรมการอ่านและการจำคำศัพท์ที่แม่นยำและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

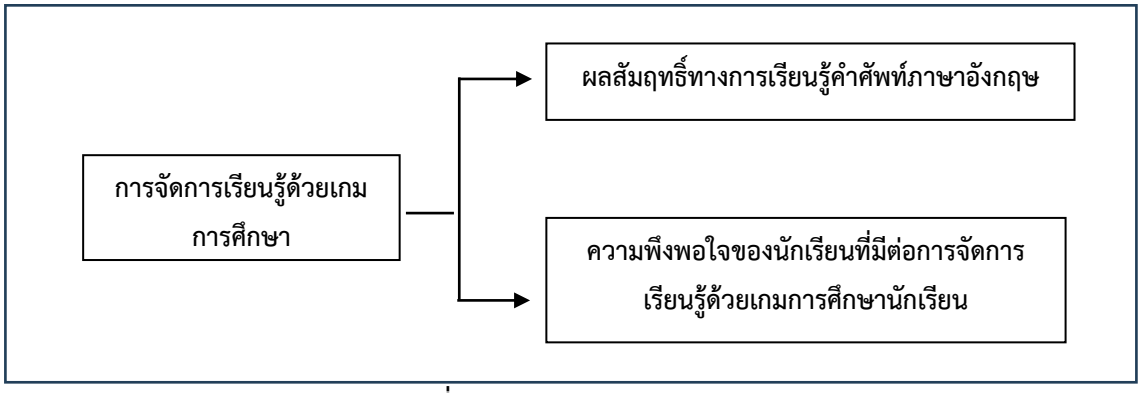
Srinivasan, S., & Ponnambalam, P. (2024) ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมิได้เป็นเพียงเครื่องมือสร้างความบันเทิง แต่เป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการเรียนรู้จากเชิงรับสู่เชิงรุกอย่างสมบูรณ์มีการสะท้อนกลับและการให้รางวัลในเกมทำหน้าที่เป็นแรงเสริมทางบวกที่ช่วยส่งผลให้ผู้เรียนกล้าเผชิญกับอุปสรรคทางความรู้และเกิดการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ความสำเร็จของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังชี้ให้เห็นว่า เกมสามารถเปลี่ยนมโนทัศน์ที่ซับซ้อนให้เป็นสถานการณ์จำลองที่จับต้องได้ ซึ่งเหนือกว่าการท่องจำในระบบดั้งเดิมนำไปสู่การสร้างการจดจำหลังการเรียนและการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ การบูรณาการเกมเข้ากับหลักสูตรจึงเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ลดความตึงเครียดและเอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน

จากทฤษฎีและงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานคือนวัตกรรมทางปัญญาที่บูรณาการแนวคิด Constructivism และ Experiential Learning เพื่อเปลี่ยนผ่านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากเชิงรับสู่เชิงรุกอย่างสมบูรณ์ โดยการออกแบบเชิงระบบที่สอดรับกับพัฒนาการผู้เรียนไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักประสิทธิภาพและประสิทธิผลของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) แต่ยังทำหน้าที่เป็น "โครงสร้างค้ำจุนทางปัญญา" ที่เปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรมเพื่อสร้างการจดจำหลังการเรียน อีกทั้งเกมการศึกษายังเป็นเครื่องมือเชิงจิตวิทยาตามแนวคิดพฤติกรรมนิยมที่ช่วยลดตัวกรองทางจิตใจและสร้างแรงจูงใจผ่านการเสริมแรงเชิงบวก ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีและมีความกระตือรือร้นใน

การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการศาสตร์ด้านการสอนเข้ากับเทคโนโลยีเกมคือแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการสร้างรากฐานความสำเร็จทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

กรอบแนวคิดของการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยนี้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา (ตัวแปรต้น) กับผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น (ตัวแปรตาม) ซึ่งได้แก่ ความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง On the farm และความพึงพอใจของนักเรียน นอกจากนี้ การออกแบบการวิจัยยังคำนึงถึงตัวแปรควบคุม เช่น เวลาเรียน เนื้อหาที่ใช้สอน ระดับชั้นเรียน และสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน เพื่อให้ผลการวิจัยสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามได้อย่างถูกต้องและชัดเจน แผนภาพกรอบแนวคิดจะแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาจะเป็นกลไกหลักที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน รวมถึงความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกระบวนการเรียนรู้อีกด้วย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest–Posttest Design) ซึ่งเป็นรูปแบบการวิจัยที่ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของผลการเรียนรู้ภายในกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา ทั้งนี้ การวิจัยไม่ได้มีการจัดกลุ่มควบคุม เนื่องจากข้อจำกัดด้านบริบทของชั้นเรียนและจำนวนผู้เรียน ผู้วิจัยจึงควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนโดยใช้แผนการสอน ผู้สอน ระยะเวลาเรียน และเนื้อหาการเรียนรู้เดียวกันตลอดการทดลอง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง ต.ดอนแสลบ อ.ห้วยกระเจา จ.กาญจนบุรี จำนวน 20 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 3 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อใช้วัดความรู้คำศัพท์และผลการจดจำภายหลังการเรียนคำศัพท์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ ได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) พบว่า ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 0.50 ทุกข้อ แสดงว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ได้

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา เรื่อง On the farm แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเป็นแบบมาตรส่วนประมาณค่า (Likert Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องพบว่า ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 0.50 ทุกข้อ แสดงว่าแบบประเมินมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นเตรียมการ

ผู้วิจัยเลือกปัญหาที่พบหรือที่ต้องการจะพัฒนาในการจัดการเรียนของตนเองและกำหนดชื่อเรื่องให้เหมาะสมเพื่อนำมาทำวิจัยในชั้นเรียน

ขั้นดำเนินการทดลอง

1.ชี้แจงนักเรียนที่เป็นประชากรกลุ่มตัวอย่างที่จะนำมาทำการวิจัยโดยผู้วิจัยแจ้งถึงวัตถุประสงค์ วิธีการเรียน ข้อตกลงต่าง ๆ ด้วยเกมการศึกษาโดยใช้บัตรคำศัพท์

2. ทำการทดสอบก่อนเรียนวัดระดับความจำของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 20 นาที

3. ตรวจคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วนำไปวิเคราะห์ค่าทางสถิติ

4. ดำเนินการสอนตามแผนการเรียนรู้ทั้งหมด จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 3 ชั่วโมง

5. ทำการทดสอบหลังเรียนวัดระดับความจำของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 20 นาที ตามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. ตรวจคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนแล้วนำไปวิเคราะห์ค่าทางสถิติ

7. ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมการศึกษาด้วยบัตรคำศัพท์โดยจะให้คะแนนแบบมาตรส่วนประมาณค่า ของ (Likert Scale) โดยแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ พัฒนาขึ้นโดยยึดแนวคิดการสร้างแบบวัดความพึงพอใจทางการศึกษา ตามแนวทางของภณิดา ชัยปัญญา (2541) และปรับให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

8. หลังจากการเรียนด้วยเกมการศึกษาโดยการใช้บัตรคำศัพท์ไปแล้ว 3 ชั่วโมง ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการจำคำศัพท์ การวัดความคงทนในการจำคำศัพท์ในการวิจัยครั้งนี้ พิจารณาจากคะแนนหลังเรียนที่สะท้อนการจดจำหลังผ่านกระบวนการเรียนรู้ครบถ้วน โดยมิได้มีการทดสอบซ้ำในระยะเวลาที่ห่างออกไป

9. เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วนำผลการทดสอบก่อนเรียนและผลการทดสอบหลังเรียน ผลคะแนนการวัดความพึงพอใจ รวมทั้งผลคะแนนแบบทดสอบความคงทนทางการจำไปวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักการทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm ในระดับชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/ 80 ของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง On the farm ในระดับชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง

เครื่องมือ	**จำนวนคน (n)**	**คะแนนกิจกรรมระหว่างเรียน**		**คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (หลังเรียน)**	
		(ค่าเฉลี่ย)	**E_1**	**(ค่าเฉลี่ย)**	**E_2**
กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	20	(16.25)	81.25	(16.35)	81.75

จากตารางที่ 1 พบว่า กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง On the farm ในระดับชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน (E1/ E2) เท่ากับ 81.25/81.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงให้เห็นว่าเกมที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม โดย E1 หมายถึง ร้อยละของคะแนน

เฉลี่ยจากกิจกรรมระหว่างเรียน ซึ่งได้จากคะแนนการทำกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 20 คะแนนเต็ม และ E2 หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้งที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง On the farm ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	df	t	P
การทดสอบก่อนเรียน	20	9.55	2.25	19	16.48*	.000
การทดสอบหลังเรียน	20	16.35	1.30			

*ระดับนัยสำคัญที่ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 9.55 คะแนน และค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 16.35 คะแนน และจากการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1.	กิจกรรมเกมบัตรคำมีความน่าสนใจและสนุกสนาน	4.85	0.37	มากที่สุด
2.	กิจกรรมช่วยให้เข้าใจคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น	4.70	0.47	มากที่สุด
3.	การใช้บัตรคำทำให้เรียนรู้คำศัพท์ได้เข้าใจมากขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด
4.	เกมกิจกรรมมีความสนุกสนานและเหมาะสม	4.75	0.44	มากที่สุด
5.	การเรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้บัตรคำกระตุ้นให้กล้าแสดงออก	4.65	0.49	มากที่สุด
6.	การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	4.80	0.41	มากที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
7.	กิจกรรมเกมการศึกษาทำให้ทำงานร่วมกับเพื่อนได้ดีขึ้น	4.60	0.50	มากที่สุด
8.	เวลาเรียนที่ใช้ในกิจกรรมเกมการศึกษาเหมาะสม	4.70	0.47	มากที่สุด
9.	ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมได้เข้าใจง่าย ชัดเจน	4.85	0.37	มากที่สุด
10.	โดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา	4.60	0.50	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	**4.73**	**0.40**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่าโดยรวมนักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.73, S.D.= 0.40) เมื่อพิจารณารายข้อตามลำดับพบว่ารายการประเมินทั้ง 10 ข้อ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.60 ถึง 4.85 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ โดยข้อที่มีลำดับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ข้อที่ 1 กิจกรรมเกมบัตรคำมีความน่าสนใจและสนุกสนานและข้อที่ 9 ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมได้เข้าใจง่ายชัดเจน

ผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm ในระดับชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 คน ผลการศึกษาสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

1) กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm ในระดับชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน (E1/E2) เท่ากับ 81.25/81.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2) จากการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง พบว่ามีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าโดยรวมกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.73, S.D.=0.40)



ภาพที่ 2 กิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน

อภิปรายผล

จากการดำเนินงานวิจัย เรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง On the farm สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองนางเลิ้ง ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมเกมการศึกษามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมสามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมายการเรียนรู้ ผลดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของปรียานุช วงเวียน (2568) ที่พบว่า การใช้เกมร่วมกับกิจกรรมการสอนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอนเรื่องคำศัพท์พื้นฐานรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของเทคนิคการสอนช่วยให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ กุสุมา เสนานาค (2568) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ยืนยันว่านวัตกรรมที่ผ่านกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบจะส่งผลต่อประสิทธิภาพอย่างมีนัยสำคัญ ประเด็นที่น่าสนใจคือ เกม On the farm สามารถสร้างความสมดุลระหว่างกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะมีการวิเคราะห์เนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษามีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของสุชาดา อินทะผิว (2562) ที่พบว่า การใช้เกมคำศัพท์ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ระบุว่าเกมคือเครื่องมือสร้างแรงจูงใจชั้นดี และยังสอดคล้องกับงานของ ชุติพัฒน์ วีระชวนะศักดิ์ และสมถวิล วิจิตรวรรณา (2568) เรื่อง การพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drinks โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่พบว่า Game-based Learning ช่วยให้การจำและสะกดคำแม่นยำขึ้น จากการที่นักเรียนชั้น ป.2 สามารถสร้าง “การจดจำหลังการเรียน” ได้ดีกว่าการเรียนแบบปกตินั้น อาจเป็นเพราะเกมช่วยเปลี่ยนบทบาทผู้เรียนให้เป็น Active Learner สอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธินี พวงสังวาลย์ และคณะ (2568) เรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ยืนยันว่ากิจกรรมที่สนุกสนานช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์เสียงและจดจำคำศัพท์ใหม่ได้ดียิ่งขึ้น จากการใช้สื่อประสมในเกม On the farm

3. การศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ในส่วนของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา เรื่อง On the farm พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” โดยมีค่าเฉลี่ย 4.73 ซึ่งสอดคล้องกับข้อสรุปในงานวิจัยของปรียานุช วงเวียน (2568) และกุสุมา เสนานาค (2568) ที่ระบุว่าผู้เรียนมักมีความพึงพอใจสูงสุดต่อนวัตกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและยังไปในทิศเดียวกับงานของปราณี กองจินดา (2549) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะการคิดและผลสัมฤทธิ์ได้อย่างมีนัยสำคัญ เมื่อวิเคราะห์ผ่านแนวคิดของเมธินี พวงสังวาลย์ และคณะ (2568) จะเห็นได้ว่าเกมที่เหมาะสมกับช่วงวัยจะสร้างแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก ประเด็นวิพากษ์ที่สำคัญคือ เกม On the farm ช่วยลดกำแพงทางภาษา ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย การได้รับผลป้อนกลับเชิงบวก จากการชนะเกมหรือทำแต้มได้ตามเป้าหมายคือหัวใจสำคัญที่สร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ให้แก่เด็ก ส่งผลให้เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นปัจจัยเกื้อหนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนในอนาคต

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง (โดยไม่มีกลุ่มควบคุม จึงอาจมีความเสี่ยงต่อความตรงภายใน ในบางประการ ได้แก่ Maturation ผู้เรียนอาจมีพัฒนาการตามวัยที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติระหว่างช่วงเวลาการทดลอง Testing Effect การทำแบบทดสอบก่อนเรียนอาจส่งผลให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับรูปแบบข้อสอบและทำคะแนนหลังเรียนได้ดีขึ้น เหตุการณ์ภายนอกที่เกิดขึ้นระหว่าง

การทดลองอาจส่งผลต่อผลการเรียนรู้ ความคลาดเคลื่อนที่อาจเกิดจากเครื่องมือวัดหรือกระบวนการวัดผล อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้ดำเนินมาตรการเพื่อลดผลกระทบดังกล่าว ได้แก่ ใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันทั้งก่อนและหลังเรียน พร้อมเฉลยที่ชัดเจน ดำเนินการสอนและควบคุมการทดลองโดยครูผู้สอนคนเดียวกันตลอดกระบวนการ กำหนดระยะเวลาการทดลองในช่วงเวลาสั้น (3 ชั่วโมง) เพื่อลดผลของ maturation และ history ควบคุมเนื้อหา เวลา และสภาพแวดล้อมการเรียนให้เหมือนกันทุกครั้ง แม้ว่าจะมีข้อจำกัดดังกล่าว แต่ผลการวิจัยยังสะท้อนแนวโน้มเชิงบวกของการใช้เกมการศึกษาในการเสริมสร้างความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในบริบทของกลุ่มตัวอย่างนี้

นอกจากนี้ การใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังโดยไม่มีกลุ่มควบคุม อาจส่งผลต่อความตรงภายในของการวิจัย เนื่องจากไม่สามารถเปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มที่ไม่ได้รับการทดลองได้โดยตรง ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงของคะแนนหลังเรียนอาจได้รับอิทธิพลจากปัจจัยอื่นร่วมด้วย อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ลดผลกระทบดังกล่าวโดยควบคุมเงื่อนไขการทดลองให้เหมือนกันทุกครั้ง ได้แก่ ผู้สอนคนเดียวกัน เนื้อหาเดียวกัน ระยะเวลาเรียนเท่ากัน และดำเนินการทดลองภายในช่วงเวลาสั้น เพื่อลดอิทธิพลของตัวแปรแทรกซ้อน

ผลการวิจัยจึงควรตีความภายใต้บริบทของกลุ่มตัวอย่างนี้ และควรมีการศึกษาครั้งต่อไปโดยใช้กลุ่มควบคุมเพื่อยืนยันผลการวิจัยให้มีความเข้มแข็งยิ่งขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้คือ แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาที่สามารถนำมาใช้พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา โดยกิจกรรมเกมบัตรคำช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและสนับสนุนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบริบทของห้องเรียนขนาดเล็ก ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาในบริบทที่ใกล้เคียงกัน โดยการใช้เกมเป็นสื่อกลางไม่เพียงแต่ช่วยทลายกำแพงทางภาษาและความแตกต่างทางวัฒนธรรมในกลุ่มนักเรียนชาติพันธุ์ได้อย่างมีนัยสำคัญ การบูรณาการกิจกรรมเกมบัตรคำศัพท์ยังทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการบ่มเพาะแรงจูงใจภายในและสร้างเจตคติเชิงบวกต่อวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งช่วยลดความตึงเครียดและเปลี่ยนความกลัวให้กลายเป็นความกล้าแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ ท้ายที่สุดองค์ความรู้นี้ได้พิสูจน์ให้เห็นว่าความสุขคือรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะทางภาษาที่ยั่งยืน ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในพื้นที่ห่างไกลได้สูงขึ้น แต่ยังส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกันอันเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

กุสุมา เสนานาค. (2568). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์, 44(1).

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชุติพัฒน์ วีระชวนะศักดิ์, และ สมถวิล วิจิตรวรรณา. (2568). การพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Food and Drinks โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ใน รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เบญจมิตรวิชาการ ครั้งที่ 15 (หน้า 210–220). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธนบุรี.

ทิศนา แขมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปราณี กองจินดา. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลขในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบซิปปา. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

ปรียานุช วงเวียน. (2568). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย, 15(1), 45–58.

ภณิดา ชัยปัญญา. (2541). การพัฒนาแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนในระดับชมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เมธินี พวงสังวาลย์, ยุพิน ยืนยง, และ อัญชนา พานิช. (2567). การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษา. วารสารวิจัยและวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 7(2), 85–98.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2566). ตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สุชาดา อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.

Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). SAGE Publications.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.

Nation, I. S. P. (2001). Learning vocabulary in another language. Cambridge University Press.

Piaget, J. (1972). The psychology of the child. Basic Books.

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. McGraw-Hill.

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

Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. Macmillan.

Srinivasan, S., & Ponnambalam, P. (2024). Game-based learning and its impact on students' motivation and academic performance. International Journal of Educational Technology, 21(1), 34–47.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.