

การพัฒนาเกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Development of A Vocabulary Guessing Game to Enhance English Language Skills for Grade 4 Students

อนันต์พล ชื่นชม^{1*}, ณัฐพล หล่อนิล² และ ชุตินา เกตุษา³

Ananpon Chuenchom^{1*}, Nattapon Lonin and Chutima Ketsa³

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครสุวรรณภูมิ^{1,2,3}

Information Technology and Digital Innovation, Faculty Science and Technology,

Bangkok Suvarnabhumi University^{1,2,3}

E-Mail: ananpon@bsu.ac.th^{1*}

(Received : February 20, 2025; Revised : November 28, 2025; Accepted : December 11, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมทายคำศัพท์ที่พัฒนาขึ้น และเพื่อพัฒนาเกมทายคำศัพท์เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพลมานีย์ จำนวน 20 คน ซึ่งได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมทายคำศัพท์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน ($\bar{X} = 21.40$, S.D. = 3.38) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 12.45$, S.D. = 3.38) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ เกมทายคำศัพท์ที่พัฒนาขึ้นมีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.51 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 51 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ : เกมทายคำศัพท์, ทักษะทางภาษาอังกฤษ, ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ABSTRACT

This study aimed 1) to compare the English learning achievement of Grade 4 students before and after instruction using a vocabulary guessing game developed for this research, and 2) to develop a vocabulary guessing game designed to enhance English language skills appropriate for primary-level learners. The sample consisted of 20 Grade 4 students from Wat Phon Mani School, selected through purposive sampling. The research instruments were the vocabulary guessing game and an English achievement test. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a paired-samples t-test.

The results revealed that the students' post-test English achievement scores ($\bar{X} = 21.40$, S.D. = 3.38) were significantly higher than their pre-test scores ($\bar{X} = 12.45$, S.D. = 3.38) at the .05 level of significance. In addition, the developed vocabulary guessing game yielded an effectiveness index (E.I.) of 0.51, indicating a 51% improvement in students' learning progress, which met the predetermined criterion.

Keywords: Vocabulary Guessing Game, English Language Skills, Grade 4 Student

บทนำ

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การใช้อินเทอร์เน็ต การรับสื่อผ่านโทรทัศน์และภาพยนตร์ การศึกษาความรู้ทางวิชาการ รวมถึงการใช้ภาษาในงานเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมือที่จำเป็นอย่างยิ่งในการแสวงหาความรู้ การศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการเข้าถึงองค์ความรู้ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ภาษาอังกฤษถูกกำหนดให้เป็นหนึ่งในสาระการเรียนรู้พื้นฐานของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย

ปัญหาหลักในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษคือการที่นักเรียนรู้คำศัพท์น้อย ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนภาษาอังกฤษ การรู้คำศัพท์ เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษา หากนักเรียนรู้คำศัพท์น้อยจะยากต่อการเรียนงานวิจัยของ สุชาติา อินทะผิว [1] ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์จำกัดมักประสบความยากลำบากในการทำ ความเข้าใจเนื้อหาและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่ควรจะเป็น.

นอกจากนี้ พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย [2] ยังระบุว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียนของผู้เรียน และเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษโดยรวม.

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่พัฒนาเกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากรู้และสนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากเกมนั้นสร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลิน รูปแบบของเกมที่มีความหลากหลายจะช่วยให้ผู้เรียนมีความ กระตือรือร้นในการเรียนรู้คำศัพท์และเสริมสร้างทักษะทางภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน และนำความรู้ไปต่อยอดในการ เรียนและการใช้ชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1 เพื่อพัฒนาเกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

1.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมทายคำศัพท์

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมในการเรียนการสอนได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เนื่องจาก เกมได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มความสุขและความมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ภายใต้แนวคิดที่ว่า การเรียนรู้ที่น่าสนใจสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้มาก และมีผลการศึกษาในด้านต่าง ๆ ที่ชี้ให้เห็นถึง ประโยชน์ของการใช้เกมในกระบวนการเรียนรู้

ในด้านทฤษฎี Game-Based Learning (GBL) เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่นำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือใน กระบวนการสอนและเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะและผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านประสบการณ์การเล่น เกม GBL สามารถประยุกต์ใช้ได้ตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไปจนถึงระดับสูง ทั้งนี้ แนวคิดดังกล่าวเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความสนุก ท้าทาย และมีปฏิสัมพันธ์ ทำให้ผู้เรียนเกิด แรงจูงใจ ตั้งใจเรียน และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ GBL ยังช่วยส่งเสริมการทดลองคิดอย่าง สร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในปัจจุบัน

รงค์เทพ ล้อมณี [3] ที่ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในการ เรียนมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ทักษะการพูดของผู้เรียนพัฒนาขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การนำเกมมาประยุกต์ใช้ใน ห้องเรียนทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน และสามารถเรียนรู้ในลักษณะของการมีส่วนร่วม แบบ Active Learning ซึ่งเป็นรูปแบบที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี

ปิยธิดา จันกะณา [4] ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ด้วยเกมออนไลน์ (Wordwall): กรณีศึกษานักศึกษาศาขาวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ผลการวิจัยพบว่า เกมคำศัพท์ออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะต่าง เช่น ทักษะการจดจำ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการนำไปประยุกต์ใช้ นอกจากนี้ การใช้เกมคำศัพท์ออนไลน์ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานจากการเล่นเกม อีกทั้งยังสามารถนำความรู้จากเกมคำศัพท์ออนไลน์ไปใช้ทบทวนบทเรียนและเป็นแรงบันดาลใจในการค้นคว้าคำศัพท์เพิ่มเติมได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การจัดการเรียนรู้ที่นำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการสอนและเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความสนุก ท้าทาย และมีปฏิสัมพันธ์ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ตั้งใจเรียน และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือการวิจัย

1.1 เกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ

1.1.1 ศึกษา และวิเคราะห์เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำมาสร้างเนื้อหาของเกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ

1.1.2 ศึกษารูปแบบ และวิธีการสร้างเกมด้วย Construct 2 โดยเลือกรูปแบบเกมเป็นแนวตอบคำถาม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผู้เล่นจะต้องเติมคำศัพท์ในช่องว่างให้ถูกต้องเพื่อผ่านไปด่านต่าง ๆ

1.1.3 สร้างเกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย 6 หมวดคำศัพท์ ได้แก่ 1) หมวดวิชา 2) หมวดกีฬา 3) หมวดอาชีพ 4) หมวดสถานที่ 5) หมวดผลไม้ 6) หมวดสัตว์

1.1.4 นำเสนอเกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมและความน่าสนใจของเกม กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ แล้วนำผลการประเมินมาพิจารณาค่าเฉลี่ย พบว่า มีความเหมาะสมระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.11 โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า ระดับน้อยที่สุด

1.1.5 นำเสนอเกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.2.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Dependent)

1.2.2 การวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของเกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างจาก Construct 2 ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตรดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) ของบุญชม ศรีสะอาด [5]

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพลมานีย์ เขตลาดกระบัง จังหวัด กรุงเทพมหานคร จำนวน 53 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดพลมานีย์ เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน โดยได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.1 ดำเนินการวิจัยในช่วงเวลาระหว่างเดือนพฤษภาคม 2566 – เดือนกันยายน 2567

3.2 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เป็นเนื้อหาจากวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วยเนื้อหาย่อยจำนวน 6 หมวดคำศัพท์ ดังนี้ 1) หมวดวิชา 2) หมวดกีฬา 3) หมวดอาชีพ 4) หมวดสถานที่ 5) หมวดผลไม้ 6) หมวดสัตว์

3.3 การพัฒนาเกมทายคำศัพท์ในงานวิจัยนี้ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software Development Life Cycle: SDLC) ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญดังนี้

3.3.1 ขั้นวิเคราะห์ความต้องการ (Requirement Analysis) ศึกษาคุณลักษณะของผู้เรียน เนื้อหาคำศัพท์ และรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4

3.3.2 ขั้นตอนออกแบบ (Design) ออกแบบโครงสร้างเกม รูปแบบการเล่น อินเทอร์เฟซ ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

3.3.3 ขั้นพัฒนา (Development) พัฒนาเกมทายคำศัพท์ตามแบบที่กำหนด พร้อมสร้างข้อมูล คำศัพท์และรูปแบบเกมแบบมีระดับความท้าทาย

3.3.4 ขั้นทดสอบ (Testing) ทดสอบความถูกต้องของการทำงาน การแสดงผล และความเหมาะสมของเกมก่อนนำไปใช้จริง

3.3.5 ขั้นนำไปใช้ (Implementation) นำเกมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและเก็บข้อมูลผลการเรียนรู้

3.3.6 ขั้นประเมินผลและปรับปรุง (Evaluation) ประเมินประสิทธิภาพของเกมจากผู้เชี่ยวชาญ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แล้วปรับปรุงให้เหมาะสม

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ (Dependent t-test)

นอกจากนี้ การประเมินประสิทธิผลของเกมทายคำศัพท์ใช้ ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2551, หน้า 102) โดยคำนวณจากสูตรของ ดังนี้

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนของทุกคน}}$$

ผลการวิจัย

1. การหาดัชนีประสิทธิผลของเกมหายคำศัพท์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาดัชนีประสิทธิผลของเกมหายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของเกมหายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน		ดัชนีประสิทธิผล	
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	E.I.	ร้อยละ
20	30	249	428	0.51	51.00

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของเกมหายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 0.51 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ค่าดัชนีประสิทธิผล คือ 0.50 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 51.00

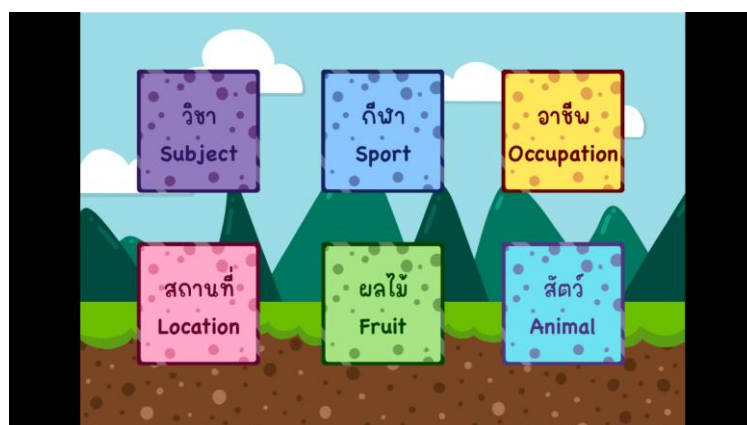
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมหายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมหายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ

ทดสอบ	คะแนนเต็ม	n	$\bar{X}$	S.D.	t-test	p-value
ก่อนเรียน	30	20	12.45	3.38	10.40	0.0000
หลังเรียน	30	20	21.40	3.38		

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 21.40, S.D. = 3.38) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 12.45, S.D. = 3.38) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพที่ 1 เกมหายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ (หน้าเลือกหมวดคำศัพท์)

จากภาพที่ 1 ในหน้านี้ผู้เล่นจะต้องเลือกหมวดคำศัพท์ที่ต้องการฝึกทนาย โดยแต่ละหมวดจะเป็นชุดคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนั้น ๆ เมื่อผู้เล่นเลือกหมวดคำศัพท์แล้ว ระบบจะพาเข้าสู่หน้าทำกิจกรรมทนายคำศัพท์ตามหมวดที่เลือก เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกทำความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ในหมวดนั้นอย่างเป็นลำดับขั้นตอน



ภาพที่ 2 เกมทนายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ (หมวดวิชา)

จากภาพที่ 2 ในหน้านี้ผู้เล่นต้องเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์ในหมวดวิชา หากผู้เล่นกรอกตัวอักษรผิด ระบบจะลดพลังชีวิตทีละส่วน แต่หากกรอกถูกต้อง ระบบจะพาเข้าสู่คำศัพท์หรือด่านถัดไปเพื่อทำกิจกรรมทนายคำศัพท์ต่อไป



ภาพที่ 3 เกมทนายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ (หมวดกีฬา)

จากภาพที่ 3 ในหน้านี้ผู้เล่นต้องเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์ในหมวดกีฬา หากผู้เล่นกรอกตัวอักษรผิด ระบบจะลดพลังชีวิตทีละส่วน แต่หากกรอกถูกต้อง ระบบจะพาเข้าสู่คำศัพท์หรือด่านถัดไปเพื่อทำกิจกรรมทนายคำศัพท์ต่อไป



ภาพที่ 4 เกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ (หมวดอาชีพ)

จากภาพที่ 4 ในหน้านี้ผู้เล่นต้องเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์ในหมวดอาชีพ หากผู้เล่นกรอกตัวอักษรผิด ระบบจะลดพลังชีวิตที่เหลือน้อย แต่หากกรอกถูกต้อง ระบบจะพาเข้าสู่คำศัพท์หรือด่านถัดไปเพื่อทำกิจกรรมทายคำศัพท์ต่อไป



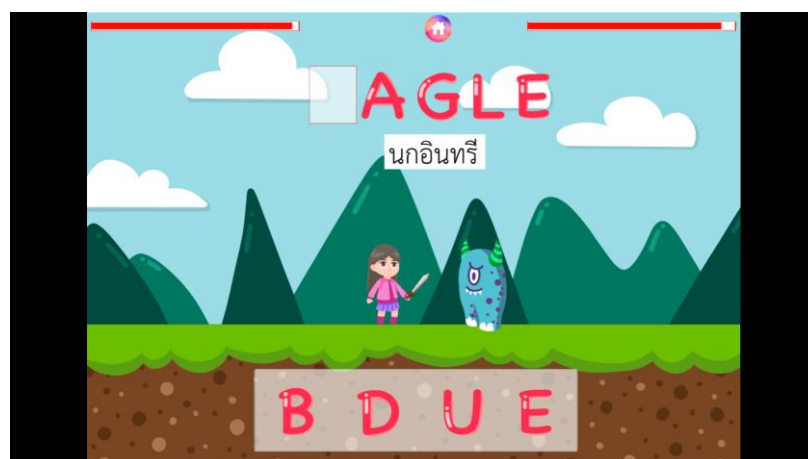
ภาพที่ 5 เกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ (หมวดสถานที่)

จากภาพที่ 5 ในหน้านี้ผู้เล่นต้องเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์ในหมวดสถานที่ หากผู้เล่นกรอกตัวอักษรผิด ระบบจะลดพลังชีวิตที่เหลือน้อย แต่หากกรอกถูกต้อง ระบบจะพาเข้าสู่คำศัพท์หรือด่านถัดไปเพื่อทำกิจกรรมทายคำศัพท์ต่อไป



ภาพที่ 6 เกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ (หมวดผลไม้)

จากภาพที่ 6 ในหน้านี้ผู้เล่นต้องเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์ในหมวดผลไม้ หากผู้เล่นกรอกตัวอักษรผิด ระบบจะลดพลังชีวิตที่เหลือนั้น แต่หากกรอกถูกต้อง ระบบจะพาเข้าสู่คำศัพท์หรือด่านถัดไปเพื่อทำกิจกรรมทายคำศัพท์ต่อไป



ภาพที่ 7 เกมทายคำศัพท์ เพื่อเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษ (หมวดสัตว์)

จากภาพที่ 7 ในหน้านี้ผู้เล่นต้องเติมตัวอักษรภาษาอังกฤษลงในช่องว่างให้ถูกต้องตามความหมายของคำศัพท์ในหมวดสัตว์ หากผู้เล่นกรอกตัวอักษรผิด ระบบจะลดพลังชีวิตที่เหลือนั้น แต่หากกรอกถูกต้อง ระบบจะพาเข้าสู่คำศัพท์หรือด่านถัดไปเพื่อทำกิจกรรมทายคำศัพท์ต่อไป

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า เกมทายคำศัพท์ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิผลในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างชัดเจน โดยนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าสื่อเกมทายคำศัพท์มีความเหมาะสมในการนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งในด้านการสร้างแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และความท้าทายในการผ่านด่านต่าง ๆ ของเกม ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องตอบคำศัพท์ให้ถูกต้องจึงจะสามารถผ่านด่านได้ ลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง รู้สึกมีเป้าหมายในการเรียน และช่วยส่งเสริมกระบวนการจดจำคำศัพท์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานของ ปิยธิดา จันคณะ [4] ที่ศึกษาการใช้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยเกมออนไลน์ (Wordwall) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ พบว่าการใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ สนใจบทเรียน และพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ การจดจำ และการนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะลักษณะของเกมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญของ Active Learning เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ รงศเทพ ลิ้มมณี [3] ที่ระบุว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และพัฒนาทักษะการพูดได้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมมากกว่าการท่องจำ

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การนำเกมทายคำศัพท์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ ตั้งใจเรียน และเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตามสมมติฐานของการวิจัย ตลอดจนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อพัฒนาการด้านภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

การอัปเดตเนื้อหาเกมให้ทันสมัยและครอบคลุม จะช่วยตอบสนองความต้องการของนักเรียนและเทรนด์การศึกษาในปัจจุบัน โดยการพัฒนาฐานข้อมูลที่รองรับการเรียนรู้ที่หลากหลายและสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในเกม เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและประสิทธิภาพของเกมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ควรพัฒนาเกมให้รองรับหลายแพลตฟอร์มทั้งในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC), สมาร์ทโฟน (iOS/Android), และแท็บเล็ต รวมถึงแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถเล่นผ่านเว็บเบราว์เซอร์ การทำเช่นนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเกมได้ง่ายจากอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยไม่จำกัดแค่แพลตฟอร์มเดียว

การรองรับหลายแพลตฟอร์มยังช่วยเพิ่มความสะดวกและยืดหยุ่นในการใช้งาน ทำให้ผู้เรียนสามารถเล่นเกมได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะอยู่ที่โรงเรียนหรือที่บ้าน ทั้งนี้ การพัฒนาเกมให้รองรับหลายแพลตฟอร์มยังสามารถเพิ่มโอกาสในการเผยแพร่และขยายกลุ่มผู้ใช้ได้อย่างกว้างขวาง สร้างความต่อเนื่องในการเรียนรู้และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] สุชาติ อินทผวิ. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย. *วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์*, 5(2), 49-60.
- [2] พิสมัย รุ่งโรจน์นิมิตชัย. (2548). การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจาก การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, บัณฑิตวิทยาลัย.

- [3] รงเทพ ลิ้มมณี. (2563). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยรังสิต.
- [4] ปิยธิดา จันกะณา, วิลาสินี ปาเฉย, และปทุมพร บุญชุม. (2567). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยเกมออนไลน์ (Wordwall): กรณีศึกษานักศึกษาศาสาวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. *วารสารอักษราพิบูล*, 5(1), 75-88.
- [5] บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.