

การพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 DEVELOPMENT OF ENGLISH VOCABULARY GAMES FOR GRADE 4 STUDENTS

ธัญมัย สีแนน*
เยาวลักษณ์ ฉัตรกรวินกานต์*
ศุภมาส ผกาภาศ**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาปัญหาและแนวทางในการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3) เพื่อ ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ วิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านช่องแคบ อำเภอช่องแคบ จังหวัดตาก ที่กำลังศึกษา อยู่ในภาค เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 25 คน ได้มาจากการเลือกอย่างเจาะจง ผลการวิจัยนี้พบว่า 1) เด็ก ในโรงเรียนนั้น ไม่ค่อยมีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงมีแนวทางในการพัฒนาเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษขึ้นเพื่อ พัฒนาทักษะด้านการจดจำ 2) ผลการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งใช้กระบวนการวงจร การพัฒนาระบบ (SDLC) โดยใช้โปรแกรม Construct2 เป็นเครื่องมือในการพัฒนา 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 อยู่ใน ระดับความพึงพอใจมาก

คำสำคัญ: เกม, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Abstract

The purpose of this research, 1) Study to problems and guidelines for developing English vocabulary games For grade 4 students. 2) Develop to English vocabulary games for Prathom Suksa 4 students and 3) Study to satisfaction towards the use of English vocabulary games of Prathom Suksa 4. The sample group used in the research was the grade 4 students of Ban Chong Khaep School, Chong Khaep District, Tak Province, who were studying in the 1st semester, academic year 2561, number 25. This research found are 1) Children in that school Not having much knowledge and understanding in English The researcher therefore has guidelines for developing English vocabulary games for Develop recognition skills 2) Children in that school Not having much knowledge and understanding in English The researcher therefore has guidelines for developing English vocabulary games for Develop recognition skills 3) Results of student satisfaction towards the development of English vocabulary It was found that students had overall satisfaction with an average of 4.27 at a very satisfactory level.

* หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

** การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา (แขนงคอมพิวเตอร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร
อาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

บทนำ

ปัจจุบันมีเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้นอย่างมากมาเป็นยุคที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ง่ายรวมไปถึงเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ก้าวหน้าขึ้นเช่นเดียวกัน โดยสื่อในปัจจุบันนั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อที่จะให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นที่แตกต่างจากการเรียนภายในห้อง ซึ่งสื่อในปัจจุบันนั้นมีหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น เกม เพลง สื่อ CAI เป็นต้น ซึ่งสื่อที่สามารถเรียกความสนใจเรียนรู้ของเด็กให้หันมาสนใจได้เป็นอย่างดี อันเนื่องมาจากเด็กในปัจจุบันได้เติบโตมากับเทคโนโลยีทำให้เด็กมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีและสามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ได้อย่างคล่องแคล่ว สื่อเกมมีลัทธิเดียวเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะด้านการจำ คำศัพท์ของเด็กได้เป็นอย่างดี เพราะจะสามารถดึงดูดความสนใจโดยอาศัยเทคนิคความสวยงามและเสียงประกอบให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น (ธนกฤต โพธิ์ชัย, 2555) ทั้งนี้เด็กจะสามารถออกเสียงใกล้เคียงเจ้าของภาษาหากทำการใส่เสียงประกอบเข้าไปในสื่อการสอน ซึ่งสื่อเหล่านี้จะสามารถช่วยให้เด็กได้สนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการเล่นรวมทั้งเกิดการเรียนรู้ไปในเวลาเดียวกันซึ่งทำให้เด็กไม่เกิดความเบื่อหน่ายและสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้นานมากขึ้นขณะเรียนรู้

ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่สำคัญมากในปัจจุบันเนื่องจากผู้คนทั่วโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารกัน ซึ่งถ้าหากใครสามารถสื่อสารภาษากลางของโลกได้ก็จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่บุคคลนั้นในหลายๆ ด้าน เช่น การท่องเที่ยว การติดต่อซื้อขายสินค้ากับต่างประเทศ หน้าที่การงานในต่างประเทศ เป็นต้นและภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีแนวโน้มที่จะเป็นภาษาที่ผู้คนทั่วไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันมากที่สุด ดังนั้นเด็กทุกคนสมควรที่จะอ่านออกเขียนได้เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศในอนาคตเพื่อนำความรู้ที่ได้มาพัฒนาประเทศต่อไป ดังนั้นเด็กควรจะเริ่มจากการจำคำศัพท์ให้ได้เสียก่อนเนื่องจากคำศัพท์ถือว่าเป็นหนึ่งในพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญก่อนที่จะได้เริ่มเรียนรู้ภาษาในขั้นต่อไป ถ้าหากเด็กไม่สามารถจำคำศัพท์ได้จะทำให้ไปกระทบการเรียนรู้ในส่วนอื่นๆ ทั้ง การฟัง พูด อ่าน เขียน เนื่องจากไม่รู้คำศัพท์จึงไม่สามารถเรียงวลีหรือประโยคภาษาอังกฤษได้ทำให้เด็กฟังภาษาอังกฤษ ไม่ออก ไม่สามารถอ่านและเขียนภาษาอังกฤษได้จนทำให้เด็กไม่สามารถสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้ในที่สุด การสื่อสารไม่ได้ทำให้เด็กเหล่านั้นขาดโอกาสหลายๆ ส่วนที่จำเป็นต้องใช้ภาษาในการได้มาไป อาทิ เช่น ไม่สามารถสมัครงานที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษได้หรือไม่สามารถทำการค้าขายสินค้ากับต่างชาติได้ทำให้เสียรายได้ในส่วนที่ควรจะได้ไป เป็นต้น

เด็กในโรงเรียนแถบชนบทนั้นไม่ค่อยมีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษและไม่มีสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษเท่าที่ควร เด็กนักเรียนโรงเรียนบ้านช่องแคบก็เกิดปัญหาในลักษณะนี้เช่นเดียวกัน คือเด็กไม่ค่อยสนใจเรียนในเวลาเรียนเท่าที่ควรทำให้คะแนนสอบออกมาได้ไม่ดึ๊ง ซึ่งปัญหานี้อาจจะมาจากรูปแบบการสอนที่เน้นให้เด็กท่องจำและจดตามที่อาจารย์ผู้สอนพูดซึ่งอาจจะทำให้เด็กเบื่อหน่ายและไม่ตั้งใจเรียนจึงทำให้เด็กไม่รู้ภาษาอังกฤษเท่าที่ควร การเรียนการสอนไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนแต่เพียงในห้องเรียนเท่านั้นผู้เรียนสามารถเรียนที่ใดเวลาใดก็ได้ตามต้องการรวมไปถึงรูปแบบการเรียนไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นสื่อการสอนเท่านั้นแต่การเรียนรู้ควรอยู่ในหลายๆ รูปแบบ เช่น เกม ที่เด็กๆ ชอบเล่นซึ่งเด็กจะมีความสนใจมากกว่าการเรียนแบบท่องจำทั่วไป เนื่องจากมีความสนุกสนานมากกว่าและสามารถส่วนร่วมกับสื่อได้มากกว่าการเรียนแบบเดิมๆ อีกทั้งเกมยังมีการให้คะแนนแก่ผู้เข้าแข่งขันทำให้เด็กเกิดการพัฒนาคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น และอาจารย์สามารถนำเกมนี้ไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนได้อย่างง่ายดายซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนทำให้เด็กสนใจเรียนในเนื้อหามากยิ่งขึ้น

จากปัญหาข้างต้นทางผู้วิจัย จึงมีความสนใจในการพัฒนาเกมเพื่อช่วยในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นและช่วยให้การเรียนวิชาภาษาอังกฤษสนุกสนานไม่น่าเบื่อทำให้เด็กๆ เกิดความอยากเรียนรู้ โดยสื่อที่ทางผู้วิจัยจะได้ทำการจัดทำนั้นเป็นสื่อรูปแบบเกมภาษาอังกฤษโดยอิงเนื้อหาจากหนังสือเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัญหาและแนวทางในการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ระเบียบวิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขต ตำบลช่องแคบ อำเภอพบพระ จังหวัดตาก ทั้งหมด 8 โรงเรียน จำนวน 188 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านช่องแคบ หมู่ 1 ตำบลช่องแคบ อำเภอ พบพระ จังหวัดตาก จำนวน 25 คน โดยเลือกอย่างเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แบบสัมภาษณ์เพื่อศึกษาปัญหาและแนวทางในการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเป็นแบบสัมภาษณ์ลักษณะแบบกึ่งโครงสร้าง โดยผ่านจากการตรวจสอบจากที่ปรึกษา และนำไปสัมภาษณ์ครูสอนวิชาภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 4

2. โปรแกรม Construct 2 เพื่อใช้ในการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้เกมภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยประกอบไปด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านความสะดวกในการใช้งาน และได้มีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยได้ค่าระหว่าง 0.80 - 1.00 และค่าความเชื่อถือเท่ากับ 0.88 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นภาพรวม และรายด้าน

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย หรือ มัชฌิมเลขคณิต (Arithmetic Mean) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2543)
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (ระวีวรรณ ชินะตระกูล, 2538)

ผลการศึกษาหรือผลการวิจัย

ผลการศึกษาการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีดังต่อไปนี้

1. ผลการสัมภาษณ์วิชาภาษาอังกฤษจากครูสอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าเด็กในโรงเรียนนั้นไม่ค่อยมีความรู้ความเข้าใจในภาษาอังกฤษเท่าที่ควรผู้วิจัยจึงทำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษขึ้นมาเพื่อพัฒนาทักษะด้านการจดจำการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมเป็นสื่อที่สามารถเรียกความสนใจการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี เกมมีลัทธิเดียวเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่พัฒนาทักษะด้านการจำศัพท์ เพราะจะสามารถดึงดูดความสนใจโดยอาศัยเทคนิคความสวยงามภาพและเสียงประกอบให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นโดยใช้ โปรแกรม Construct 2 ในการทำเกม

2. การพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาเกมโดยนำเอาผลจากการสัมภาษณ์ปัญหาและแนวทางในการพัฒนาเกมจากครูสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาด้วยโปรแกรม Construct 2 โดยใช้กระบวนการวงจรการพัฒนาาระบบ (SDLC) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้ (วิวัฒน์ พัฒนา ,2553)

- 2.1 ศึกษาการใช้โปรแกรม Construct 2 ที่ใช้ในการทำเกม โดยใช้การค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- 2.2 คิดค้นตัวเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 2 โรงเรียน มาเป็นแนวทางในการจัดทำสื่อเกม
- 2.3 นำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้ออกแบบไว้ไปสอบถามอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อนำข้อคำแนะนำไปปรับปรุงในการจัดทำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อไป
- 2.4 นำ Flowchart และ Story Board มาให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบเนื้อหา
- 2.5 ออกแบบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษลงคอมพิวเตอร์
- 2.6 สร้างเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษลงโปรแกรม Construct 2 และนำตัวเกมที่สร้างไปขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อนำไปปรับปรุงตัวเกมให้สมบูรณ์
- 2.7 แก้ไขตามข้อเสนอแนะตามที่อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป



ภาพที่ 1 สื่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีผลความพึงพอใจต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	14	56.00
หญิง	11	44.00
รวม	25	100.00
อายุ		
ต่ำกว่า 10 ปี	1	4.00
10-15 ปี	22	88.00
15 ปีขึ้นไป	2	8.00
รวม	25	100.00
อาชีพ		
นักเรียน	23	92.00
ครู	2	8.00
รวม	25	100.00

จากตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ประเมินแบบสอบถามโดยจำแนกตามเพศพบว่าผู้ประเมินจำนวน 25 คน มีจำนวนเพศชายมากกว่าเพศหญิงโดยเพศชายมีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 56.00 เพศหญิงจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00 จำแนกตามอาชีพพบว่าผู้ประเมินจำนวน 25 คนนักเรียน 23 คนคิดเป็นร้อยละ 92.00 ครู 2 คนเป็นร้อยละ 8 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้การพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ลักษณะการใช้งาน	ค่าเฉลี่ย	S.D	แปลค่า
1. ด้านเนื้อหา	4.25	0.74	พึงพอใจมาก
1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	4.24	0.76	พึงพอใจมาก
1.2 ความยากง่ายของเนื้อหา	4.16	0.78	พึงพอใจมาก
1.3 การใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	4.44	0.70	พึงพอใจมาก
1.4 เนื้อหาเหมาะสมกับวัย	4.16	0.73	พึงพอใจมาก
2. ด้านการออกแบบ	4.32	0.77	พึงพอใจมาก
2.1 รูปภาพและสีมีความสวยงาม	4.52	0.75	พึงพอใจมากที่สุด
2.2 ตัวอักษรอ่านง่ายและสีสันทสวยงาม	4.08	0.80	พึงพอใจมาก
2.3 เสียงมีความชัดเจน	4.36	0.79	พึงพอใจมาก
2.4 การออกแบบเกมมีความน่าสนใจ	4.32	0.79	พึงพอใจมาก
2.5 การอ่านออกเสียงถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	4.32	0.73	พึงพอใจมาก
3. ด้านความสะดวกในการใช้งาน	4.27	0.77	พึงพอใจมาก
3.1 สามารถเลือกเรียนได้ด้วยตนเอง	4.24	0.81	พึงพอใจมาก
3.2 เกมมีการใช้งานง่าย	4.24	0.76	พึงพอใจมาก
3.3 เนื้อหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.36	0.79	พึงพอใจมาก
3.4 มีคู่มือและขั้นตอนการใช้งานชัดเจน	4.12	0.71	พึงพอใจมาก
ความพึงพอใจภาพรวม	4.27	0.77	พึงพอใจมาก

จากผลตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 โดยพบว่าในด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.32 มีผลความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามนั้นมีความพึงพอใจในเรื่องของรูปภาพและสีของสื่อเกมที่มีความสวยงาม และด้านความสะดวกในการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 โดยมีผลความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าสื่อสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ใช้งานง่าย และสามารถเลือกเรียนได้ด้วยตัวเอง

อภิปรายผล

การจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน กระตือรือร้นไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน คำศัพท์ส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียน ถึงแม้ว่านักเรียนจะตอบผิดบ้างก็ตาม แต่นักเรียนก็มีความพอใจในการเล่น เกม ได้ฝึกทักษะต่างๆ ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน เกมช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น โดยความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนอยู่ในระดับชอบมาก เพราะนักเรียนรู้สึกสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม และได้ฝึกออกเสียง คำศัพท์ที่ตนได้เรียนทั้งได้ใช้ความคิดในการคิดคำศัพท์ การจำคำศัพท์ และการสะกดคำ ซึ่งสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนจะทำให้นักเรียนสนุกสนาน บรรายากศาในท้องเรียนไม่ตึงเครียด นักเรียนได้ปลดปล่อยอารมณ์ และมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนจึงทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดี โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐวราพร เปลียนปรารถ และ สุทัศน์ นาคัจั่น (2558) โดยทำงานวิจัยเรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งพบว่ามีผลความพึงพอใจของการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ระดับความพึงพอใจมากเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดี ดังนี้

1. ครูสามารถออกแบบเกมเพื่อช่วยฝึกทักษะต่างๆ ในวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษอ่อนหรือสอบไม่ผ่าน
2. ควรทำการทดลองสอนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน 2 กลุ่มโดยกลุ่มหนึ่งเรียนแบบวิธีสอนปกติ และอีกกลุ่มหนึ่งเรียนโดยใช้การพัฒนาเกมคำศัพท์
3. ควรทำการออกแบบการสอนโครงสร้างประโยคโดยใช้เกมประกอบการสอน
4. การใช้เกมคำศัพท์ประกอบนั้น เป็นการฝึกทักษะโดยใช้เกมเข้ามาประกอบเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์ และทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยควรมีการต่อยอดเพิ่มเติมในส่วนของเนื้อหาคำศัพท์ เสียง ภาพที่มีสีสันที่ดึงดูดเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้สามารถเล่นเกมได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น และยังสามารถพัฒนาไปในส่วนของเกมสามมิติ เพื่อให้มีความสมจริงในการเล่น เกม เพิ่มความท้าทายของเกมมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ยังช่วยเพิ่มความสนใจของนักเรียนที่จะเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นด้วยสื่อเทคโนโลยีทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราณ, สุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธนกฤต โพธิ์สี. (2555). ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศน์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2543). รวบรวมบทความการวิจัย การวัดและประเมินผล. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ศรีอนันต์.
- ระวีวรรณ ชินะตระกูล (2538). วิธีวิจัยการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.