

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

IMPROVING GRADE 5 STUDENTS LEARNING ENGLISH VOCABULARY  
BY USING VOCABULARY GAME

Received: December 6, 2023

Revised: May 20, 2024

Accepted: May 31, 2024

ศิริพร กุนแก้ว<sup>1\*</sup>

Siriphon Kunkaew<sup>1\*</sup>

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Master of Education Program in English Language Teaching, Ramkhamhaeng University, Thailand

\* Corresponding Author, E-mail: Mysiriphon1996@gmail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนเคี่ยม โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน โรงเรียนบ้านดอนเคี่ยม อำเภอท่าแซะ จังหวัดชุมพร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายโดยใช้วิธีการจับสลาก ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 8 ชั่วโมง แบบแผนการวิจัย เป็นแบบกลุ่มเดียว สอบก่อนเรียนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test แบบ dependent และการตรวจสอบเชิงเนื้อหา การศึกษาวิจัยพบว่า 1) คะแนนของนักเรียนหลังจากใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้คำศัพท์, เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### ABSTRACT

This research aims to compare the English vocabulary before and after learning English vocabulary of 5th graders at Ban Don Kham School using English vocabulary games for learning activities. 2) To study the use of English vocabulary games. The sample group used in this study was 15 fifth graders at Ban Don Kiem School, Tha Sae District, Chumphon Province, 1st semester.

The academic year 2566, which is derived from a simple sampling method using a lottery method, research period of 8 hours, research plan as a single group, pre-school and post-school exams. The tools used in this study are 1) learning management plan using English vocabulary games 2) English language vocabulary test with 4 choices of 30 questions. Data analysis used statistics on mean, standard deviation, dependent t-test, and content examination. The study found that 1) students' scores after using English vocabulary games were statistically significantly higher than before using English vocabulary games at the level.05

**Keywords:** Learning English Vocabulary, Vocabulary Games

## บทนำ

การเรียนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสำคัญหลายประการ ซึ่งหนึ่งในองค์ประกอบนั้นได้แก่ การรู้และเข้าใจความหมายคำศัพท์ บริยานุช คิมหะจันท์ (2558, 181) ได้กล่าวว่า คำศัพท์มีความสำคัญมาก และจำเป็นต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรกเพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษา เมื่อนักเรียนมีคลังคำศัพท์มาก จะทำให้เกิดการเรียนรู้ในทุกทักษะของภาษาอังกฤษ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ดังนั้นจึงต้องใช้กระบวนการการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ถ้าความรู้ด้านคำศัพท์มีเพียงพอ การเรียนภาษาอังกฤษก็จะได้ดี รวมถึงการมีความเชี่ยวชาญในการนำคำศัพท์ไปใช้ได้ถูกต้องก็ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษให้เพิ่มขึ้น ความสำคัญของคำศัพท์ภาษาอังกฤษนี้จะช่วยให้นักเรียนที่ เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สามารถเรียงลำดับตัวอักษรได้ ถูกต้อง กล่าวพูด กล่าวอ่าน และสามารถเขียนเป็นประโยคตามหลักไวยากรณ์ได้อย่างมั่นใจ คำศัพท์ เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา เพราะเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้สื่อ ความถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของแต่ละบุคคลยังถือเป็นปัจจัยหลักที่สามารถบ่งบอกได้ว่าบุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ (พรสวรรค์ สีป้อ, 2550) นอกจากนี้ พรพิศ งามพงษ์ (2557) และ Wilkins (1972, 111) ยังกล่าวว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานของภาษาที่สำคัญที่สุดสำหรับการสื่อสาร เพราะคำศัพท์เป็นหน่วยกำเนิดความหมาย ความคิด ความรู้สึก ความต้องการที่ผู้สื่อสารต้องการแสดงออกให้ผู้อื่น ทราบ ในการเรียนและการสอนภาษาต่างประเทศโดยทั่วไปเริ่มต้นจากสอนคำศัพท์ แต่สาระหลักของการสอนมักเน้นที่การสอนการใช้ไวยากรณ์เป็นหลัก ในช่วงประมาณ 2 ทศวรรษที่ผ่านมา การสอนภาษาต่างประเทศได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านการเรียนการสอนคำศัพท์แพร่หลายมากขึ้น ทำให้เกิดแนวโน้มว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญเทียบเท่ากับการสอนไวยากรณ์ในปัจจุบันเพราะคำศัพท์เป็น

องค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความหมายทางภาษาที่มีความสำคัญในการสื่อสารมาก ความรู้ทางโครงสร้างภาษาอังกฤษมีส่วนทำให้สามารถสื่อความหมายได้ แต่ที่สำคัญไปกว่านั้นคือ การมีความรู้ด้านคำศัพท์จะทำให้สื่อความหมายได้มากกว่า หมายความว่า ความรู้ทางโครงสร้างภาษาอังกฤษจะมีจำกัด แต่ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มีมากก็ยังสามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ ตรงกันข้ามถ้าขาดความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็จะทำให้ไม่สามารถในการเข้าใจความหมายและสื่อสารไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษของผู้วิจัย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนบางส่วนไม่สามารถจดจำความหมายของคำศัพท์และไม่สามารถนำคำศัพท์ที่ได้เรียนไปแล้วมาต่อยอดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าหาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าวแนวทางในการสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพอาจส่งเสริมให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น จากการศึกษาปัญหาและความสำคัญของคำศัพท์ดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงความสำคัญในการหาวิธีการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ที่เหมาะสมมาใช้เพื่อพัฒนานักเรียนในด้านความสามารถของการนำคำศัพท์มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และรู้จัก การนำสิ่งที่ได้รับจากการเรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

ประนอม สุรัสวดี (2539, 32) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการ เรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วม ร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผล นั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

ในระยะเวลา 2 ปีการศึกษา ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 และหลังได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนจำความหมายของคำศัพท์ไม่ได้เท่าที่ควร และนำคำศัพท์ที่ได้เรียนไปแล้วมาต่อยอดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไม่ได้ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำ เพราะความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนคละกัน (เก่ง กลาง อ่อน) ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าหาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าว พบว่าแนวทางในการสอนคำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพ ที่ทำให้นักเรียนจดจำได้โดยไม่ต้องท่องจำ แต่เป็นการเรียนรู้โดยอาศัยหลัก จิตวิทยา ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนก็ต่อเมื่อมีความสนใจในวิชานั้น ๆ ถ้าต้องการให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนตลอดช่วงเวลาเรียน ผู้สอนต้องพยายามสร้างบรรยากาศให้สนุกสนานเพลิดเพลิน การจัดการเรียนการสอนโดยผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลายเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศในขณะเรียนให้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยให้นักเรียนจดจำเรื่องที่เรียนได้แม่นยำ

จากการศึกษาปัญหาและความสำคัญของคำศัพท์ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ปัญหาเหล่านี้ เกิดขึ้นจากการที่นักเรียนแปลไม่ออก เขียนไม่ได้ ไม่รู้คำศัพท์ ไม่สามารถอ่านภาษาอังกฤษได้ ดังนั้นครูควรคำนึงถึงความสำคัญในการหาวิธีในการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ที่เหมาะสม มาใช้กับการพัฒนา นักเรียนด้านความสามารถของการนำคำศัพท์มาใช้ได้อย่างเต็มที่ เพราะฉะนั้น เพื่อให้ นักเรียนได้รับความรู้ และรู้จักการนำสิ่งที่ได้รับจากการเรียนไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ ครูผู้สอนควรพัฒนาการสอนของตนเองให้มากขึ้นกว่าเดิม จะทำให้ปัญหาที่ของการเรียนรู้คำศัพท์ลดน้อยลง เพราะเหตุนี้ ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนเคี่ยมจังหวัดชุมพร มีความประสงค์ในการนำเกมส์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Vocabulary Games) เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการสอนนักเรียน เป็นจำนวน 4 เกม ซึ่งทำให้การเรียนรู้คำศัพท์มีความแปลกใหม่ จะช่วยกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความตื่นตัว อยากรู้ อยากเห็น และสนุก เป็นการสร้างบรรยากาศสำหรับชั้นเรียน เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จะเป็นประโยชน์สูงสุดต่อตัวของนักเรียน นอกเหนือจากนี้ยังเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของผู้วิจัยต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถก่อน-หลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนเคี่ยม โดยใช้เกมส์คำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2) เพื่อศึกษาการใช้เกมส์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

### ขอบเขตของการวิจัย

- 1.ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนเคี่ยม ต.รับร้อ อ.ท่าแซะ จ.ชุมพร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 27 คน
- 2.กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนเคี่ยม ต.รับร้อ อ.ท่าแซะ จ.ชุมพร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 15 คน
- 3.เนื้อหา การทำวิจัยในครั้งนี้ใช้คำศัพท์ที่ครอบคลุมและสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 , 7 เรื่อง Where Animals Live และ Go and Get in Touch วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน อ15101 จากเนื้อหาสาระของวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในหนังสือเรียน Say Hello 5
- 4.ระยะเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยจะใช้เวลาในดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เป็นเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 12 ชั่วโมง ไม่รวมทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

## กรอบแนวคิดของงานวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น (Independent variables) ได้แก่ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ตัวแปรตาม (Dependent variables) ได้แก่ การเรียนรู้คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

## สมมติฐานงานวิจัย

นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้น

## วิธีการดำเนินการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนเคี่ยม อำเภอกำแพงแสน จังหวัดชุมพร จำนวน 27 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนเคี่ยม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 15 คน ใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากภายในชั้นเรียน

### 2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ (Independent variable) ในงานวิจัยนี้ได้แก่ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเกมที่ใช้ประกอบด้วย

- 2.1.1 เกมบิงโก
- 2.1.2 เกมกระชิบ
- 2.1.3 เกมจับคู่คำศัพท์
- 2.1.4 เกมคิดเร็ว

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent variables) ได้แก่ การเรียนรู้คำศัพท์

### 3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ใช้เวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 4 คาบ (คาบละ 1 ชั่วโมง) จำนวน 2 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้นใช้ระยะเวลาทั้งหมด 8 คาบ (ชั่วโมง) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

#### 4. วิธีการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการออกแบบเชิงก่อนการทดลอง (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียว สอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One-Group Pretest-Posttest Design) (สมบุญรณ์ สุริยวงศ์ และคนอื่น ๆ, 2544:269) โดยมีแบบแผนการวิจัยดังนี้

ตาราง 1 แบบแผนการวิจัย

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
$T_1$	X	$T_2$

#### 5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

5.1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

5.1.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่ใช้สำหรับการสอน ขอเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแผนการสอนและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาสอนคำศัพท์ตลอดจนศึกษาเกม และเลือกเกมที่มีประสิทธิภาพ เพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์ ซึ่งมีคำศัพท์ทั้งหมด 40 คำ

5.1.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทเรียนที่ใช้ในการทดลองจากหนังสือเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน Say Hello 5 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5.1.3 ศึกษาและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 แผน (8 คาบเรียน 8 ชั่วโมง) ตามเนื้อหาดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Occupation จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Adjective จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง At the zoo จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Comparing จำนวน 2 ชั่วโมง

5.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

5.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์การวิจัย โดยการหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยมีเกณฑ์ กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543: 117) ดังนี้

- +1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นนำผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งข้อที่ผ่านควรมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน มีการประเมินค่าความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.88 ถึง 1

5.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

5.1.7 รูปภาพที่นำมาใช้ในประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ นำมาจาก

<https://web.facebook.com/KBankLive>

## 5.2 แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5.2.1 ศึกษาวิธีการทำแบบทดสอบจากเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี และรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

5.2.2 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ที่นำมาใช้กำหนดขอบเขตของเนื้อหาแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ เพื่อให้เนื้อหาของแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5.2.3 สร้างตารางวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือของแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยจำแนกตามลำดับกระบวนการด้านพุทธิพิสัยตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy)

ตาราง 2 การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือของแบบทดสอบ

เนื้อหา	วัตถุประสงค์	ความรู้ความจำ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์
25 %	ไวยากรณ์	$0.25 \times 0.4 \times 30 = 3$	$0.25 \times 0.3 \times 30 = 2.25$	$0.25 \times 0.3 \times 30 = 2.25$
50 %	ความหมาย	$0.50 \times 0.4 \times 30 = 6$	$0.50 \times 0.3 \times 30 = 4.5$	$0.50 \times 0.30 \times 30 = 4.5$
25 %	การสะกดคำ	$0.25 \times 0.4 \times 30 = 3$	$0.25 \times 0.4 \times 30 = 2.25$	$0.25 \times 0.3 \times 30 = 2.25$

\*หมายเหตุ : ไวยากรณ์เป็นความรู้ในการสร้างประโยค เนื่องจากไวยากรณ์เป็นคำอธิบายความหมายของภาษาและความหมาย

1. ทำให้ผู้เรียนมีเครื่องมือในการสร้างประโยคใหม่เพื่อใช้ในการสื่อสารได้อย่างไม่จำกัดประกอบกับการมีความคิดสร้างสรรค์และวงคำศัพท์ที่กว้างขึ้น

2. ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ไวยากรณ์ในการแต่งประโยคซึ่งจะให้ความหมายที่ชัดเจน

3. การสอนไวยากรณ์เป็นการเตรียมความพร้อมในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Advance organizer) เพราะเป็นการปูพื้นฐานความหรือมให้กับผู้เรียนให้ใช้ภาษาในการสื่อสาร ได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้น

4. การสอนไวยากรณ์ช่วยในการจัดระเบียบภาษาและรวบรวมให้เป็นหมวดหมู่โดยใช้หน่วยย่อย (Discrete items) ในการนิยามไวยากรณ์ให้แคบลงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาได้ง่ายขึ้น

5. ไวยากรณ์ช่วยให้เกิดการสอนที่เป็นระบบและทดสอบผู้เรียนได้เป็นขั้นตอนอย่างเป็นระเบียบช่วยในการส่งผ่าน (Transmission) หรือถ่ายโอนความรู้ในรูปข้อมูลหรือกฎต่างๆ จากผู้ที่มีความรู้มากกว่าไปสู่ผู้ที่มีน้อยกว่า เหมาะกับรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับกฎเกณฑ์และระเบียบวินัย

5.2.4 สร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยต้องการใช้จริงจำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้วัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน

5.2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

5.2.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อตรวจสอบคุณภาพ โดยหาความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย หรือการหาค่า IOC (Index of item objective congruence) โดยมีเกณฑ์ กำหนดความคิดเห็นไว้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543: 117) ดังนี้

+1	หมายถึง	ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
-1	หมายถึง	ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ผ่านเกณฑ์ ตั้งแต่ 0.5 -1.00 คัดเลือกไว้ใช้ได้ ซึ่งผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านพบว่า ข้อคำถามที่อยู่ในเกณฑ์ที่เลือกไว้ใช้ได้มีจำนวน 39 ข้อ

5.2.7 นำแบบทดสอบที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้น ป.6 ซึ่งมีความรู้ในบทเรียนที่ใช้ในการวิจัยนี้

5.2.8 นำแบบทดสอบที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อสอบแต่ละข้อต้องมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของแบบทดสอบที่ทำการคัดเลือกไว้ จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.26 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนก(r) อยู่ระหว่าง 0.26 ขึ้นไป

5.2.9 คัดเลือกแบบทดสอบที่สามารถใช้ได้ จำนวน 30 ข้อ จากนั้นวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ(Reliability) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น 0.76

5.2.10 นำแบบทดสอบที่ได้ไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน

## 6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

6.1 ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

6.2 นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง



6.3 ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประกอบการสอนที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 8 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง

6.4 นำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

6.5 นำผลการทดลองไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

6.6 นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ ทำการสรุปและอภิปรายผลต่อไป

## 7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 วิเคราะห์ผลคะแนนแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

7.2 วิเคราะห์ผลคะแนนแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

7.3 วิเคราะห์ค่าสถิติ Dependent *t*-Testเปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

## 8. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการหาค่าทางสถิติ ดังนี้

### 8.1 สถิติพื้นฐาน

8.1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

8.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation)

8.1.3 ค่าสถิติทดสอบที(Dependent *t*-Test)

### 8.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

8.2.1 หาค่าความยากง่าย(p) ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

8.2.2 หาค่าอำนาจจำแนก(r) ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

8.2.3 หาค่าความเชื่อมั่น(Reliability) ของแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาผลคะแนนสอบก่อนและหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลคะแนนสอบก่อนและหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นักเรียนคนที่ (จำนวน 15 คน )	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)
1	10	13
2	13	21
3	12	24
4	7	16
5	7	12
6	16	21
7	14	28
8	14	20
9	16	29
10	9	17
11	10	15
12	11	18
13	9	25
14	15	29
15	15	18

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเต็มในการทดสอบ 30 คะแนน และมีเกณฑ์ผ่านการทดสอบ 15 คะแนน ผลการทดสอบก่อนเรียนของผู้เรียนมีผลคะแนนสูงสุด 16 คะแนน จำนวน 2 คน และผลคะแนนน้อยที่สุด คือ 7 คะแนน จำนวน 2 คน และผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนมีผลคะแนนสูงสุด 29 คะแนน จำนวน 2 คน และคะแนนที่น้อยที่สุด 12 คะแนน จำนวน 1 คน จำนวนนักเรียนที่ผ่านการทดสอบก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 22.67 และจำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการทดสอบก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 73.33 จำนวนนักเรียนที่ผ่านการทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 86.67 และจำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 13.33

**ตารางที่ 4** แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คะแนน	N	$\bar{x}$	SD	t	Sig.
ก่อนเรียน	15	11.87	3.11	-7.73	0.000
หลังเรียน	15	20.40	5.59		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าคะแนนก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.87 คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.11 คะแนน คะแนนหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.40 คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.59 คะแนน จากคะแนนเฉลี่ยดังกล่าว นักเรียนมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## อภิปรายผล

1.จำนวนนักเรียนที่ผ่านการทดสอบก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 22.67 หรือ 4 คน และจำนวนนักเรียนที่ผ่านการทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 86.67 หรือ 13 คน ซึ่งทั้งนี้เนื่องมาจากพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งได้เลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ตรงกับสภาพปัญหาของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ ลดาวัลย์ แยมครวญ (2559, 13) กิจกรรมหรือการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย พัฒนาทักษะด้านร่างกายและการเรียนรู้ ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งต้องกำหนดกฎเกณฑ์หรือกติกา การเล่น กระบวนการเล่น การเล่นอาจเล่นคนเดียวหรือมากกว่า โดยแบ่งเป็นกลุ่ม อาจมีอุปกรณ์ในการเล่นหรือไม่ได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชฎาพร ยางเงิน (2562) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระกุมารศึกษา อำเภอพยุหะภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำศัพท์โดยใช้เกม มีค่าเท่ากับ 83.89/82.46 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.5 ผลของความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ได้แก่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม โดยภาพรวม ( $\bar{X} = 4.13$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด

2.คะแนนของนักเรียนหลังจากใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการดำเนินการสอนตามแบบแผน โดยเริ่มจากสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2551) กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเสนอหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อ สรุปผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประวิศา นานบุญจิตร (2558, 30) เกมการสอนมีหลากหลายประเภท ขึ้นอยู่กับว่าผู้สอนจะเลือกเกมประเภทใดมาใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งเกมประกอบการสอนแต่ละประเภทนั้นนอกจากจะทำให้เกิดความสนุกสนาน ยังมีการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในการเรียนภาษาในทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการจำ การพูด การเขียน และการอ่าน ทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อาภาภรณ์ศิริพลรักษา (2561) การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนชนเชียงใหม่พัฒนา อำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนโดยใช้เกมเท่ากับ 0.8427 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 84.27 ความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.5 นักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนทันทีสูงขึ้นหลังเรียน 14 วัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.5 กล่าวอีกนัยหนึ่ง สรุปได้ว่าการใช้เกมภาษามีผลอย่างมากในการจดจำคำศัพท์

3. เพื่อศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า จากการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการที่มากขึ้น และเข้าใจในการอ่าน และการออกเสียงภาษาอังกฤษ เมื่อเวลาผ่านไปผู้เข้าร่วมกลุ่มทดลองสามารถจำคำศัพท์ได้มากกว่ากลุ่มควบคุม กล่าวอีกนัยหนึ่ง สรุปได้ว่าการใช้เกมภาษามีผลอย่างมากในการจดจำคำศัพท์

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ควรตรวจแจ้งชื่อเกม อธิบาย กฎ กติกา และสาธิตวิธีการเล่นเกมให้ชัดเจนก่อนทุกครั้ง หรือบางครั้งอาจกำหนดให้ผู้เรียนสาธิตก็ได้ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจจุดประสงค์และวิธีการเล่นเกมในแต่ละครั้ง

1.2 ครูควรเน้นกิจกรรมเกมที่จัดเป็นกลุ่มมากกว่าการแข่งขันที่เป็นคู่หรือรายบุคคล เพราะนักเรียนจะมีความสุขสนุกสนานและตื่นตัวมากขึ้น อีกทั้งนักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันตามศักยภาพของแต่ละคน

1.3 ครูควรคำนึงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมที่มีความเหมาะสม ไม่ยืดเยื้อจนเกินไป

1.4 ครูควรมีวิธีการที่หลากหลายในการแบ่งกลุ่มเพื่อเล่นเกม เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำวิธีการสอนโดยใช้เกมไปประยุกต์ใช้กับการสอนประเภทอื่น เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเรียนรู้แบบร่วมมือ

2.2 ควรทดลองการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนกับกลุ่มตัวอย่างในช่วงชั้นอื่นๆ

2.3 ควรคัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและเนื้อหาที่นำมาใช้

2.4 ควรทำการศึกษาปัญหา อุปสรรค ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อหาแนวทางปรับปรุงแก้ไข และวิธีการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง

## บรรณานุกรม

- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏ. มหาสารคาม
- ปริยานุช คิมพะจันทร์. (2558). ความสำคัญของความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในการเรียนภาษาอังกฤษ. บทความวิชาการ. ฉบับที่ 2. กรุงเทพฯ: วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน.
- ประนอม สุรัสวดี. (2539). กิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปวีรีดา นานูญจิตร. (2558). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- พรพิศ งามพงษ์. (2557). คำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3. ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ นำไปสู่การเรียนรู้ของคนยุคใหม่. กรุงเทพฯ. อักษรเจริญทัศน์.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ลดาวัลย์ แยมครวญ. (2559). *การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2551). 19 *การจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: พิมพ์การพิมพ์.

สมบูรณ์ สุริยวงศ์, สมจิตรา เรืองศรี และ เพ็ญศรี เศรษฐวงษ์. (2544). *ระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา Educational Research Methodology* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

อภาภรณ์ศิริ พลรักษา. (2561). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนเชียงใหม่พัฒนา*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in Language Teaching*. London: Edward Arnold.