



## ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 ที่เรียนรู้ด้วยชุดเกม

### Achievement of English vocabulary recognition by using Games in English listening and speaking class of first vocational certification

อติวัฒน์ ละอาด

Atiwat Laard

อาจารย์แผนกวิชาภาษาต่างประเทศ วิทยาลัยเทคโนโลยีหาดใหญ่อำนวยวิทย์

Lecturer of Foreign Language Department, Hatyai Amnuaywit Technological college

\*Corresponding author, E-mail: th630029@anw.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากชุดเกม  
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 ก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์โดยการใช้เกม และ  
เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนในการเล่นเกมนเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากประชากร นักเรียน  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหาดใหญ่อำนวยวิทย์ จังหวัดสงขลา ที่เรียน  
รายวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด จำนวน 280 คน จากจำนวน 11 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ  
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหาดใหญ่อำนวยวิทย์ จังหวัดสงขลา  
จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้  
คือ 1) แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ชุดเกม มี 3 เกม คือ เกมOXคำศัพท์  
เกมจับคู่ และเกมปริศนาอักษรไขว้ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยชุดเกม สถิติที่ใช้ใน  
การวิจัยคือ ค่า (t-test dependent), ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ (%)  
ผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ  
ผู้เรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.85)

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, ชุดเกม

#### Abstract

The objectives of this research were to compare achievement of English vocabulary  
recognition in English listening and speaking class of first vocational certification students  
learning ability test before and after English vocabulary by using Games and to study the  
Satisfaction of students in learning English vocabulary through games. From the  
population, 280 first-year vocational certificate students from HatYai Amnuaywit  
Technological College, Songkhla Province, were enrolled in the English Listening-Speaking  
course, totaling 280 people from 11 classrooms. The samples were 30 people from 1/1  
year vocational certificate students from HatYai Amnuaywit Technological College,



Songkhla Province, using cluster random sampling. The instrument used in this research were 1) A English vocabulary learning ability test used before and after the implementation of lesson plans 2) Games which are Vocabulary OX game, Matching game and Crossword game. 3) The learning satisfaction survey. The Data analysis was conducted for t-test, Mean, Standard Deviation and Percentage. The finding indicated the learning achievement of first vocational certification students was higher than before using Games at the significant level of .05, The learner's satisfaction about English vocabulary recognition by using Games at the end of lesson was at the highest at level ( $\bar{x} = 4.85$ )

**Keywords:** Achievement, English vocabulary, Games

## บทนำ

ปัจจุบันจำนวนประชากรที่ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารเพิ่มขึ้นไม่ว่าจะเป็น การพูด หรือ การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต จากการใช้ภาษาอังกฤษกันมากกว่าพันล้านคน ทำให้ภาษาอังกฤษได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงธุรกิจระหว่างประเทศ จึงทำให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีผู้สนใจมาก จำนวนมากและภาษาอังกฤษจึงถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (สรศักดิ์ นิमित-รัตนพร : 2556) จะเห็นได้ว่า ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าภาษาอื่นในโลก

ภาษาอังกฤษมีความยาก ดังนั้นการฝึกฝนเป็นสิ่งจำเป็นในการจดจำภาษาอังกฤษ และการศึกษายังต้องปรับปรุงการเรียนการสอนให้ทันสมัยขึ้น เพื่อต่อการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น วรรณพร ศิลาขาว (2557) ได้กล่าวว่าในการเรียนภาษาไม่ว่าภาษาใด หากผู้เรียนยังไม่สามารถรู้ถึงความหมายของคำศัพท์ การพัฒนาด้านความเข้าใจที่จะเรียนรู้ประโยคและนำไปใช้นั้นย่อมมีอุปสรรคอย่างใหญ่หลวง ในผู้เรียนระดับชั้นใด หรือช่วงอายุใดก็ตาม ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และโครงสร้าง มิเช่นนั้นการเรียนการสอนก็ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะในผู้เรียนระดับเริ่มต้น จากปัญหาในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ พบว่า เรื่อง คำศัพท์ การออกเสียง โครงสร้างของคำศัพท์จะเป็นปัญหาในการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ ซึ่งผู้เรียนไทยส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ค่อนข้างน้อย ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของภาษาและความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เป็นสิ่งที่บ่งชี้ให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนภาษา คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนภาษาในด้านทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ดีด้วย แต่ปัญหาในเรื่องการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทยยังคงมีอยู่อีกมากมาย โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ซึ่งมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ค่อนข้างอ่อนถึงปานกลาง แม้จะมีการท่องศัพท์ทุกวัน แต่ก็ไม่สามารถช่วยผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดี เนื่องจากความจำกัดของเวลา และปริมาณของคำศัพท์ที่มีมากเกินไป ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงได้พยายามศึกษาหาแนวทางที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้จดจำคำศัพท์ และนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้มากขึ้น ปัญหาที่พบในงานวิจัยอื่น ๆ เกี่ยวกับการจดจำคำศัพท์ ในงานวิจัยของ อนุภาพ ดลโสภณ (2557) พบว่าถ้าเด็กไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เลย จะทำให้เรียนภาษาได้ยาก โดยเฉพาะ ทักษะการอ่านและการเขียนซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่เด็กจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี และอุทัย ภิรมย์รินและเพ็ญศรี รังสิยานุกูล. (2556 : 91) ได้กล่าวถึงปัญหาจาก



คำศัพท์ว่าปัญหาใหญ่อย่างหนึ่งของนักเรียนไทยเวลาอ่านหนังสือ คืออ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว ทั้งนี้เนื่องมาจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้หรือไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ทั้งประโยค และปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นกับผู้เรียนในโรงเรียนเองเช่นกัน กล่าวคือผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ในระยะสั้นทั้งที่มีการท่องศัพท์ และทบทวนอยู่เสมอ ผู้เรียนยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้องรวมทั้งยังไม่สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการเขียนได้ถูกต้อง

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาปัญหาและวิธีการแก้ไขโดยการใช้เกมเพื่อช่วยในการจดจำของผู้เรียน สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2554: 141) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น มีกฎกติกา ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำในสิ่งที่เรียนได้ง่ายยิ่งขึ้นและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว และทำให้ผู้เล่นรู้จักการทำงานเป็นทีม รู้จักความสามัคคี ดังนั้นผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากชุดเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหาดใหญ่อำนวยการวิทย์ จังหวัดสงขลา และต้องการทราบถึงผลสัมฤทธิ์ในการจดจำของผู้เรียนเพื่อที่จะได้ทราบว่า การใช้เกมช่วยในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพหรืออาจเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนและครูผู้สอนเพื่อที่จะพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้ชุดเกม
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยชุดเกมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 หลังเรียนรู้ด้วยชุดเกม

### แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

#### ทฤษฎีเกี่ยวกับความสามารถด้านการจดจำ

ชัยพร วิชชาวุธ (2558 : 71) ทฤษฎีการจดจำสองกระบวนการ (Two – Process Theory of Memory) ทฤษฎีนี้สร้างขึ้นโดย แอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) ในปี ค.ศ. 1968 กล่าวถึงการจดจำระยะสั้นและการจดจำระยะยาวว่า การจดจำระยะสั้นเป็นการจดจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในการจดจำระยะสั้นจะต้องมีการทบทวนอยู่ตลอดเวลา มิฉะนั้นการจดจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปหรือลืมอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกสิ่งทุกอย่างที่เข้ามาอยู่ในระบบการจดจำระยะสั้น ดังนั้น จำนวนที่เราจำได้ในการจดจำระยะสั้นจึงมีจำกัดการทบทวนป้องกันไม่ให้เกิดการจดจำสลายตัวไปจากการจดจำระยะสั้น และถ้าสิ่งใดอยู่ในการจดจำระยะสั้นเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในการจดจำระยะยาว ถ้าเราจำสิ่งใดได้ในการจดจำระยะเวลายาวนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในการจดจำระยะยาว ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในการจดจำระยะยาวสิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในการจดจำระยะยาว

#### แนวคิดหรือทฤษฎีเกี่ยวกับเกมที่ใช้ประกอบการสอน

เยาวพา เตชะคุปต์ (2552 : 47) ได้จำแนกประเภทของเกมต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่าง ๆ (Manipulative Game) เกมชนิดนี้เป็นการเล่นของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎและกติกา เพื่อให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็กกระหว่างการใช้มือ และสายตา



2. เกมการศึกษา (Didactic Game or Cognitive Game) คือ เกมที่พัฒนาความคิดของเด็ก ซึ่งจากการเล่นเกมของเด็กนั้น ผู้สอนจะสามารถบอกได้ว่า เด็กมีความเข้าใจในด้านความคิดของเรื่องนั้น ๆ อย่างไรบ้าง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Game) หรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหาร แต่นำมาฝึกทักษะอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ฝึกการรับฟัง ฝึกทำตามทิศทาง ฝึกการมีส่วนร่วม สำหรับเด็กเล็ก ๆ กติกาที่กำหนดไว้ควรง่าย และไม่ยุ่งยากซับซ้อน

4. เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา (Language Game) เป็นเกมที่ใช้จินตนาการ และการใช้คำพูด โดยไม่ต้องใช้วัสดุใด ๆ เกมฝึกทักษะทางภาษาบางเกมนั้นจะส่งเสริมทักษะเกี่ยวกับด้านความจำ ฝึกทักษะการฟัง หรือเกมการเดา

5. เกมทายบัตร (Card Game) เป็นบัตรที่ผู้สอนทำขึ้นเอง ช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความต่าง ฝึกความจำและเสริมทักษะอื่น ๆ ซึ่งผู้สอนจะต้องพิจารณาว่าจะเลือกเกมอะไรให้เหมาะสมกับความ ต้องการ และจุดมุ่งหมายของเด็ก

6. เกมพิเศษ (Special Game) เกมนี้จะเล่นในโอกาสพิเศษ ผู้สอนอาจจะจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว ซึ่งจะต้องใช้ความร่วมมือของเด็กเป็นอย่างมาก

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2557 : 78) ได้เสนอเกมสำหรับฝึกทักษะไว้ 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกทักษะการฟังและระยยะความสนใจ เกมนี้เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อฝึกให้เด็กเป็นผู้ฟังที่ดี และมีสมาธิยิ่งขึ้น

2. เกมฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง เกมนี้คล้ายกับเกมฝึกทักษะการฟัง คือ เด็กจะต้องฟังเสียก่อนจะปฏิบัติ

3. เกมสอนมโนทัศน์เกี่ยวกับจำนวนเป็นการท่องคำคล้องจองเกี่ยวกับจำนวนต่าง ๆ แต่ไม่ค่อยมีความหมาย

4. เกมฝึกการฟังเสียงเด็กเล็กชอบที่จะฟังเสียง และชอบส่งเสียง เด็กจะเรียนรู้ว่ารูปร่างจะต้องมีชื่อ เช่น เมื่อผู้สอนเรียก ( ก ) เด็กที่ขึ้นต้นด้วย (ก) จะต้องลุกขึ้น

5. เกมฝึกการรู้จักอักษร เกมนี้จะช่วยให้เด็กจำได้ว่าชื่อใดใช้ตัวอักษรใด เช่น ครูเรียกชื่อเด็ก “ปรีชา” ให้เด็กออกเสียงนำหน้า และหาว่าสิ่งของในห้องมีอะไรที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนี้

6. เกมฝึกสมองและร่างกาย เป็นเกมประเภทที่มีขอบเขตกว้างมาก เกมที่กล่าวมาแล้ว ก็ต้องใช้สมอง และร่างกายร่วมด้วยกัน เกมนี้จะฝึกจินตนาการ และสมองโดยตรงแล้วอาจใช้ร่างกายเข้าร่วมด้วย

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และลออ ชุตติกร (2559 : 226) ได้กล่าวถึง เกมสามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับ ดังนี้

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมที่เล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะเคลื่อนไหว เป็นเกมที่เน้นด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเป็นส่วนใหญ่เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วองไว

3. เกมเสริมทักษะทางการเรียน เป็นเกมที่มีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสื่อประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมเสริมทักษะบทเรียน และจะเน้นด้านการแข่งขัน หรือเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย



เยาวพา เดชะคุปต์ (2552 : 47) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาแบ่งออกได้ดังนี้

1. เกมการแยกประเภท (Classification) หมายถึงการแยกกลุ่ม จัดกลุ่ม จับกลุ่ม จับคู่ ซึ่งสามารถฝึกทักษะเด็กได้หลายอย่าง โดยแยกเป็นของที่เหมือนกันและต่างกัน

1.1 เกมลอตโต (Lotto) เป็นเกมที่เล่นอย่างง่าย โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็ก ๆ อยู่ชุดหนึ่ง ซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา และเด็กจะต้องหารูปที่เหมือนกันวางลงให้ได้ ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่เด็กก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่

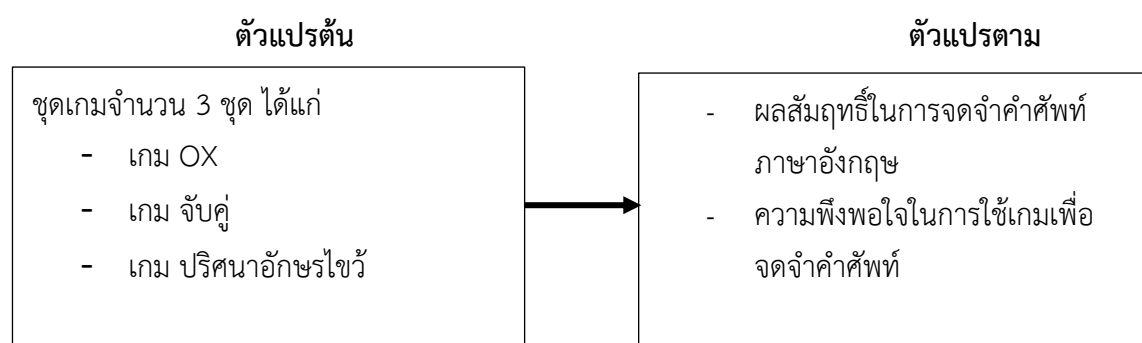
1.2 เกมโดมิโน (Domino) เป็นเกมที่ในแต่ละด้านของโดมิโนจะมีภาพเป็นจำนวน ตัวเลข จุด ให้เด็กเลือกภาพที่มีสี รูป หรือขนาดต่อในแต่ละด้านไปเรื่อย ๆ

1.3 เกมตารางสัมพันธ์ (Matrix) เป็นเกมที่ประกอบด้วยตาราง ซึ่งแบ่งเป็นช่องมีขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็ก ๆ ขนาดเท่ากับตารางแต่ละช่อง โดยการเล่นจะเป็นการจับคู่ภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่ใต้วางลงให้ตรงกัน หรืออาจจะจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ด้านข้างก็ได้

2. เกมฝึกทำตามแบบ (Patterning) ในเกมนี้ เด็กจะต้องสร้างตามแบบตามลำดับ ซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัด หรือบล็อกที่มีสีหรือขนาดต่าง ๆ กับบัตร หรือแม่แต่แปรงสีฟันก็ได้ มาวางไว้ตามลำดับ ตัวอย่างเช่น มี 3 สี คือ ดำ ขาว แดง เด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับเรื่อยไป ซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อนหลังเพื่อทำตามแบบ

3. เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม (Sequence, Serration) ในเกมนี้ จะเป็นการฝึกความจำของเด็ก โดยผู้สอนจะเล่าเหตุการณ์ ลำดับเรื่องราว หรือนิทาน แล้วให้เด็กวางสิ่งต่าง ๆ หรือภาพตามลำดับในเรื่องสรุปได้ว่า ประเภทของเกมที่กำลังกล่าวมาข้างต้น นักวิจัยจะเน้นเกมที่ฝึกทักษะด้านความคิด และความจำของเด็กเป็นส่วนใหญ่ และในการเล่นแต่ละเกมนั้น จะทำให้เด็กรู้สึกสามัคคีกับเพื่อนในกลุ่ม พร้อมทั้งทำให้รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินและมีสมาธิกับเกม ซึ่งหากนำเนื้อหาในชั้นเรียนมาสอดแทรกเพื่อประยุกต์ใช้ใน เกม อาจทำให้เด็กจำเนื้อหาที่เรียนมาได้มากขึ้น อีกทั้งยังเป็นประโยชน์กับผู้เรียนและผู้สอนอีกด้วย

### กรอบแนวความคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหาดใหญ่ อำนวยวิทย ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด จำนวน 280 คน จากจำนวน 11 ห้องเรียน



กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

**การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล** มีขั้นตอนดังนี้

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1.1 ผู้วิจัยกำหนดข้อสอบของแบบทดสอบมาจากคำศัพท์ในเกม และเนื้อหาในหนังสือ “ภาษาอังกฤษฟัง-พูด”

1.2 แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย (Objective) จำนวน 20 ข้อ ใช้การเลือกตอบ (Multiple Choice) ใน 1 ข้อ มี 4 ตัวเลือก แบ่งออกเป็น A, B, C, และ D

2. เกม

2.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการเรียนการสอนจากครูผู้สอนภาษาอังกฤษ และได้ความอนุเคราะห์หนังสือเรียนเรื่อง “ภาษาอังกฤษฟัง-พูด” ที่นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กำลังศึกษาอยู่ ให้แก่ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับคำศัพท์ และนำคำศัพท์มาใช้ในเกม

2.2 ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของนักวิจัยหลาย ๆ ท่าน โดยการใช้ทฤษฎีการจดจำด้วยการเรียนรู้ (ชัยพร วิชชาวุธ, 2558: 13 - 29) เพื่อสร้างเกม การทำซ้ำ ๆ ในการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำได้ดียิ่งขึ้นโดยผู้วิจัยได้สร้างเกมทั้งหมด 3 เกม ที่มีคำศัพท์ในเกมเหมือนกัน แต่มีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน ได้แก่ เกม OX คำศัพท์ เกมจับคู่ และเกมปริศนาอักษรไขว้

2.3 ผู้วิจัยสร้างคำสั่งและกฎกติกาในการเล่นชัดเจนให้เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 และมีการแข่งขันชิงรางวัลเพื่อสร้างความสนใจและความสนุกสนานแก่ผู้เล่น ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำในสิ่งที่เรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.1 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจโดยการกำหนดหัวข้อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดเกม จำนวน 10 ข้อ โดยแบบสอบถามมีความพึงพอใจ เป็นแบบความพึงพอใจ 5 ระดับ

4. นำเกม แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบความพึงพอใจที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบ เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Item-Objective Congruence Index: IOC) โดยมีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 จากนั้นนำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ตรวจก่อนนำไปเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างเป้าหมาย

**การเก็บรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ตรวจสอบจำนวนและความสมบูรณ์ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่ได้รับคืนมา 100%

2. วิเคราะห์ข้อมูลคะแนนสอบของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการคำนวณหาค่าที่ (t-test dependent) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. วิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการคำนวณหาค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



4. วิเคราะห์ข้อมูลของประชากร นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหาดใหญ่อำนวยวิทย์ จังหวัดสงขลา ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด จำนวน 280 คน จากจำนวน 11 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 วิทยาลัยเทคโนโลยีหาดใหญ่อำนวยวิทย์ จังหวัดสงขลา จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ คำนวณหาค่าที่เพื่อหานัยสำคัญทางสถิติให้ได้น้อยกว่า .05 งานวิจัยจึงจะมีประสิทธิภาพ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาจำนวนและค่า ร้อยละ (%) ของนักเรียน จำแนกเพศ

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลระดับความพึงพอใจ โดยการนำเสนอข้อมูลมาคำนวณวิเคราะห์หาค่าสถิติโดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลผลแบบสอบถามส่วนนี้ มีเกณฑ์คะแนนตามเกณฑ์ของ ปรวศา นำบุญจิตร ชำตรีมณีโกศล และ ผจงกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ (2556) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อยที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อย
คะแนนเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มาก
คะแนนเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มากที่สุด

#### ผลการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 1 คะแนนสอบของนักเรียน จำนวน 30 คน ในการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง
1	6	13	7
2	5	10	5
3	7	14	7
4	8	13	5
5	5	15	10
6	7	13	6
7	4	10	6
8	3	10	7



ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง
9	5	6	1
10	7	12	5
11	6	13	7
12	4	12	8
13	3	14	9
14	7	16	9
15	9	18	9
16	6	19	13
17	5	15	10
18	7	15	8
19	9	14	5
20	7	12	5
21	7	11	4
22	6	12	6
23	7	16	9
24	8	10	2
25	7	18	11
26	9	12	11
27	4	10	6
28	8	14	6
29	6	10	4
30	6	11	5

จากตารางที่ 1 แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนมีคะแนนทั้งหมด 20 คะแนน พบว่า คะแนนสอบก่อนเรียนของผู้เรียนทั้งหมดมีคะแนนไม่ถึง 10 คะแนน ซึ่งถือว่าไม่ผ่าน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เคยเรียนมาได้มากนัก ในขณะที่คะแนนหลังเรียนของผู้เรียนเกือบทั้งหมดนั้นมีคะแนนเกิน 10 คะแนน ซึ่งถือว่าผ่าน แสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนได้มีการฝึกฝนการจดจำคำศัพท์จากเกมทำให้ผู้เรียนมีการจดจำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น





ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนสอบจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง คำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดเกมในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน

การทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t-test	sig
ก่อนเรียน	6.27	1.66	13.24	0.00*
หลังเรียน	12.93	2.85		

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.27 คะแนน และ 12.93 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ

ตารางที่ 3 จำนวนและค่าร้อยละของนักเรียน โดยจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	4	13.33
หญิง	26	86.67
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 และเป็นเพศชาย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากชุดเกม

หัวข้อประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. ความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.97	0.18	มากที่สุด
2. คำชี้แจงในการเล่นแต่ละชุดเหมาะสมและเข้าใจง่าย	4.93	0.36	มากที่สุด
3. เกมหลากหลายเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถนักเรียน	4.93	0.25	มากที่สุด
4. เกมช่วยให้เกิดทักษะด้านความจำ	4.90	0.30	มากที่สุด
5. มีความสวยงามและเหมาะสม	4.67	0.71	มากที่สุด
6. ภาพประกอบและตัวอักษรชัดเจน	4.77	0.63	มากที่สุด
7. ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	4.90	0.40	มากที่สุด
8. มีความน่าสนใจ	4.77	0.77	มากที่สุด
9. ระยะเวลาที่ใช้เล่นมีความเหมาะสม	4.73	0.64	มากที่สุด
10. ส่งเสริมทักษะการคิด	4.97	0.18	มากที่สุด
รวม	4.85	0.22	มากที่สุด



จากตารางที่ 4 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากชุดเกม ซึ่งในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.85$ ) และหัวข้อประเมินที่ผู้เรียนพึงพอใจมากที่สุดคือ ความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา และส่งเสริมทักษะการคิด ( $\bar{x} = 4.97$ )

## สรุปผลและอภิปรายผล

### สรุปผล

ผลการวิเคราะห์พบว่าผลการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.27 คะแนน และ 12.93 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 และเป็นเพศชาย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากชุดเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.85$ ) ซึ่งหัวข้อประเมินที่ผู้เรียนพึงพอใจมากที่สุดคือ ความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา และส่งเสริมทักษะการคิด ( $\bar{x} = 4.97$ )

### อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนสามารถอภิปรายผลตามลำดับ ดังนี้

พื้นฐานของผู้เรียนก่อนที่จะทำการวิจัย ผู้เรียนมีความรู้ และการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษค่อนข้างน้อย ( $\bar{x} = 6.27$ ) ซึ่งอาจเป็นเพราะผู้เรียนไม่ได้สนใจที่จะทบทวนคำศัพท์ที่เรียน ดังเช่น ทฤษฎีการสลายตัว (Decay Theory) เป็นทฤษฎีการสลาย Adams (1967 : 23 – 25) กล่าวว่า การสลายเกิดขึ้นเพราะการไม่สนใจในการทบทวน หรือไม่นำสิ่งที่จดจำไว้ออกมาใช้ให้เป็นประจำ การไม่สนใจจะให้การจดจำนั้นค่อย ๆ สลายตัวไปเองไปในที่สุด ทฤษฎีการสลายตัวนี้น่าจะเป็นจริงในการจดจำระยะสั้น เพราะในการจดจำระยะสั้นเราไม่ได้จดจำหรือสนใจทบทวนในสิ่งที่ต้องการจดจำระยะสั้นสิ่งนั้นจะหายไปจากความทรงจำทันที ดังนั้นผู้วิจัยจึงสร้างชุดเกมเพื่อช่วยในการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน โดยนำทฤษฎีการจดจำของซัยพร วิชชาวุธ (2558 : 13 - 29) ที่เรียกว่า การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำ ๆ หรือการเสนอสิ่งเร้าซ้ำ ๆ ในการเรียนรู้ การเรียนแบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้งที่ใช้ในการเรียนซ้ำครั้งที่ 2 และที่ใช้ในการเรียนครั้งแรก แล้วคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ของเวลา และจำนวนครั้งที่ลดลง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเกมให้ผู้เรียนเล่นจำนวน 3 ครั้ง ในเวลา 3 สัปดาห์ โดยเว้นระยะเวลา 1 ครั้ง ต่อ 1 สัปดาห์ การสร้างเกมผู้วิจัยได้นำทฤษฎีของ สุนทร สันธพานนท์ (2554 : 141) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจ และความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น มีกฎกติกาส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำในสิ่งที่เรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น และพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว และทำให้ผู้เล่นรู้จักการทำงานเป็นทีม รู้จักความสามัคคี ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดคำสั่ง และกฎกติกาการเล่นไว้อย่างชัดเจน และมีของรางวัลเพื่อสร้างแรงจูงใจในการจดจำให้แก่ผู้เรียนที่ทำคะแนนได้ดีตามความเหมาะสม จึงทำให้ผู้เรียนมีผลคะแนนในการทำแบบทดสอบระดับที่ดีมาก ( $\bar{x} = 12.93$ ) และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับที่ดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนกวรรณ รอดคุ้ม ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และอารีรักษ์ มีแจ่ม (2559 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผล



การใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ดีในการจดจำคำศัพท์ แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมมาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนนั้น สามารถทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ในบทเรียนยิ่งขึ้นและยังสามารถพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ อีกด้วย

ผลความพึงพอใจผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากชุดเกม ซึ่งในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.85$ ) และหัวข้อประเมินที่ผู้เรียนพึงพอใจมากที่สุดคือ ความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา และส่งเสริมทักษะการคิด ( $\bar{x} = 4.97$ ) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรพรรณานาบุญจิตร ชาตรี รมณีโกศล และผจงกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ (2556 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนพึงพอใจอย่างมากที่จะใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำของผู้เรียนเอง ต้องการให้การเรียนการสอนที่เรียนอยู่นั้นมีความสนุกสนาน และหัวข้อประเมินที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.97$ )

### ข้อเสนอแนะ

1. ผู้เรียนในระดับชั้นปวช. นั้นเป็นวัยที่มีความสนใจในการเรียนการสอนที่สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย ดังนั้นครูผู้สอนควรนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนในระดับชั้นปวช. เพื่อยกระดับการเรียนรู้และการจดจำของผู้เรียน
2. ในรายวิชาควรมีการบรรจุเกมเข้าไปผนวกกับการศึกษาวิชาชีพ เพื่อให้เกมมีส่วนในการยกระดับการศึกษาให้ไปในทิศทางเดียวกัน
3. เกมที่ใช้ในการเรียนสอนควรเล่นก่อนเริ่มต้นบทเรียนเพื่อทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้น และสนใจในสิ่งที่กำลังเรียนมากขึ้น
4. เกมที่ใช้ในการเรียนสอนควรเป็นที่เล่นได้ง่าย และมีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป
5. ระยะเวลาในการเล่นเกมไม่ควรนานจนส่งผลต่อเวลาเรียน

### เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ รอดคุ้ม, ศิตา เขี่ยมขันติถาวร และ อารีรักษ์ มีแจ้. (2559). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, จังหวัดนนทบุรี.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2557). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2558). ความจำของมนุษย์. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์.



- บุญเลิศ คำปิ่น. (2560). การใช้กิจกรรมแนะแนวเพื่อเพิ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในจังหวัดเชียงใหม่.
- ปรวศา นำบุญจิตร, ชาตรี มณีโกศล และผจงกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ. (2556). ผลของการใช้เกม  
ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ความคงทนใน  
การเรียนรู้ คำศัพท์และความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต  
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- พรพรรณ คงสนทนา. (2558). ผลของการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมเกมส์ ดิจิทัลที่มีต่อ  
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2552). การบริหารและการนิเทศการศึกษาปฐมวัย. หน้า MN-M8. กรุงเทพฯ ฯ :  
เจ้าพระยาระบบการพิมพ์.
- วรรณพร ศิลาวา. (2557). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์วิชา  
ภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกม  
ประกอบการสอน. ปรินญาณินพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ ฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ  
โรฒ ประสานมิตร.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และลลอ ชูติกร. (2559). การเล่นเกมสำหรับปฐมวัยศึกษา. หน่วยที่ 1-7 หน้า 558-  
595. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช : นนทบุรี.
- สรศักดิ์ นิมิตรตันพร. (2556). การศึกษาความสัมพันธ์และอิทธิพลของปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจเข้าเรียน  
สถาบันสอนภาษาอังกฤษของผู้ปกครองและบุตรหลาน: กรณีศึกษา โรงเรียนฮัลโหลหนีนีท้าว.  
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สุชาติ ทั้งสถิริสสิมา และ สถาพร ชันโต. (2555). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 6(2), 168-175.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2554). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 2.  
กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคปรี้นติ้ง.
- อุทัย ภิรมย์ริน และเพ็ญศรี รังสิยานุกุล. (2556). ปัญหาการสอนอ่านภาษาอังกฤษแก่ผู้เริ่มเรียน  
(Problems in teaching beginning reading in English). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2557). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้ เกมและการสอนตามคู่มือครู (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.).  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Adams, J. A. (1967). Human Memory. New York : McGraw – Hill